Mac



Corel

PHOTO-PAINT™

ユーザーガイド

2022 年 9 月 サブスクリプション版リリース

Copyright © 2022 Corel Corporation.All rights reserved.

Corel PHOTO-PAINT ™ ユーザー ガイド

このユーザー ガイドに記載されている機能は、CorelDRAW Graphics Suite のフル バージョンで利用できる機能です。お手持ちのバージョンでは、一部の機能を使用できないことがあります。

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

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

Corel、Corel ロゴ、Corel バルーン ロゴ、CorelDRAW、CorelDRAW バルーン ロゴ、Corel DESIGNER、Corel Font Manager、CAPTURE、CONNECT、LiveSketch、PaintShop、PaintShop Pro、PHOTO-PAINT、Painter、パワークリップ、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

202031

目次

はじめに 15

CorelDRAW Graphics Suite の新機能 17

CorelDRAW Graphics Suite September 2022 Subscriber Update 17

CorelDRAW Graphics Suite March 2022 Subscriber Update 18

CorelDRAW Graphics Suite 2021.5 22

CorelDRAW Graphics Suite 2021 25

Corel のアカウントとサービス 31

CorelDRAW Graphics Suite の認証 31

アカウント設定 31

アップデート 32

ユーザー認証情報の変更 32

プライバシーとプロファイル 33

Corel サポート サービス 33

フィードバックの送信 34

学習資料 35

ヘルプを参照する 35

[学習] インスペクタ 36

ヘルプとツールのヘルプ 37

ヒント 38

Welcome スクリーン 39

クイック スタート ガイド 39

演習プロジェクト 40

ビデオ資料 40

開発者の Web サイト 41

Web ベースのリソース 41

起動/設定する 43

Corel PHOTO-PAINT 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

Corel PHOTO-PAINT 作業領域の概要 45

Corel PHOTO-PAINT の用語 45
アプリケーション ウィンドウ 46
ツールバー 48
ツールボックス 50
プロパティ バー 59
インスペクタ 59
カラー パレット 61
ステータス バー 61
Touch Bar サポート 61
設定 63
作業領域オプション 63
警告メッセージの表示をオフにする 64
Corel PHOTO-PAINT にイメージを読み込む 65
イメージを開く 65
ファイルを配置 (インポート) する 66
イメージを作成する 67
複数のイメージを操作する 68
ベクトル グラフィックを操作する 69
イメージとイメージ情報を表示する 71
イメージを表示する 71
ズーム 72
イメージ情報を表示する 73
ガイドライン、グリッド、ルーラー 75
ガイドライン 75
グリッド 78
ルーラー 80
操作を元に戻す/やり直す/繰り返す/フェードする 83
元に戻す/やり直す 83
復帰 84
繰り返しとフェード 85
保存する/閉じる 89

イメージを保存する....89
イメージをエクスポートする....91
ロックされているファイル....92
イメージを閉じる....92
クリエイティブなツールとコンテンツ....95
コンテンツの種類....95
クリップアートおよびその他のローカル アセットとネットワーク アセットを検索する....96
[アセット] インスペクタを使ってイメージを使用/管理する....99
[トレイ] インスペクタでコンテンツを管理する....100
アプリケーション、プラグイン、コンテンツを入手する....101
コンテンツの場所を変更する....102

イメージの編集....105
イメージの寸法、解像度、および用紙サイズ....107
イメージのサイズおよび解像度....107
用紙のサイズ....111
切り抜く/つなぎ合わせる/スケールする/向きを変更する....113
イメージの切り抜き....113
イメージをつなぎ合わせる....115
スマート カーバーを使用してイメージをスケールする....117
イメージの傾き補正....119
イメージやオブジェクトの傾きをインタラクティブに補正する....121
射影歪みを補正する....123
イメージを回転/反転する....126
レタッチする....129
スキャンしたイメージの画質を向上させる....129
赤目修正....130
ダストやキズを除去する....131
イメージ領域のクローンを作成する....134
イメージをシャープ化する....137
JPEG イメージからアーチファクトやノイズを除去する....138
イメージのバックグラウンドを削除する....139

イメージの領域を消去する... 139
カラーを塗り付ける/染み付ける/ブレンドする... 142
カラーとトーンを調整する... 145
カラーを調整するためのツールと効果... 145
[調整] インスペクタ... 147
調整のコピーとフラット化... 152
ヒストグラム... 153
自動調整... 154
調整フィルタ... 155
ホワイト バランス... 155
ライト (旧称 [輝度/コントラスト/強度])... 156
レベル (旧称 [コントラストの向上])... 157
トーン カーブ... 158
サンプル&ターゲット... 159
均一化 (旧称 [ヒストグラムの均一化])... 159
ガンマ... 160
色相/彩度/明度... 160
自然な彩度... 160
モノクロ (旧称 [グレースケール])... 161
選択カラー... 162
カラーの置き換え... 162
チャンネル ミキサー... 164
カラー バランス... 165
調整プリセットを適用、管理、作成する... 165
ブラシ効果を使用してカラーとトーンを調整する... 167
カラー チャンネル... 168
レンズ... 173
レンズを作成する... 173
レンズを編集する... 174
レンズをイメージ バックグラウンドと結合する... 176
イメージ領域を変形する... 177

イメージ領域を塗り付ける... 177
旋回効果を追加する... 178
ピクセルを引き付け/押し出して、イメージ領域を変形する... 179

カラー、塗りつぶし、および透明... 181
カラー... 183
カラー モデル... 183
カラー深度... 185
カラーを選択する... 186
イメージ パレット... 191
カラー パレットを作成/編集する... 193
カラー パレットの表示と整理... 195
カラー パレットを表示または非表示にする... 197
スポット カラー チャンネル... 197
カラー モード... 201
カラー モードを変更する... 201
モノクロ カラー モード... 203
パレット カラー モード... 203
2 色トーン カラー モード... 206
カラー マネージメント... 209
カラー マネージメントについて... 209
カラー マネージメントを使用する... 213
カラー プロファイルのインストール、ロード、埋め込み... 214
カラー プロファイルを割り当てる... 216
カラーを他のカラー プロファイルに変換する... 217
カラー変換設定... 217
ソフト校正... 218
カラー マネージメント プリセット... 221
カラー マネージメント ポリシー... 222
ドキュメントを開くときにカラーを管理する... 223
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... 224
印刷のカラーを管理する... 224

安全な CMYK ワークフローを使用する....225
オンライン表示のカラーを管理する....225
塗りつぶし....227
標準塗りつぶし....227
グラデーション塗りつぶし....228
ビットマップ パターン塗りつぶし....232
テクスチャ塗りつぶし....236
透明....239
標準透明....239
透明グラデーション....240
ビットマップ パターン透明....243
透明テクスチャ....246
ブラシストロークを使用した透明....248
選択したカラーの透明度....248
オブジェクトをブレンドする....248
塗りつぶしや透明を検索、管理、保存する....251
塗りつぶしや透明を検索および表示する....251
塗りつぶしと透明を管理する....252
塗りつぶしや透明を保存する....254
マスクとパス....257
マスク....259
保護領域と編集領域を区別する....259
編集領域を定義する....261
カラー情報を使用して編集領域を定義する....266
編集領域を拡張/縮小する....269
マスクを反転/削除する....271
編集領域を移動/整列する....272
編集領域を変形する....273
編集領域のエッジを調整する....277
マスクの透明度を調整する....280
イメージをカットアウトする....280

パス....285
パスを作成する.... 285
パスを管理する.... 287
パスを整形する.... 289
パス ノードを追加/削除する....291
パスを結合/分割する.... 292
ノードの種類を変更する.... 293
ブラシ ストロークをパスに適用する.... 294
クリップ パス....295
アルファ チャンネルを使用したマスク.... 297
アルファ チャンネルを作成および編集する....297
マスクおよびアルファ チャンネルを保存する....298
マスクおよびアルファ チャンネルをロードする.... 299
アルファ チャンネルを管理する.... 301

ペイントと特殊効果.... 303
描画とペイント.... 305
図形と線.... 305
ブラシストローク....309
イメージをスプレーする.... 312
対称パターンおよび軌道.... 315
ブラシ ストロークを繰り返す.... 317
カスタム ブラシ.... 317
圧力感知ペンとデバイス.... 320
マージ モード.... 323
特殊効果を適用する....327
特殊効果を操作する....327
プリセット スタイル.... 335
カラー/トーン効果.... 335
ベベル効果.... 336
ボケぼかし効果.... 336
レンズ フレア効果.... 338

照明効果 338
フォト フレーム 339
プラグインを管理する 340
特殊効果のカテゴリ 341
3-D 341
アート ストローク 345
フェード 351
カメラ 357
カラー変換 361
等高線 363
クリエイティブ 365
カスタム 371
歪曲 372
ノイズ 377
シャープ化 380
テクスチャ 382
オブジェクト 389
オブジェクトを操作する 391
オブジェクトを作成する 392
オブジェクトのプロパティを変更/表示する 393
オブジェクトを選択する 394
オブジェクトを移動/コピー/削除する 396
オブジェクトを表示およびアレンジする 398
オブジェクトを整列/配置する 400
整列ガイド 402
オブジェクトをロックする 404
オブジェクトをグループ化/結合する 405
選択したグループのマージ モード 407
クリッピング グループを使用する 407
オブジェクトを修正する 409
オブジェクトを変形する 409

オブジェクトを切り抜く....414
オブジェクトのエッジを変更する....414
ドロップ シャドウを追加する....416
クリップ マスクを使用する....419
オブジェクトを取り囲んでいる領域を保護する....421

テキスト....423
テキストを作成/フォーマットする....425
テキストを追加/選択する....425
テキストにカラーを追加する....427
テキストのフォーマット....428
OpenType の機能....430
可変フォント....434
特殊文字、シンボル、グリフの挿入....436
テキストをカーニング/シフト/回転する....439
テキストを配置する....440
行、文字、および単語の間隔を調整する....440
アンチエイリアス テキスト....441
テキストをパスに結合する....441
レガシー テキスト....443
フォントを管理する....445
フォントを表示する....445
フォントをフィルタする....446
フォントを検索する....448
さらに多くのフォントを取得する....449
フォントを選択する....449
Corel Font Manager....451
異なる言語のテキスト....453
エンコード設定を修正する....453
アジア系および中東系言語テキスト....454
アジア言語テキストに対する OpenType のサポート....455

Web イメージとムービー....457
ムービーを作成/編集する....459
ムービーを開く/再生する....459
ムービーを作成する....460
フレーム順と表示時間を変更する....462
ムービーを保存する....464
Web 用のイメージを作成する....467
Web 用のイメージをエクスポートする....467
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....473
Web プリセットの保存と適用....474
透明なカラーとバックグラウンドのパレット ベースのイメージを作成する....474
イメージをスライスする....475
ロールオーバーを作成/編集する....478

印刷....483
印刷の基本....485
作業内容を印刷する....485
プリント ジョブをレイアウトする....486
プリント ジョブをプレビューする....487
印刷スタイル....488
プリント ジョブを微調整する....489
カラーを正確に印刷する....489
PostScript プリンタへ印刷する....491
プリフライトの概要....492
印刷サービス プロバイダ用にファイルを準備する....493
印刷サービス プロバイダ用に準備する....493
インポジション レイアウト....494
印刷マーク....496
カラー分解....498
カラー トラッピングとオーバープリント....499
コンポジットを印刷する....500

フィルムに印刷する....500
印刷サービス プロバイダを使用する....501

ファイル形式....503
PDF へのエクスポート....505
PDF へのエクスポート....505
PDF ハイパーリンク、ブックマーク、サムネール....507
PDF ファイル サイズを縮小する....507
PDF ファイルのエンコード....508
PDF カラー マネジメント オプション....509
PDF セキュリティ オプション....510
PDF ファイルを最適化する....511
PDF プリフライトの概要....512
印刷プロバイダ用に PDF ファイルを準備する....512
オフィス生産性アプリケーションを使用する....515
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....515
オブジェクトをドキュメントに追加する....515
RAW カメラ ファイル....517
RAW カメラ ファイルを使用する....517
Corel PHOTO-PAINT に RAW カメラ ファイルをインポートする....518
RAW カメラ ファイルのカラーとトーンを調整する....520
RAW カメラ ファイルをシャープ化してノイズを低減する....523
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....524
サポートされているファイル形式....525
Adobe Illustrator (AI)....526
Windows ビットマップ (BMP)....526
OS/2 ビットマップ (BMP)....527
コンピュータ グラフィックス メタファイル (CGM)....527
CorelDRAW (CDR)....528
Corel Presentation Exchange (CMX)....528
Corel PHOTO-PAINT (CPT)....528
カーソル リソース (CUR)....529

AutoCAD Drawing Database (DWG) および AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)....529
Encapsulated PostScript (EPS)....530
PostScript (PS または PRN)....532
GIF....532
High Efficiency Image File Format (HEIF)....533
JPEG (JPG)....534
PaintBrush (PCX)....534
Adobe Portable Document Format(PDF)....535
HPGL プロッタ ファイル (PLT)....535
Portable Network Graphics (PNG)....536
Adobe Photoshop (PSD)....537
Corel Painter (RIF)....538
TARGA (TGA)....539
TIFF....540
Google Web Picture (WEBP)....540
WordPerfect Graphic (WPG)....542
RAW カメラ ファイル形式....543
その他のファイル形式....543
グラフィックをインポートする際の推奨形式....544
グラフィックをエクスポートする際の推奨形式....544

カスタマイズと自動化....545
Corel PHOTO-PAINTをカスタマイズする....547
環境設定を選択する....547
GPU を設定する....548
デフォルトを変更する/復元する....548
ショートカット キーをカスタマイズする....549
ツールバーをカスタマイズする....550
フィルタをカスタマイズする....550
スクリプトを使用してタスクを自動化する....553
JavaScript スクリプト....553
Corel スクリプト....554

参照 559
Adobe Photoshop ユーザーのための Corel PHOTO-PAINT 561
用語の違い 561
ツールの違い 562
用語集 565
用語集 565

はじめに

CorelDRAW Graphics Suite の新機能 17
Corel のアカウントとサービス 31
学習資料 35
起動/設定する 43
Corel PHOTO-PAINT 作業領域の概要 45
設定 63
Corel PHOTO-PAINT にイメージを読み込む 65
イメージとイメージ情報を表示する 71
ガイドライン、グリッド、ルーラー 75
操作を元に戻す/やり直す/繰り返す/フェードする 83
保存する/閉じる 89
クリエイティブなツールとコンテンツ 95



CorelDRAW Graphics Suite の新機能

CorelDRAW® Graphics Suit の新機能と強化された機能は、次のトピックで説明しています。

- ページ 17 の 「CorelDRAW Graphics Suite September 2022 Subscriber Update」。
- ページ 18 の 「CorelDRAW Graphics Suite March 2022 Subscriber Update」。
- ページ 22 の 「CorelDRAW Graphics Suite 2021.5」。
- ページ 25 の 「CorelDRAW Graphics Suite 2021」。

CorelDRAW Graphics Suite September 2022 Subscriber Update

新機能と機能強化Google Web Picture (*.webp) ファイル形式のサポート

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT は、Google Web Picture (*.webp) ファイル形式をサポートするようになりました。Google が開発したこのオープン標準のファイル形式は、Web での利用を目的としており、画像のデータ非損失型圧縮とデータ損失型圧縮に対応しています。WEBP データ非損失型画像は PNG よりも小さく、WEBP データ損失型画像は JPEG 画像よりも小さくなります。他のサポート対象ファイルと同様に、WEBP ファイルをインポートできます。ファイルを WEBP 形式にエクスポートする場合は、ニーズに合わせていくつかのプリセットから選択したり、新しいプリセットを作成して将来の利用のために保存したりできます。品質や圧縮率などの高度な設定により、RGB チャンネルの圧縮係数を柔軟に調整し、エンコード速度、ファイル サイズ、品質の比率を制御できます。画像の透明度は、インポートとエクスポートの両方で維持されます。詳しくは、540 ページの 「Google Web Picture (WEBP)」。を参照してください。

新機能と機能強化演習プロジェクト

演習プロジェクトは、CorelDRAW (CDR) ファイルおよび Corel PHOTO-PAINT (CPT) ファイルのコレクションで、ダウンロードして学習、トレーニング、デモに利用できます。これらの新しいアプリ内チュートリアルを利用して、基本的な概念を演習したりスキルを磨いたりできます。各 CorelDRAW チュートリアルには、参考になる完成版のプロジェクトに加えて、部分的に未完になっているプロジェクトがあり、手順ごとの説明で対話的に学習することができ、プロジェクトを順調に進めるために役立っています。[学習] インスペクタ [検索] タブでは、演習プロジェクトへのアクセスと参照を行うことができます。ユーザー プロファイルのアンケートに回答して、ニーズに合った演習プロジェクトが推奨されるようにしてください。詳しくは、40 ページの 「演習プロジェクト」。を参照してください。

新機能と機能強化[新規ドキュメントの作成] ダイアログ ボックス

[新規ドキュメントの作成] ダイアログ ボックスは、描画を始めるための中心的な場所になるように再設計されました。ダイアログ ボックスには、**[ドキュメントの設定]** と **[テンプレート]** の 2 つのタブがあり、表示を簡単に切り替えることができます。

[ドキュメントの設定] タブ (**[ファイル]** ▶ **[新規作成]**) では、ドキュメントの設定を指定するか、プリセットを選択して、空白の状態から描画を開始できます。CorelDRAW では、印刷、Web、デバイス固有、ソーシャル メディアなど、幅広いプリセットを検索

したり参照したりできます。プリセットには、ページのサイズと向き、主カラー モード、測定単位、および解像度の定義済み設定が含まれています。たとえば、**[ソーシャル]** カテゴリの **[LinkedIn カバー]** プリセットでは、ピクセル (インチではなく)、横向き、RGB カラー、LinkedIn カバー画像の寸法が設定として定義されています。CorelDRAW では、プリセットをより簡単に見つけられるように、カテゴリとページの種類で絞り込み、名前、日付、ページ サイズで並べ替えることができます。詳しくは、6 ページの「描画を作成する/開く」を参照してください。

[テンプレート] タブ (**[ファイル]** ▸ **[テンプレートから新規作成]**) で、テンプレートから描画を開始できます。テンプレートの絞り込みと並べ替えのために、およびローカル フォルダとネットワーク フォルダへのアクセスのために、インタフェースが再編成され、必要なテンプレートがすばやく見つかるようになりました。詳しくは、4 ページの「テンプレートを検索する」を参照してください。

新機能と機能強化スケール ツール

CorelDRAW では、オブジェクトまたは画像の一部を特定のサイズに簡単にスケールできます。時間短縮を実現する**部分スケール**ツールを使用すると、目的の寸法に合わせてオブジェクトの一部のサイズを変更できます。たとえば、ドアの高さを 213 cm (7 フィート) にする必要がある場合は、その値を指定し、ドアに沿って垂直方向にドラッグしてスケールします。オブジェクトのサイズを変更して、別のオブジェクトに合わせる場合、インタラクティブな**参照値整合**ツールを使用して精度を高めることもできます。たとえば、この便利な新しいツールを使用すると、特定のナットに完全に収まるように、ネジのスケールと移動を同時に実行できます。詳しくは、44 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。

新機能と機能強化エクスポート時にページの境界線までアートワークを切り抜く

ファイルを PNG、JPEG、および GIF 形式にエクスポートする場合、アートワークを描画ページの境界線まで切り抜いて、不要なオブジェクトを削除し、ファイル サイズを小さくすることができます。

機能強化[エクスポート] インスペクタ

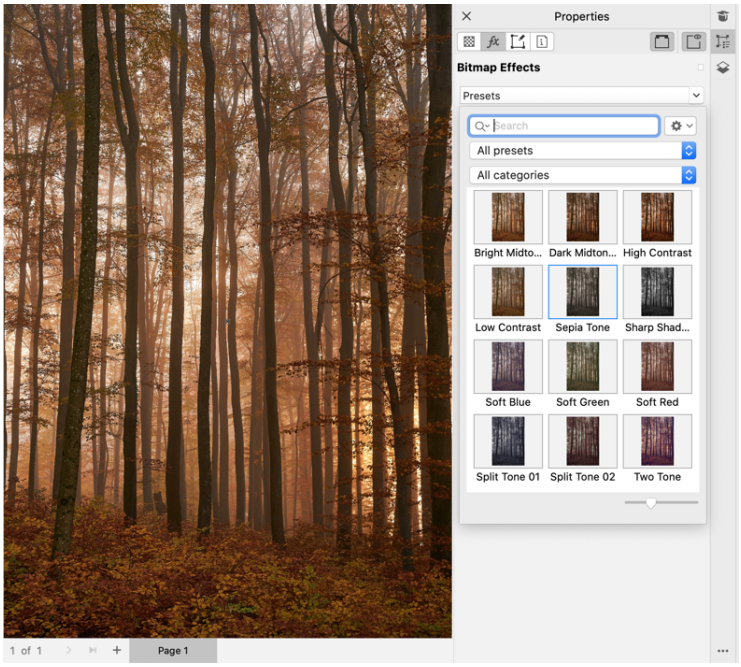
CorelDRAW Graphics Suite September 2022 Subscriber Update では、**[エクスポート]** にさまざまな機能と拡張機能が導入されており、ワークフローが改善されています。アセットとページは 3 つの新しい形式でエクスポートできるようになりました。Adobe Illustrator (AI)、AutoCAD Drawing Database (DWG) および AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)。便宜上、**[エクスポート]** ではアセットとページの名前を直接変更できます。なお、アイテムが選択されていない場合、**[エクスポート]** ボタンはグレー表示になります。

CorelDRAW Graphics Suite March 2022 Subscriber Update

新機能調整プリセット

CorelDRAW Graphics Suite March 2022 Subscriber Update では、調整プリセットが完全に再構築されました。Corel PHOTO-PAINT™ でマルチフィルタ調整プリセットを非破壊的に作成して、それらのプリセットを CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT の両方に適用できるようになりました。イメージをうまく編集できた場合、調整フィルタ設定を組み合わせて保存し、別のプロジェクトで簡単に再使用できます。

プリセットをカスタム カテゴリに編成したり、単にデフォルトのカテゴリに割り当てたりすることもできます。さらに、モノクロ、カラー、トーンのカテゴリを含む慎重にキュレートしテストされたプリセット スタイルのコレクションから選択することで、編集プロセスを即座に開始できます。



CorelDRAW では、[プロパティ] インスペクタの [FX] タブから調整プリセットを適用できます。

新機能と機能強化調整メニュー

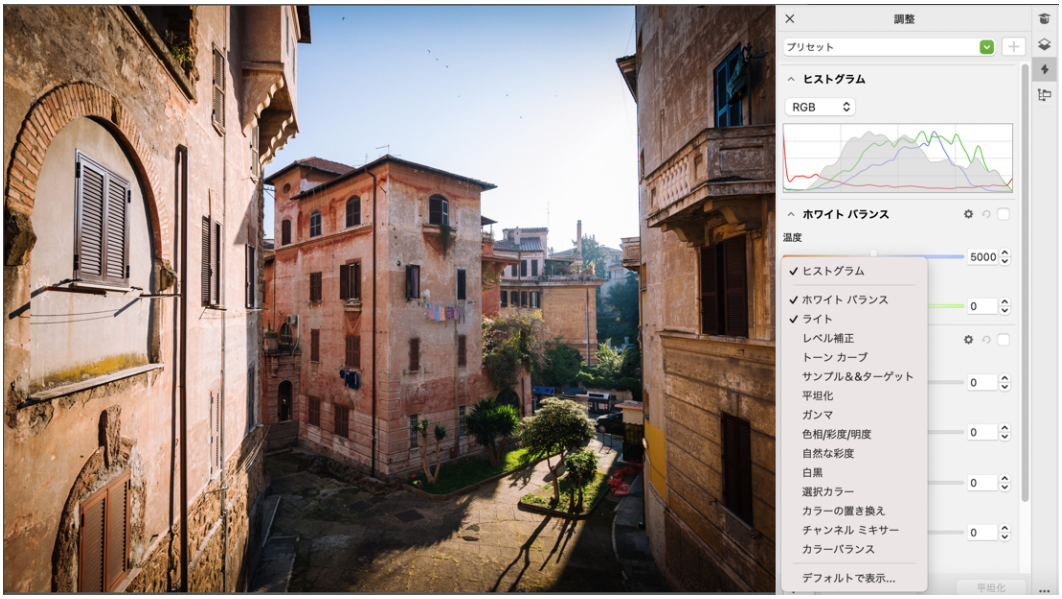
Corel PHOTO-PAINT で再構築された調整メニューからフィルタを選択すると、[調整] インスペクタが選択したフィルタに対して自動的にツールや設定を起動します。すべての調整が非破壊的なり、際限なく試すことができるようになりました。シングル クリックで調整をリセットしたりフラット化したりできます。また、時間を節約するために設計された新しいショートカットやコマンドがあり、メニュー コマンドを使用して、即座に調整をコピー アンド ペーストできます。

新機能と機能強化[調整] インスペクタ

Corel PHOTO-PAINT の [調整] インスペクタが、あらゆる調整フィルタを使用できるように再編成されました。4 つの新たなフィルタが追加され、既存のフィルタに新しいインタフェース エレメントと編集オプションが導入され、簡単に望む結果を得ることができます。

モノクロ フィルタに新しいクリエイティブ オプションが追加され、これにより、カラー イメージからグレースケールに変換する際の制御が向上します。イメージのシャドウとハイライトを分離して各イメージ特性の色相と彩度を個別に調整できるようになりました。これは、着色に非常に効果的です。

また、[カラー バランス]、[均一化]、[サンプル&ターゲット] の各フィルタおよび新しい [レベル] フィルタの制御が向上し、イメージのコントラストを簡単に調整できます。[カラー バランス] フィルタでは、新しいカラー サンプリング ツールを使用して、シングル クリックでニュートラル グレーを設定できます。ヒストグラム インタフェースが強化され、調整時により優れた視覚表現を提供するために、[色相]、[彩度]、[メイド]、[モノクロ]、[カラーの置き換え]、[チャンネル ミキサー]、および [カラー バランス] の各フィルタのスライダにカラーを追加しました。



強化された [調整] インスペクタ.

機能強化[調整] インスペクタのパフォーマンス

Corel PHOTO-PAINT で、[調整] インスペクタを使用すると、イメージ編集速度が格段に向上していることがわかります。ディスプレイのキャッシング システムが強化されため、調整フィルタは滑らかになり、反応性も高くなります。これにより、特に小さなイメージのディテールや領域を拡大する際に役立ちます。また、CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT ではマルチコア プロセッサをサポートし、アプリケーションで簡単に調整を適用できます。

新機能と機能強化一般的な機能強化

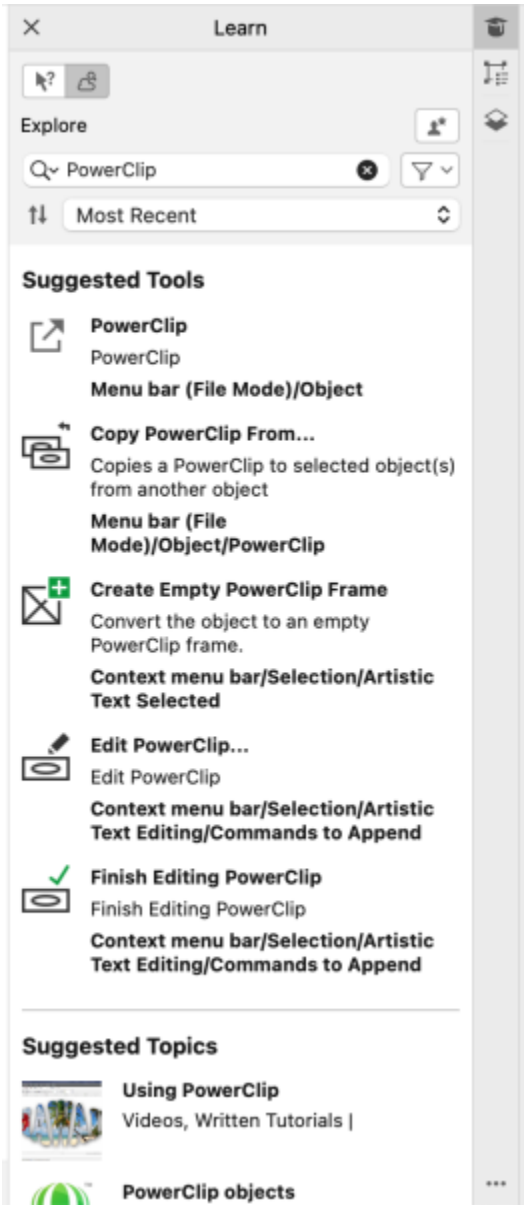
CorelDRAW Graphics Suite March 2022 Subscriber Update は、ユーザーからのよくあるリクエストから発想を得たさまざまな強化機能を提供します。CorelDRAW には、ビットマップを操作するための 5 種類の新しい調整フィルタと 19 種類の効果が用意されています。これらの設定には、[効果] メニューからアクセスできます。

Corel PHOTO-PAINT では、[オブジェクト] インスペクタのライブ結果を示す不透明度スライダが表示されるようになりました。これにより、オブジェクトの不透明度の変更を簡単に調整し、確認できます。また、マスクを使用していても、複数のオブジェクトを含む選択肢に非破壊的な効果を適用することもできるようになりました。

Corel PHOTO-PAINT で非破壊的な効果を適用した作品を保存すると、ファイル サイズを小さくするよう通知されます。多くの場合、効果データに ZIP 圧縮を新たに使用すると半分ほどのサイズになります。[マスク] メニューには新しいエッジの透明度オプションもあり、マスク エッジの透明度の減少度を制御できます。また、複数のマスク ツールのカーソルが更新され、作成状態か変換状態なのかがわかりやすくなりました。

新機能と機能強化[学習] インスペクタ

[学習] インスペクタ (以前のバージョンの [ヒント] インスペクタ) の新しい [検索] セクションで学習資料やツールを検索します。アプリケーション内の豊富なオンライン リソースのライブラリにアクセスして参照し、製品の機能をすばやく理解することができます。プロファイルを完成させると自分のレベルやニーズに適したビデオやチュートリアルが推奨されます。さらに、フィルタを適用して好みの学習資料のみを表示できます。また、関連性、日付、最適一致順に並べ替えることができます。詳しくは、36 ページの「[学習] インスペクタ」。を参照してください。



[学習]インスペクタ。

新機能パーソナライズ設定

プロファイル アンケートで入力した答えに基づいて、パーソナライズされた学習資料が推奨されます。プロファイルを更新すると、ニーズにより適合するようにお勧めの学習資料が変更されます。プロファイルをデフォルトの状態にリセットすると、お勧めが通知されないようにすることもできます。詳しくは、33 ページの 「プライバシーとプロファイル」。を参照してください。

機能強化[ページ] インスペクタ

CorelDRAW の [ページ] インスペクタのサムネール プレビューが向上し、ページの操作が簡単になりました。さらに、手動でページを並べ替えることなく、アクティブなページの後にページを簡単に挿入できるようになりました。

機能強化マルチページ表示

マルチページ表示でインタラクティブにページを標準の長方形オブジェクトのようにサイズ変更できます。中央からページをサイズ変更するには、Shift を押しながらハンドルをドラッグします。

すべてのページを表示するようマルチページ表示の拡大縮小を切り替えます。単一ページ表示を描画ウィンドウのアクティブなページに収まるように拡大縮小します。

機能強化見開きページ

CorelDRAW の [ページ] インスペクタの新しい [スプレッドを表示] コマンドを使用すると、見開きページのスプレッドと単一ページのサムネールの表示を簡単に切り替えることができます。スプレッドを単一ページのサムネールとして表示する場合、[ページ] インスペクタ内で見開きページをドラッグしたり、ドキュメント ナビゲータで見開きページのページ タブを動かしたりして、見開きページを移動することができます。

さらに、ドキュメント ナビゲータの向上したタブにより、見開きページのスプレッドを表示して簡単にページを移動できます。



2 番目と 3 番目のページのタブには、それらのページが見開きであることが示されます。(Claudia Driemeyer によるアートワーク)

機能強化マルチアセット エクスポート

[エクスポート] インスペクタは、ファイルの拡張サポートに対応しており、アセットを TIFF や EPS ファイル形式にエクスポートできます。また、シングル クリックですべてのアセットを選択して、一度にすべてのアセットをエクスポートしたり、エクスポート リストからすべてのアイテムを削除したりできます。

機能強化[アセット] インスペクタ

Cloud アセットの新規のデフォルト リスト表示と強化されたサムネールにより、コンテンツを簡単に表示して使用できます。Cloud とのアセットの同期が速くなり、より信頼性が高まりました。さらに、リンクされたシンボル ライブラリを使用すると、破損したリンクを復元して、ライブラリのシンボルに簡単にアクセスできます。

新機能アイデアを共有しフィードバックを提供する

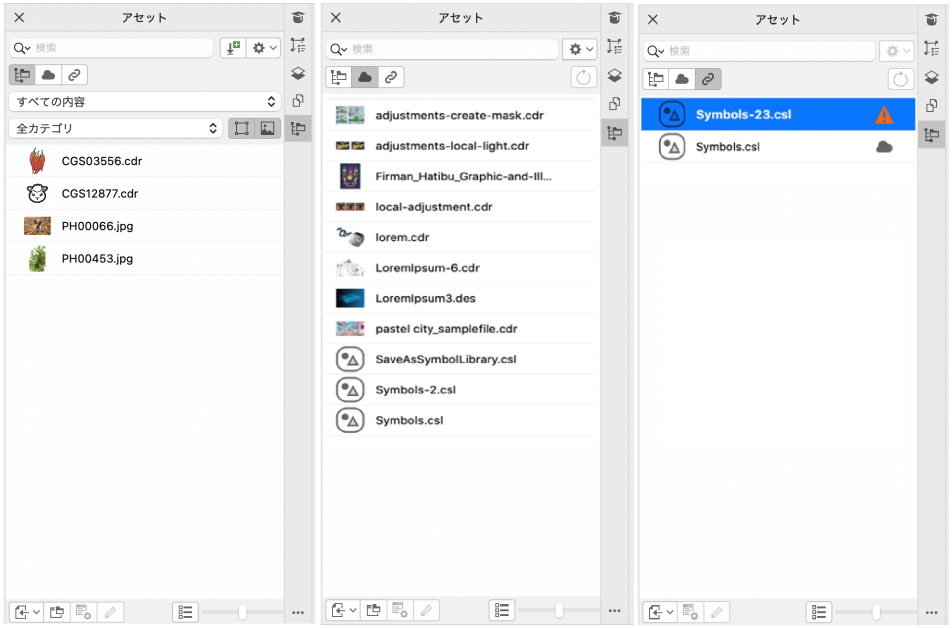
CorelDRAW Graphics Suite に対する提案をアプリケーションから直接送信し、他のユーザーがそのアイデアを評価し、フィードバックを提供することができます。また、他のユーザーからのお勧めをレビューし、投票することもできます。詳しくは、34 ページの 「フィードバックの送信」。を参照してください。

CorelDRAW Graphics Suite 2021.5

サブスクライバのみが利用できる CorelDRAW Graphics Suite 2021.5 は、機能強化されたアセット管理、合理化されたコラボレーション ワークフロー、Corel® Font Manager™ からのオンライン フォントへの直接アクセスなど、さまざまな機能を備えています。

新機能と機能強化アセットの管理、共有、および同期

CorelDRAW の **[アセット]** インスペクタ (旧称 [CONNECT コンテンツ] インスペクタ) で、すべてのローカル コンテンツ、共有コンテンツ、および Cloud コンテンツにアクセスできます。名前が変更され、強化された **[アセット]** インスペクタでは、Cloud フォルダに保存され共有されているすべてのシンボル ライブラリおよびその他のファイルにすばやくアクセスできます。また、リンクされているシンボル ライブラリを表示したり、それらをローカルまたはオンラインのソースと同期して常に最新の状態に保つことができます。



[アセット] インスペクタでは、ローカル アセット、Cloud アセット、およびリンクされたアセットを操作できます。

機能強化Cloud ファイルのパフォーマンス

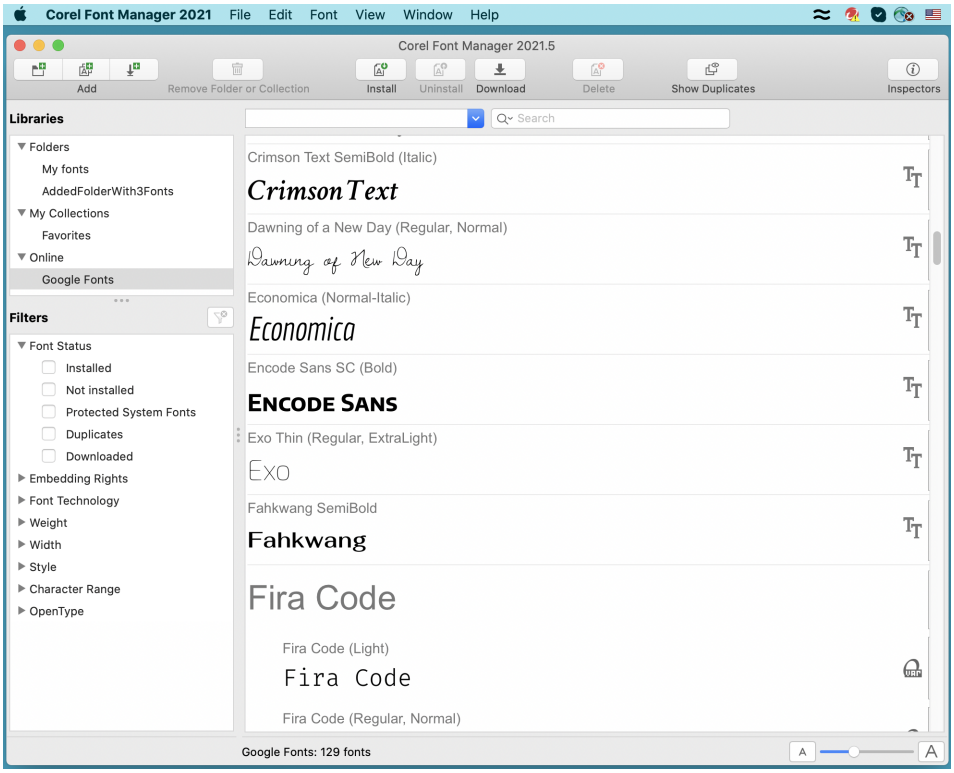
Cloud ファイルをよりすばやく簡単に操作できるようになりました。ドキュメントを Cloud に保存したり、Cloud ドキュメントを開いたり共有するときに、速度とパフォーマンスが向上されていることに気づくでしょう。

機能強化コラボレーション

合理化されたログイン プロセスにより、Corel アカウントを使用して Cloud と **[注釈]** インスペクタに同時にサイン インできます。サイン イン後にドキュメントに追加した注釈は、名前に加えて電子メール アドレスで識別されるようになりました。また、認証情報を一切提供せずに匿名の注釈を追加できます。

新機能オンライン フォントへのアクセス

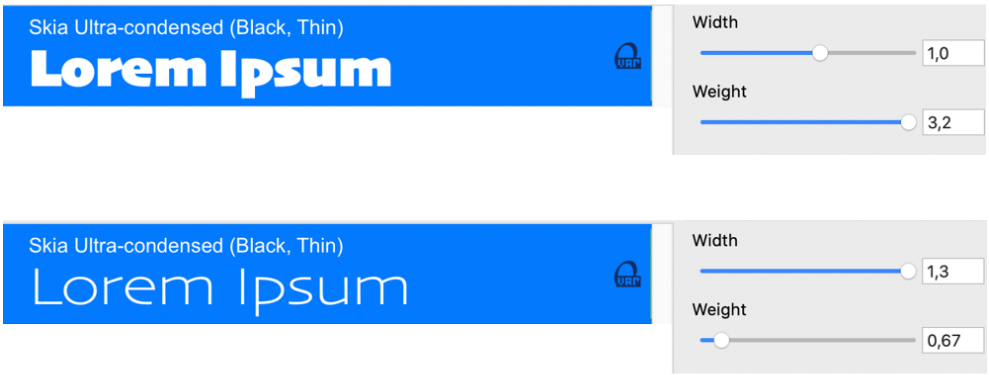
Corel Font Manager から直接 Google Fonts ライブラリの 1000 を超えるフォント ファミリにアクセスして、それらをデザインで使用できます。インストールすることなく簡単に、オンライン フォントを参照、検索、およびプレビューできます。気に入ったフォントをダウンロードまたはインストールして、CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT の **[フォント リスト]** ボックスからそれらにアクセスできます。



Google Fonts に簡単にアクセスできます。

新機能Corel Font Manager での可変フォントのプロパティの調整

Corel Font Manager で可変フォントのプロパティを表示および調整できるようになりました。



可変フォントのプロパティの調整

機能強化[ソース] インスペクタでのファイルのサポート

CorelDRAW の **[ソース]** インスペクタの強化されたファイル サポートにより、複雑なプロジェクトを簡単に構成することができます。外部のリンクされた CorelDRAW ファイルに描画を追加できます。Excel ブック (XLS および XLSX) またはカンマ区切り値 (CSV) ファイルをインポートして、プロジェクト情報が含まれているリンクされたテーブルを追加することもできます。また、リンクされたファイルをいつでもソースと同期して、最新の変更で更新できます。

新機能[オブジェクト データ] インスペクタ

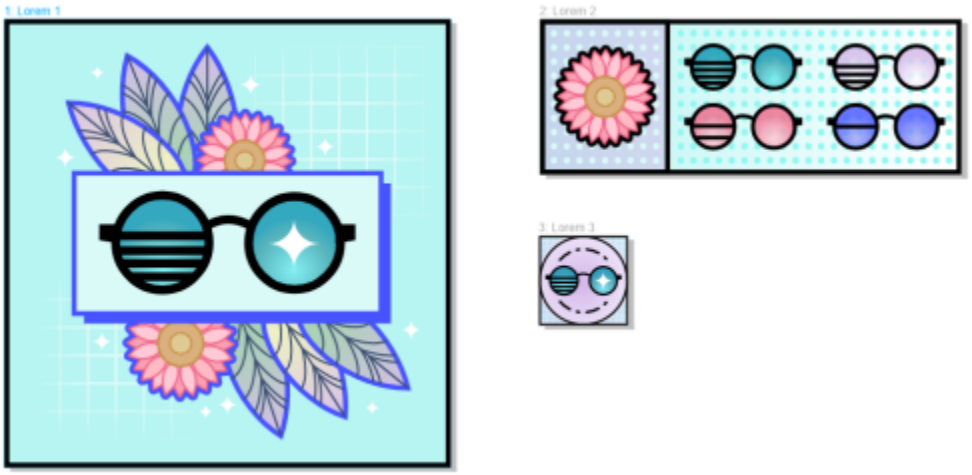
CorelDRAW の **[オブジェクト データ]** インスペクタ (**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[オブジェクト データ]**) で、異なるタイプのデータをオブジェクトに割り当てて、データをプロジェクト データベースに保存できます。**[オブジェクト データ]** インスペクタは、大規模なプロジェクトで特に有用な高度な機能です。

CorelDRAW Graphics Suite 2021

CorelDRAW Graphics Suite 2021 は、デザイン過程全体の合理化にとって頼もしい味方です。革新的なイメージ編集機能、生産性の向上を促す次世代のコラボレーション機能、そして創造性の限界を押し広げる先進の新イラストレーション ツールを使用すれば、作成対象が Web か印刷かを問わず、仕事がはかどります。

新機能マルチページ表示

CorelDRAW® 2021 では、マルチページ表示を使用してデザイン ワークフローをスピードアップできます。ドキュメントのページをすべて同時に表示でき、描画の別部分への移動にタブのクリックが不要です。

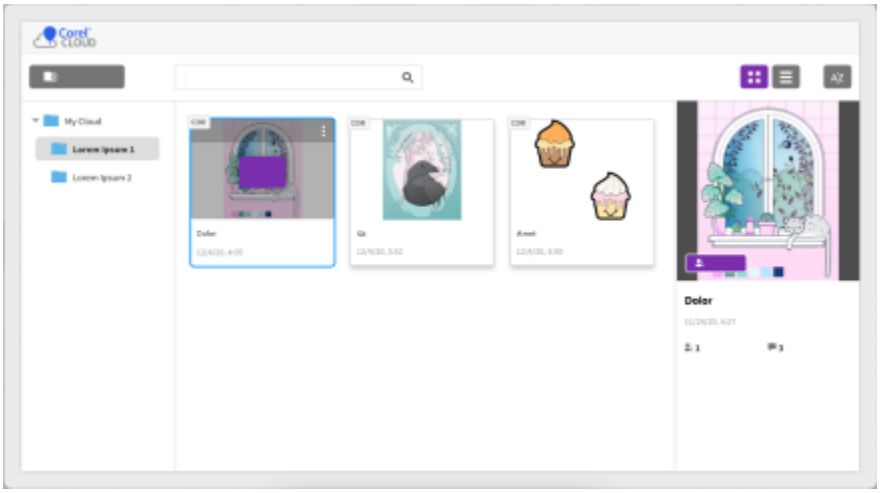


プロジェクトのデジタル アセットをすべて同じ画面で表示、管理、編集する

新機能ライブ コメント

この新機能を使用すると、誰もがプロジェクト作業にリアルタイムで関われます。関係者が CorelDRAW.app™ でドキュメントに注記を付けると、CorelDRAW 2021 での作業ファイルにすべてのフィードバックがすぐに表示されます。

CorelDRAW 2021 と CorelDRAW.app™ のどちらにも新しいダッシュボードが備えられ、コラボレーション ハブの役割を果たします。Cloud 上の描画がすべて含まれているほか、プレビュー、コメント数、チーム メンバー数、プロジェクト ステータスがワンクリックで表示されます。また、デザインをこのダッシュボードで CorelDRAW 2021 から直接共有でき、ファイルをひとつひとつ開く必要がありません。



プロジェクト ダッシュボードでは、ファイルの保存、表示、整理と、Cloud に保存されたファイルの共有ができます。

新機能遠近効果を用いた描画

CorelDRAW 2021 では、遠近効果を用いたオブジェクトやシーンの描画がこれまでになく簡単になりました。この新機能は透視投影の原理に基づいており、複雑なグリッドをあらかじめ用意する必要がなく、生産性が大幅に向上します。

すぐに使い始められるよう、4 種類の遠近効果を用いる描画のプリセットが用意されており、視点場の任意の部分を調整して簡単にカスタマイズできます。遠近効果グループを複数作成し、同じページまたはドキュメント内でそれぞれ独自の視点場を持たせられるので、可能性は無限大です。

制作するのがイラスト用のテクスチャやパターンでも、製品案の立体感のあるスケッチでも、距離や奥行きの視覚効果を用いたコンセプトデザインのプルーフでも、遠近効果を用いて描画することで目の前の作業を簡単に仕上げることができます。

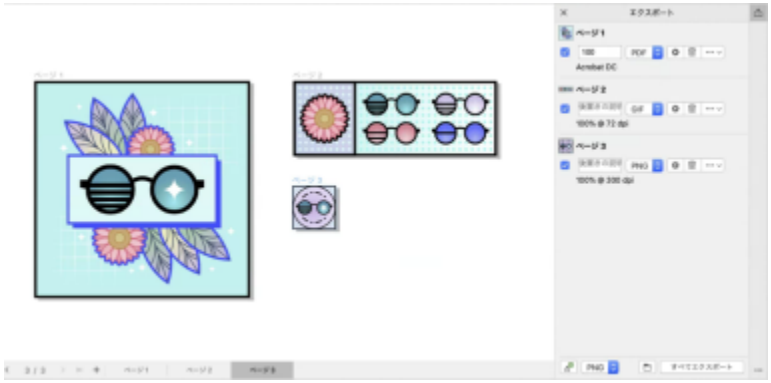


オブジェクトやイラスト化したシーンを、遠近効果を用いてこれまでになく簡単迅速に描画できます。

新機能マルチアセット エクスポート

CorelDRAW 2021 では、エクスポートするアセットのカスタマイズ リストを作成し、ワンクリックでエクスポートできます。新しい **[エクスポート]** インスペクタには、ページやオブジェクトを出力するための、柔軟で時間の節約になる各種オプションが用意されています。

ページやオブジェクトをものの数クリックで、PDF をはじめとする複数の業界標準形式で送信できます。デザイン要素を **[エクスポート]** インスペクタで複製し、出力オプションを変更することで、同じデザイン要素を異なる設定で同時にエクスポートできます。または、同一の環境設定を使用して複数の項目を同時にエクスポートできます。



リストされたページやオブジェクトを各種形式にワンクリックでエクスポートできます。

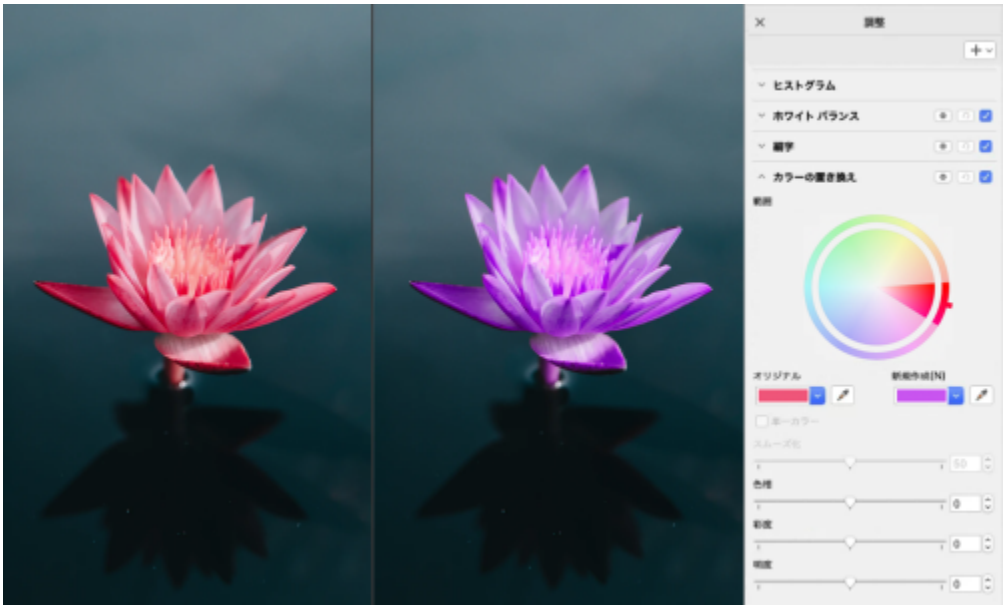
機能強化イメージの調整

Corel PHOTO-PAINT 2021 に、イメージ編集の効率と正確さをいっそう高める各種機能および機能強化が導入されました。新しい **[調整]** インスペクタでは、頻繁に使用する重要なフィルタの大半にすぐにアクセスでき、作業を迅速かつ非破壊的に、リアルタイムで、その場で行うことができます。さらに、新しい [ローカル調整モード] により、フィルタの対象をイメージの特定領域に限定するのが簡単になりました。詳しくは、147 ページの 「[調整] インスペクタ」を参照してください。



重要なイメージ調整を非破壊的に、リアルタイムで、その場で適用します。

[カラーの置き換え] フィルタが刷新されました。カラー ピッカーやスポイト ツールの機能が強化され、より正確に編集できるようになったほか、新しいインタラクティブ コントロールを使用して色相や彩度の範囲をより直感的に微調整できます。また、Corel PHOTO-PAINT 2021 にスライダが追加され、選択されているピクセルと選択されていないピクセルとの間でカラーの遷移をいっそう滑らかにできるようになりました。詳しくは、162 ページの 「カラーの置き換え」を参照してください。



カラーの正確な置き換えや微調整ができます。

新機能HEIF サポート

CorelDRAW Graphics Suite 2021 は High Efficiency Image File (HEIF) をサポートしており、携帯電話で撮影された写真を活用できます。HEIF は、画質を犠牲にせずにファイル サイズを小さくできることから、デフォルトの撮影形式として使用するデバイスが増えています。Corel PHOTO-PAINT では HEIF ファイルの中から核となるイメージをインポートしたり開いたりすることができ、CorelDRAW では描画にインポートすることができます。詳しくは、533 ページの 「High Efficiency Image File Format (HEIF)」。を参照してください。

新機能[ページ] インスペクタ

CorelDRAW 2021 では、新しい **[ページ]** インスペクタによって、複数ページのドキュメントに対する作業が簡素化されています。デザインに含まれているすべてのページが表示されるので、管理しやすく、プロジェクトのナビゲーションも簡単です。各ページには、サイズや内容が反映されたスケーラブルなサムネール プレビューが用意されます。ページの並べ替えは、このインスペクタ内でドラッグするだけで簡単です。さらに、ページの追加、削除、名前変更をここだけでできるので、時間と手間が省かれます。また、表示モードをワンクリックで切り替えて、1 つのページに集中したり、新しいマルチページ表示を使用したりできます。



描画内のページを簡単に管理でき、これまでになく迅速にプロジェクト間を移動できます。

新機能ページ サイズの自動調整

CorelDRAW 2021 では、**ページ サイズの自動調整**機能も時間の節約に貢献します。ページをその内容が納まるようなサイズにワンクリックで変更できます。また、マージンのカスタマイズも、デザイン要素とページの端との間隔を指定して迅速に行うことができます。

機能強化ガイドライン

CorelDRAW 2021 でのガイドラインを使用した作業で、世界単位からページ寸法へと表示を簡単に切り替えられます。加えて、カスタム ガイドラインの管理がいっそう簡単になり、デザインで使用するフレームワークをこれまでになく素早くセットアップできます。

新機能カスタマイズ可能なショートカット キー

CorelDRAW Graphics Suite 2021 では、頻繁に使用するコマンドやツールにショートカット キーを割り当てる機能が用意されているため、ワークフローをスピードアップさせることができます。各自の作業のやり方に合わせて、既存のショートカットをカスタマイズすることもできます。詳しくは、549 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。

新機能Apple シリコン サポート

CorelDRAW Graphics Suite 2021 は、Apple シリコンでネイティブ実行できるように設計されているため、最先端のハードウェアに最適化されたパフォーマンスとユーザー体験を活かせます。

寄せられたご意見に基づく機能拡張

新機能フォント コレクションのエクスポート/インポート

Corel Font Manager 2021 には、お使いのフォント コレクションの保持に便利な新機能が用意されています。フォント データベースをインポートおよびエクスポートできるようになっており、このソフトウェアの別バージョンで使用したり他のユーザーと共有したりできます。

機能強化検索/置換

CorelDRAW 2021 では、検索範囲を現在選択されているオブジェクトに限定する新しいオプションが用意され、オブジェクトの検索と置換の用途がいっそう広がっています。検索結果に含まれるオブジェクトがインジケータで強調表示されるので、正確に作業できます。

新機能それ自体へのスナップ

CorelDRAW 2021 での複雑なデザインの作業において、オブジェクトがそれ自体にあるスナップ ポイントにスナップしないようにする新しい設定が用意され、デザイン要素を簡単かつ正確に移動および変形できるようになりました。



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 31 の 「CorelDRAW Graphics Suite の認証」。
- ページ 31 の 「アカウント設定」。
- ページ 32 の 「アップデート」。
- ページ 32 の 「ユーザー認証情報の変更」。
- ページ 33 の 「プライバシーとプロファイル」。
- ページ 33 の 「Corel サポート サービス」。
- ページ 34 の 「フィードバックの送信」。

CorelDRAW Graphics Suite の認証

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 SuiteCorelDRAW Technical 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 SuiteCorelDRAW Technical 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、32 ページの 「ユーザー認証情報の変更」。を参照してください。

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

- **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[マイ アカウント]** 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、**Corel PHOTO-PAINT** 』 メニュー ▸ **[アップデートを確認]** 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、**[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[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 SuiteCorelDRAW Technical 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 ー 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: 使用しない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。 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[グローバル]** 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。**[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[グローバル]** 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。

プライバシーとプロファイル

Corel は、アプリケーションの機能を向上させるためにお客様が使用している機能を追跡します。また、**[学習]** インスペクタで学習資料を検索すると、Corel は、検索内容を追跡して、その情報を使用し、既存の学習資料を改善し、新しいチュートリアルを作成します。プライバシー設定を調整して、いつでも機能と検索用語の追跡を停止することができます。

プロファイル作成が完了すると、アンケートに入力した情報 (製品の習熟度や作成するプロジェクトなど) に基づいて学習資料が推奨されます。お勧めの学習資料を通知しないようにする場合は、プロファイルをデフォルトの状態にリセットできます。プロファイルは、応答を変更したり、新たに追加した質問に回答したりすることで、いつでも編集できます。最新のプロファイルにより、当社は推奨機能を向上させることができます。

プライバシー設定を管理するには

1 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[グローバル]** をクリックします。
2 **[環境設定]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、**[プライバシー]** 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
お使いの機能を Corel が追跡することを許可または禁止する	**[機能の使用状況を共有]** チェック ボックスをオンまたはオフにします。
[学習] インスペクタの **[検索]** タブで、Corel が検索に関する情報を収集することを許可または禁止する	**[検索用語を共有]** チェック ボックスをオンまたはオフにします。 **注記**: **[学習]** インスペクタの **[検索]** タブで学習資料を検索する機能はアプリケーションの機能であるため、**[機能の使用状況を共有]** チェック ボックスをオフにすると、**[検索用語を共有]** チェック ボックスもオフになり、デフォルトでグレー表示になります。

プロファイルを管理するには

1 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[グローバル]** をクリックします。
2 **[環境設定]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、**[プライバシー]** 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。
- **プロファイルのリセット** ― プロファイルをデフォルトの状態に戻します。これにより、[Welcome スクリーン] と **[学習]** インスペクタに推奨事項が表示されないようにできます。
- **プロファイルの編集** ― 最新のプロファイル アンケートを開きます。これにより、新たに追加された質問に対する応答や回答を更新できます。

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。

フィードバックの送信

CorelDRAW Graphics Suite に対するご意見やご提案をオンライン ポータルに送信できます。ポータルでは、他のユーザーが送信内容を確認したり評価したりできます。他のユーザーからのフィードバックに投票したり、意見を投稿したりすることも可能です。フィードバックを送信し、フィードバックに投票またはコメントするには、CorelDRAW Graphics Suite アイデア ポータル アカウントにログインする必要があります。ポータルは英語でのみ利用できます。

アイデアを共有し、アプリケーションに関するフィードバックを送信するには

1 次のいずれかの操作を実行します。
- **[ヘルプ]** ▸ **[アイデアとフィードバックの送信]**。
- **[ヘルプ]** ▸ **[Welcome スクリーン]** をクリックして、**[アイデアとフィードバック]** をクリックします。
- **[ヘルプ]** ▸ **[学習]** をクリックして、**[アイデアと提案を共有する]** をクリックします。

2 CorelDRAW Graphics Suite アイデア ポータルで、**[ログイン/サインアップ]** をクリックして、資格情報を入力します。
CorelDRAW Graphics Suite アイデア ポータル アカウントを持っていない場合は、作成することができます。

3 **[新しいアイデアの追加]** をクリックします。

4 **[新規アイデア]** ページで、**[アイデア]** ボックスに要約したアイデアを入力します。
入力を始めると、ボックスに同様のアイデアが表示されます。新しいアイデアを作成する前に、それらに投票するかどうか検討できます。**[すべてのアイデアを検索]** ボックスに入力すると、既存のアイデアを検索できます。同意するアイデアがある場合、対応する **[投票]** ボタンをクリックします。

5 **[詳細を入力してください]** ボックスで、アイデアに関する詳細を入力します。

6 **[アイデアの追加]** をクリックします。



学習資料

製品の使い方は、『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、ビデオ チュートリアルを見る、、Corel Web サイト (www.corel.com) で資料を探すなど、さまざまな方法で学習できます。Web サイトでは、ヒントや追加のチュートリアルにアクセスできます。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 35 の 「ヘルプを参照する」。
- ページ 36 の 「[学習] インスペクタ」。
- ページ 37 の 「ヘルプとツールのヘルプ」。
- ページ 38 の 「ヒント」。
- ページ 39 の 「Welcome スクリーン」。
- ページ 39 の 「クイック スタート ガイド」。
- ページ 40 の 「演習プロジェクト」。
- ページ 40 の 「ビデオ資料」。
- ページ 41 の 「開発者の Web サイト」。
- 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	40 ページの 「ビデオ資料」 39 ページの 「クイック スタート ガイド」 40 ページの 「演習プロジェクト」
タスクの実行に役立つ、お勧めのツールや学習資料に関する情報を取得できます。	36 ページの 「[学習] インスペクタ」

目的	参照先
製品のツールと機能について説明します	37 ページの 「ヘルプとツールのヘルプ」 38 ページの 「ヒント」 41 ページの 「Web ベースのリソース」
マクロと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
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）。Finder でアプリケーション バンドルをコントロールクリックし、**[パッケージのコンテンツを表示]**, をクリックし、**[コンテンツ]** ▸ **[言語]** をクリックし、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。

[学習] インスペクタ

[学習] インスペクタを使用すると、演習プロジェクト、プロジェクトに役立つビデオ、ヘルプ トピック、チュートリアルなどのさまざまなオンライン学習資料を検索して、利用できます。これらの必要なリソースを簡単に見つけるために、検索結果をフィルタリングして、並べ替えることができます。

製品の使用方法および作成するプロジェクトの種類に関する質問に回答してプロファイルを完成すると、当社は、お客様のスキル レベル、ニーズ、興味関心に一致する学習資料を提案することができます。初めてアプリケーションを起動したとき、または **[学習]** インスペクタの **[検索]** タブからプロファイル アンケートにアクセスできます。

また、**[学習]** インスペクタでヒントやツールのヘルプなどのローカル リソースを検索できます。ヒントの利用方法について詳しくは、38 ページの 「ヒント」。を参照してください。ツールのヘルプの利用方法について詳しくは、37 ページの 「ヘルプとツールのヘルプ」。を参照してください。

[学習] インスペクタでアプリケーションに関するフィードバックを送信したり、アイデアを共有したりできます。詳しくは、34 ページの 「フィードバックの送信」。を参照してください。

学習資料を見つけるには

1 **[ヘルプ]** ▸ **[学習]** をクリックします。
2 **[学習]** インスペクタで、**[検索]** ボタン をクリックします。
プロファイルを完成していない場合、**[結果のパーソナライズ]** ボタン をクリックして、アンケートの質問に回答してください。
3 **[検索]** ボックスに、検索用語を入力して、**Return** を押します。
検索用語を削除するには、**[検索をクリア]** ボタン (X) をクリックします。

可能な操作

検索結果をフィルタ処理する	**[フィルタ]** ボタンをクリックすると、次のいずれかのフィルタが無効になります。**[ツール ヒント]**、**[演習プロジェクト]**、**[チュートリアル]**、**[ビデオ]**、および **[ヘルプ トピック]**。
検索結果をソートする	**[並べ替え]** 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。 • **最も新しい** — 作成された日付順に学習資料を並べ替えます。最新のものから順に表示されます。 • **あなたへのお勧め** — プロファイルに基づいて学習資料を並べ替えます。お客様のニーズ、興味関心、スキル レベルに適している順に表示されます。 • **最も関連性が高い** — 入力した検索用語との関連性に基づいて学習資料を並べ替えます。

[検索] タブにアクセスするには、サイン インしている必要があります。

[環境設定] ダイアログ ボックスの **[プライバシー]** ページからプロファイル アンケートにアクセスすることもできます。詳しくは、33 ページの 「プライバシーとプロファイル」。を参照してください。

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。ヘルプは、印刷しやすい PDF 形式のユーザー ガイドとしてオンラインでも利用できます。オフラインで作業することが多い場合は、『Corel PHOTO-PAINT ユーザー ガイド』をダウンロードできます。

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。

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。ツールのヘルプは、すべて非表示にできます。必要に応じて再び表示できます。

ヘルプを使用するには

1 **[ヘルプ]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT 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	左側のペインで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	検索ボックスに検索する単語や語句を入力します。 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。 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。



Shift + コマンド + 疑問符 (?) 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、コンテキストに応じたヘルプがダイアログ ボックスに表示されます。

Corel PHOTO-PAINT 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。オフラインでの作業が多い場合は、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。

ツールのヘルプの表示/非表示を切り替えるには

1 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。
2 **[一般]**をクリックします。
3 **[外観]** 領域で、**[ツールのヘルプの表示]** チェック ボックスをオンまたはオフにします。

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 ウィンドウ右側の **[学習]** インスペクタの **[ヒント]** タブ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]** ▸ **[学習]** をクリックして、**[学習]** インスペクタの **[ヒント]** ボタンをクリックします。 **[学習]** コマンドが有効な場合は、**[学習]** インスペクタが表示され、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	**[学習]** インスペクタの一番下にある **[戻る]** ボタンまたは **[進む]** ボタンをクリックします。



[学習]インスペクタの [ヒント] からアプリケーションに関するフィードバックを送信したり、アイデアを共有したりできます。詳しくは、34 ページの 「フィードバックの送信」。を参照してください。

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、学習ビデオなどの学習資料にオンラインでアクセスすること、CorelDRAWCorel PHOTO-PAINT 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することができます。また、発見ファイルはアプリケーションをすぐに使い始める上で役立ちます。

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。

Welcome スクリーンからアプリケーションに関するフィードバックを送信したり、アイデアを共有したりできます。詳しくは、34 ページの 「フィードバックの送信」。を参照してください。

クイック スタート ガイド

『クイック スタート ガイド』は、PDF 形式で用意されています。便利なツールや機能が紹介されており、このスイートをすぐに使い始めることができます。

『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。オフラインでの作業が多い場合は、クイック スタート ガイドを product.corel.com からダウンロードしてください。

演習プロジェクト

演習プロジェクトは、CorelDRAW (CDR) ファイルおよび Corel PHOTO-PAINT (CPT) ファイルのコレクションで、ダウンロードして学習、トレーニング、デモに利用できます。これらの簡潔なアプリ内チュートリアルを利用して、基本的な概念を演習したり、スキルを磨いたりしてください。各 CorelDRAW チュートリアルには、参考になる完成版のプロジェクトに加えて、部分的に未完になっているプロジェクトがあり、手順ごとの説明、対話的に学習できる実地研修タスクが充実しています。したがって、これらの資料は、知識を強化して、プロジェクトを順調に進めるために役立ちます。**[学習]** インスペクタで演習プロジェクトにアクセスできます。**[学習]** インスペクタについて詳しくは、36 ページの 「[学習] インスペクタ」。「学習したい機能を検索し、コレクション内のどのチュートリアルがニーズに合っているかを確認してください」を参照してください。検索結果のリストで演習ファイルをクリックすると、演習ファイルは **~/Library/Application Support/Corel/CorelDRAW Graphics Suite 2022/{APP}/Discovery¥{LANGUAGE}** フォルダにダウンロードされます。ここで {APP] はアプリケーション、{LANGUAGE} はユーザー インタフェースの言語を表します。たとえば、アプリケーションを英語でインストールした場合、ダウンロードした演習プロジェクトは **~/Library/Application Support/Corel/CorelDRAW Graphics Suite 2022/PHOTO-PAINT/Discovery¥EN** フォルダに格納されます。チュートリアルがデフォルト フォルダにダウンロードされると、チュートリアルがアプリケーションで自動的に開かれます。

演習プロジェクトにアクセスするには

1. **[学習]** インスペクタ (**[ヘルプ]** ▸ **[学習]**) で、**[検索]** ボタン をクリックします。
   ニーズに合った演習プロジェクトを推奨させるには、**[結果のパーソナライズ]** ボタン をクリックして、アンケートの質問に回答し、プロファイルを完成させてください。
2. **[検索]** ボックスに、検索用語を入力して、**Return** を押します。
   演習プロジェクトのみを表示するには、**[フィルタ]** ボタンをクリックし、**演習プロジェクト**以外のすべてのフィルタを無効にします。
3. 検索結果のリストで、学習する演習プロジェクトのサムネールをクリックします。
   ファイルがコンピュータにダウンロードされると、アプリケーションで自動的に開かれます。

チュートリアルは作成後に保存することができます。を参照してください。ファイルの保存について詳しくは、89 ページの「イメージを保存する」。を参照してください。

演習プロジェクトを既にダウンロードしていた場合、次回 **[学習]** インスペクタでこのチュートリアルのサムネール画像をクリックすると、アプリケーションによってローカル バージョンが新しいドキュメントとして開かれます。

ビデオ資料

ビデオ学習資料には、Welcome スクリーンや **[学習]** インスペクタ メニュー、[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

マクロまたはスクリプト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 サイトではなどの便利なリソースを豊富に用意して開発者を支援します。

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、アプリケーションに関するフィードバックの送信/アイデアの共有、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 「Corel PHOTO-PAINT 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」。

Corel PHOTO-PAINT を起動/終了する

Corel PHOTO-PAINT は Finder から起動し、Corel PHOTO-PAINT セッションはアプリケーション ウィンドウから終了できます。

Corel PHOTO-PAINT を起動/終了するには

目的	作業手順
Corel PHOTO-PAINT を起動する	ドックの **Finder** アイコンをクリックし、Finder サイドバーの **[アプリケーション]** をクリックします。**[CorelDRAW Graphics Suite]** をクリックし、アプリのアイコンをダブルクリックします。
Corel PHOTO-PAINT を終了する	**[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▶ **[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 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[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 **[ユーザー インタフェースの言語]** 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。



[ユーザー 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。

スタートアップ設定

Corel PHOTO-PAINT の起動設定を指定して、起動時のアプリケーションの表示方法を制御できます。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 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** 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、**[Corel PHOTO-PAINT 起動時]** リスト ボックスからオプションを選択します。
イメージを開始する時に **[新規イメージの作成]** ダイアログ ボックスを非表示にするには、**[新規イメージ 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。



Corel PHOTO-PAINT 作業領域の概要

ここでは、Corel PHOTO-PAINT 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 「Corel PHOTO-PAINT の用語」。
- ページ 46 の 「アプリケーション ウィンドウ」。
- ページ 48 の 「ツールバー」。
- ページ 50 の 「ツールボックス」。
- ページ 59 の 「プロパティ バー」。
- ページ 59 の 「インスペクタ」。
- ページ 61 の 「カラー パレット」。
- ページ 61 の 「ステータス バー」。
- ページ 61 の 「Touch Bar サポート」。

Corel PHOTO-PAINT の用語

Corel PHOTO-PAINT 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。

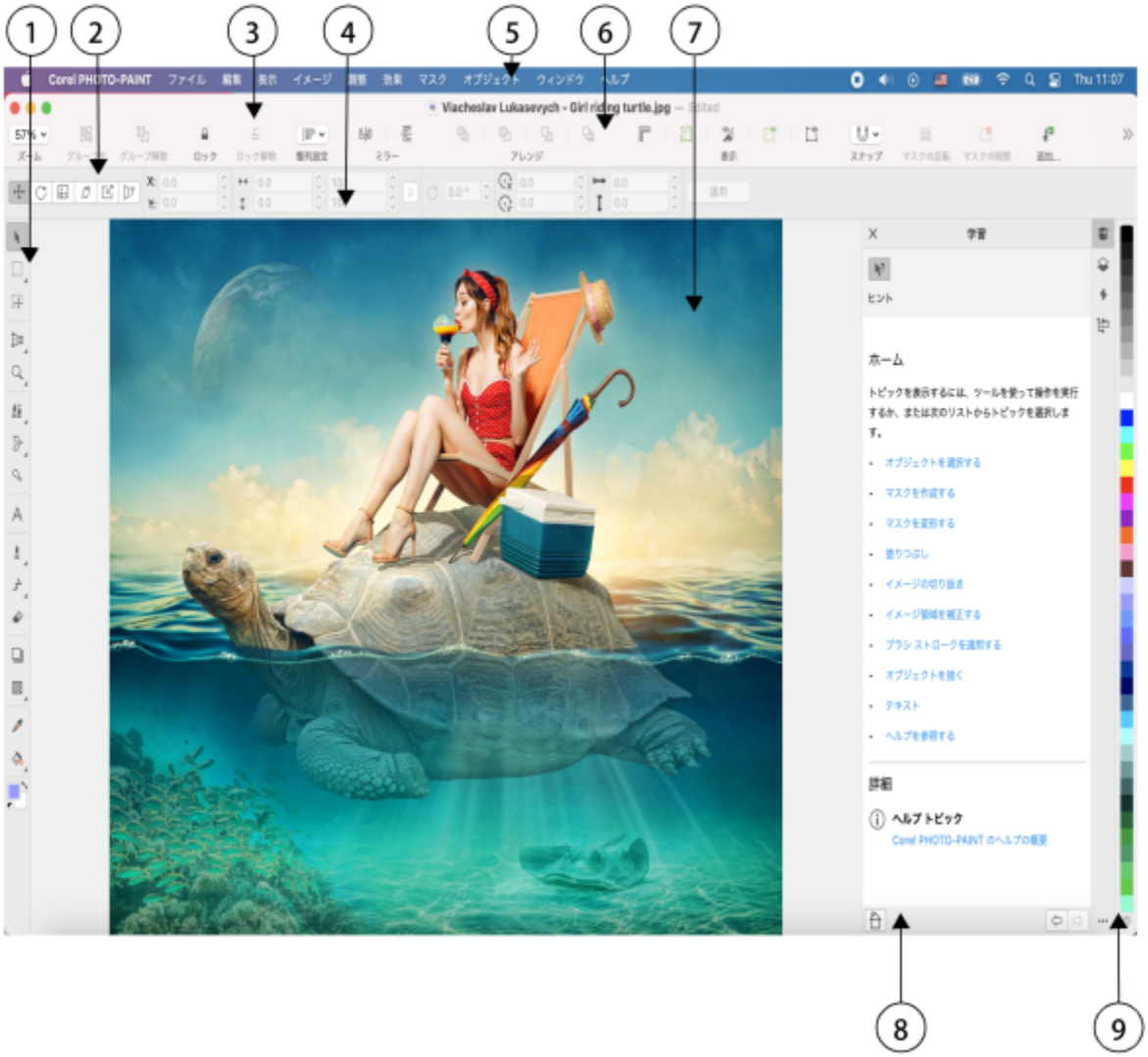
用語	説明
チャンネル	イメージのカラーまたはマスクに関する情報を保持する 8 ビットのグレースケール イメージ。
編集領域	マスクの編集可能な領域で、選択したイメージ領域にペイントや効果を適用できます。
イメージ	Corel PHOTO-PAINT で開いたり作成したりするファイル。
レンズ	カラーやトーンを補正するときに、イメージの一部または全体を保護するオブジェクト レイヤ。

用語	説明
マスク	イメージの編集の際に、イメージにマスクを適用し、保護領域と編集領域を定義します。
オブジェクト	バックグラウンド イメージの前面に重なる独立したビットマップ。
パス	ノードと呼ばれる調整可能な端点を接続した、一連の直線セグメントおよび曲線セグメント。
サムネール	イメージを低解像度で表示する縮小版のプレビュー。

アプリケーション ウィンドウ

Corel PHOTO-PAINT アプリケーション ウィンドウには、イメージの表示や編集に必要なツールとコマンドに簡単にアクセスできる要素が表示されます。各アプリケーション コマンドは、メニュー バー、ツールボックス、プロパティ バー、ツールバー、インスペクタから利用できます。

次にアプリケーション 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。

構成要素	説明
1.ツールボックス	イメージの編集、作成、表示要のツールと、カラーおよび塗りつぶしを選択するためのコントロールが含まれています
2.[ドキュメント] タブ	ドキュメント間を素早く移動できます
3.タイトル バー	選択したドキュメントのタイトルが表示されます
4.プロパティ バー	アクティブなツールに適したコマンドが含まれています
5.メニュー バー	ドロップダウン メニューと、カテゴリ別にまとめられたコマンドが含まれています

構成要素	説明
6.ツールバー	開く、保存、印刷など、メニューとその他の基本的なコマンドのショートカットが含まれています
7.イメージ ウィンドウ	イメージが表示されるウィンドウです。一度に複数のイメージ ウィンドウを開くことができますが、コマンドを適用できるのはアクティブなイメージ ウィンドウのみです。
8.インスペクタ:	追加のコマンドとイメージ情報にアクセスできます。インスペクタの中には、常に表示されているものもあります。
9.カラー パレット	カラー ボックスが含まれています

ツールバー

ツールバーには、メニュー コマンドへのショートカットとなるボタンが用意されています。

クリックするボタン	目的
	倍率を選択する
	選択したオブジェクトをグループ化する
	オブジェクト グループを分ける
	選択したオブジェクトの編集をオフにする
	選択したオブジェクトの編集をオンにする
	オブジェクトを相互に、またはページ上の特定の場所に合わせて整列する
	イメージを水平方向に反転する
	イメージを垂直方向に反転する

クリックするボタン	目的
	オブジェクトを重ね順の一つ上にする
	オブジェクトを重ね順の一つ下にする
	オブジェクトを重ね順の一番上に移す
	オブジェクトを重ね順の一番下に移す
	ルーラーを表示または非表示にする
	ガイドラインを表示または非表示にする
	イメージのスライス グリッドの表示/非表示を切り替えます。
	マスクの選択範囲線のオン/オフを切り替える
	オブジェクトの選択範囲線のオン/オフを切り替える
	ページでのオブジェクト整列のスナップ方法を選択する
	マスクを反転する
	マスクを削除する
	追加
	**[インスペクタ]** パネルを表示または非表示にする

ツールバーの表示/非表示を切り替えるには

- **[表示]** ▸ **[ツールバーの表示/非表示]** をクリックします。

ツールボックス

ツールボックスには、イメージの編集、作成、および表示用ツールが表示されます。関連のあるツールはフライアウトでグループ化されます。

ツールボックスのボタンの右下隅に小さな矢印がある場合は、それがフライアウトであることを示しています。フライアウトでは、最後に使用したツールがツールボックスに表示されます。フライアウトのツールにアクセスするには、ツールボックス ボタンの右下隅に表示される小さな黒い矢印をクリックします。



クローン ツールのフライアウト矢印をクリックすると、[補正] ツールのフライアウトが開きます。

ツールボックスには、ツールの他にカラー コントロールが表示されます。カラー コントロールでは、カラーと塗りつぶしを選択できます。

次の表に、ツールとカラー コントロール領域の説明を示します。

ツール

選択ツール



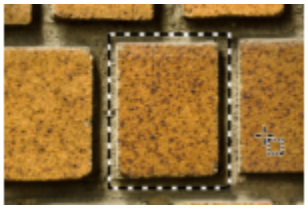
選択ツールでは、オブジェクトを選択、配置、変形することができます。



マスク ツール



長方形マスク ツール。 長方形の編集領域を定義できます。





楕円形マスク ツール。 楕円形の編集領域を定義できます。



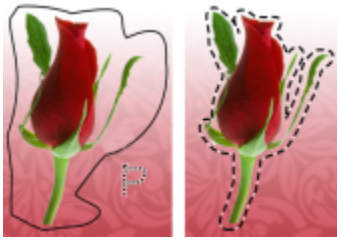


自由選択マスク ツールは、最初に選択したピクセルとカラーが類似する隣接ピクセルをすべて含む不規則な形の編集領域を定義します。





投げ縄マスク ツール。 類似色のピクセルで囲まれている不定形の編集領域を定義します。





[マグネティック マスク] ツールは、 周囲の領域とカラーが異なる領域のエッジにマスク選択範囲をスナップします。





フリーハンド マスク ツール。 不規則な形や多角形の編集領域を定義できます。





ブラシ マスク ツールは、 絵を描くようにブラシを使用して編集領域を定義します。





平面マスクツールは、平行線で定義されたフェード マスクを作成します。





スマート選択マスク ツールを使用すると、編集領域をペイント操作で形状または領域のエッジに基づいて定義できます。



マスクの変形ツール



[マスクの変形] ツールでは、編集可能な領域を位置合わせ、サイズ変更、および回転することができます。



切り抜きツール

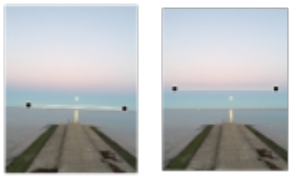


[切り抜き] ツールは、イメージを切り抜いたり、傾いたイメージを真っすぐにします。





直線化ツールを使用すると、直線化バーをイメージの要素に揃えて、傾いたイメージを補正できます。





遠近補正ツールを使用すると、写真の射影歪みを補正できます。





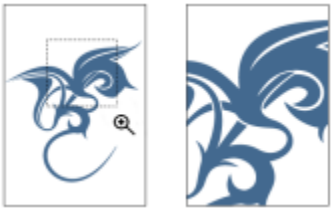
イメージ スライス ツール は、大きいイメージをいくつかの小さい部分に分け、Web ページで使用できるようにします。



ズーム ツール



ズーム ツール は、イメージ ウィンドウのズーム レベルを変更できます。





スクロール ツールは、イメージがイメージ ウィンドウより大きい場合、イメージ領域をドラッグして表示できるようにします。



補正ツール



クローン ツールは、イメージの一部を複製し、その複製を同じイメージの他の部分や別のイメージに適用できます。





赤目修正ツールは、 撮影したフォトから、人物の赤目を修正します。





補正ブラシ ツールは、テクスチャやカラーをブレンドすることで、イメージに含まれる裂け目、キズ、しわなどの問題を除去します。





クローン修復ツールでは、周囲の領域の色と調和したテクスチャをサンプリングしてペイントすることにより、写真の不完全部分を修正できます。



液体ツール



塗り付けツールは、ウェット ペイントで引きずったような効果を作成します。





旋回ツールは、特定のイメージ領域から、うず巻きを作成します。



反発ツールは、ブラシの中央に向かってピクセルを引き付けてイメージを変形します。



引き付けツールは、ブラシの中央からピクセルを引き離してイメージを変形します。



効果ツール

効果ツールは、イメージの部分的なカラーおよび色調を補正します。



テキスト ツール

テキスト ツールは、テキストをイメージに追加したり、既存のテキストを編集したりできます。



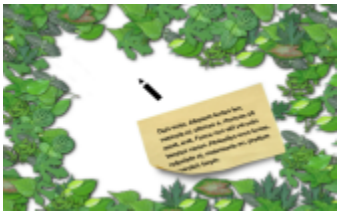
ブラシ ツール

ペイント ツールは、主要なカラーでイメージをペイントします。



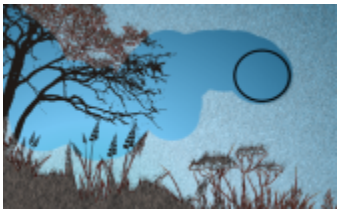


イメージ スプレー ツールは、1 つまたは複数のイメージをロードし、現在のイメージの上にペイントします。





ブラシを元に戻す ツールは、イメージ領域の外観を、ブラシ ストロークを適用する前の状態に復元します。





カラーの入れ替えブラシ ツールは、イメージの主要カラーと副カラーを入れ替えることができます。



整形ツール



長方形ツールは、 長方形と正方形を描きます。



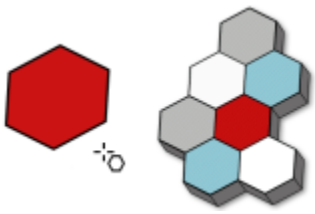


楕円形ツールは、楕円と正円を描きます。





多角形ツールは、多角形を描きます。





直線ツールは、主要なカラーを使用して、単一の直線または接続された直線を描きます。





パス ツールは、表を作成/編集します。



消しゴム ツール



消しゴム ツールは、イメージ領域またはオブジェクト領域を消去して、その下にあるオブジェクトまたはバックグラウンドが透けて見えるようにします。



ドロップ シャドウ ツール



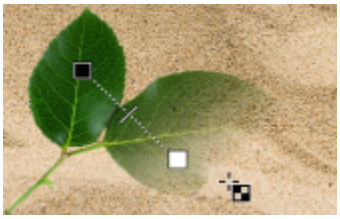
ドロップ シャドウ ツールは、影をオブジェクトに追加します。



透明度ツール



オブジェクトの透明度 ツールは、オブジェクトの色をイメージの背景色に徐々にフェードするように作成します。





カラー透明ツールは、オブジェクト内の特定のカラー値のピクセルを透明にします。





オブジェクト透明ブラシツールは、オブジェクト上の領域にブラシを適用して透明度を高めます。



スポイト ツール



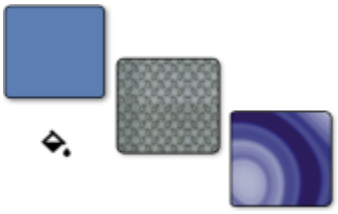
スポイト ツールは、イメージからカラーを選択します。



塗りつぶしツール

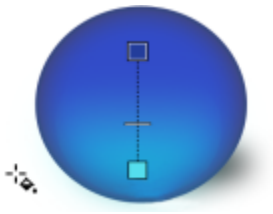


塗りつぶしツール。 標準塗りつぶし、グラデーション塗りつぶし、ビットマップ塗りつぶし、テクスチャ塗りつぶしのいずれかで、領域を塗りつぶします。





インタラクティブ塗りつぶしツール。 イメージ、オブジェクト、または選択範囲全体にグラデーション塗りつぶしを適用します。



カラー コントロール領域



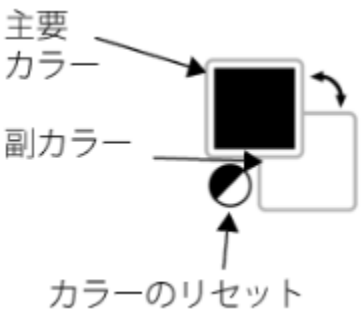
[主要カラー] ボックスには、現在のカラーが表示されます。これらは、あらゆるペイント、形状、塗りつぶし、テキスト ツールに適用されます。

[副カラー] ボックスには、現在の副カラーが表示されます。

矢印を使うと、主要カラーと副カラーを切り替えられます。

主要カラーと副カラーは、それぞれのカラー ボックスをダブルクリックして変更できます。

カラーのリセット アイコンをクリックすると、デフォルトのカラー (主要カラーは黒、副カラーは白) に戻ります。



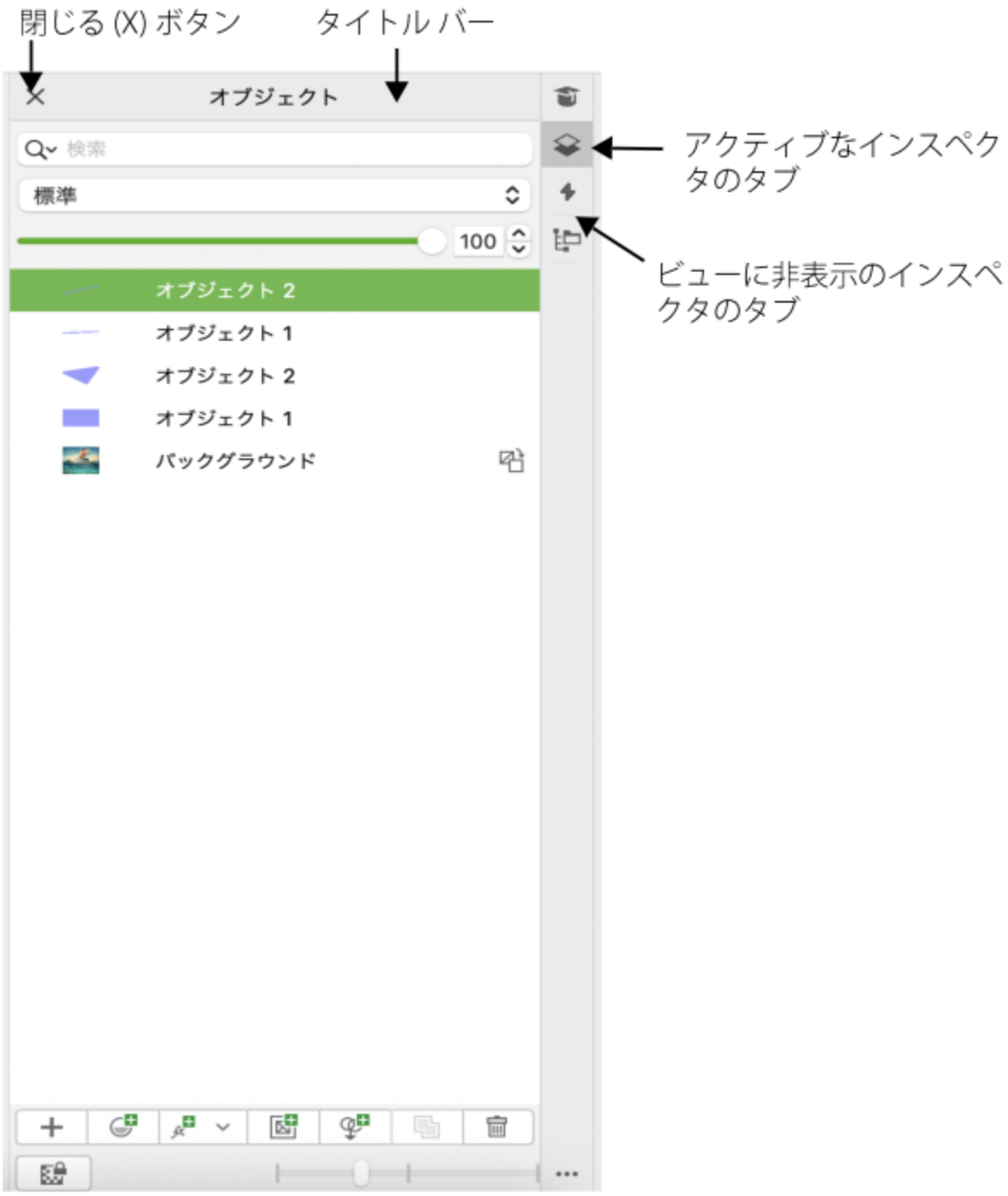
プロパティ バー

プロパティ バーには、アクティブなツールに関連のあるコマンドが表示されます。たとえば、**赤目修正**ツールを使用すると、プロパティ バーの内容が変わり、ブラシの先の形やサイズ、許容範囲、ペンの設定などの設定が表示されます。



インスペクタ

インスペクタには、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、インスペクタ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。インスペクタには、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。



インスペクタには、たとえば [オブジェクト] インスペクタがあります。[オブジェクト] インスペクタには、イメージのバックグラウンド、各オブジェクト レイヤのほか、オブジェクトに関連のあるコマンド ボタンとオプションが表示されます。

インスペクタを開く/閉じるには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** をクリックし、インスペクタ をクリックします。

インスペクタの右側にある **[素早くカスタマイズ]** ボタン をクリックし、対応するコマンドを有効または無効にして、インスペクタを開く/閉じることもできます。

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。デフォルトのカラー パレットを使用して主要カラーと副カラーを選択できます。このパレットには RGB カラーが含まれています。カラーの選択について詳しくは、186 ページの 「カラーを選択する」。を参照してください。

ステータス バー

ステータス バーには、イメージ、システム メモリ、使用中のツールの情報が表示されます。また、ドキュメント カラーと色校正のステータスについての情報も表示します。この表示情報の種類を変更して、実行中の操作に役立てることができます。たとえば、大きさの異なるいくつかのイメージを操作している場合は、実行中の特定のイメージの大きさをステータス バーに表示できます。

ステータス バーの表示情報の種類を変更するには

- ステータス バーで**[ドキュメント プロパティ]** ボタン をクリックし、次のいずれかをクリックします。
  - **ファイル サイズ**
  - **ドキュメントの寸法**
  - **ドキュメントのカラー設定**
  - **メモリ**

Touch Bar サポート

Corel PHOTO-PAINT では Touch Bar を活用できます。Touch Bar とは、対応する MacBook Pro モデルでキーボードの上部に備えられているタッチスクリーン ディスプレイです。通常、Touch Bar には Control Strip が表示され、Esc ボタン、輝度、音量、Siri のほか、アクティブなプログラムでよく用いられるコントロールが表示されます。Touch Bar にアプリケーション コントロールが表示されていない場合は、システムの環境設定を調整して表示させることができます。

Corel PHOTO-PAINT がアクティブな場合、選択したオブジェクトやツールに応じて、Touch Bar に表示されるコントロールが変わります。たとえば、イメージを開いた状態で、選択されているオブジェクトがない場合は、Touch Bar を使用して、ズーム イン/アウト、効果へのアクセス、[自動調整] や [自動バランス トーン] のような一般的なイメージ調整、新規オブジェクトの作成ができます。また、フルスクリーン プレビューをワンクリックで呼び出せます。イメージでオブジェクトを選択すると、Touch Bar にはスナップ、マージ モード、オブジェクトの順序、グループ化に関連するコントロールが表示されます。マスク ツールを選択すると、Touch Bar を使用してマスクの選択範囲線やマスク オーバーレイの表示/非表示、マスク モードの変更ができます。

アプリケーション コントロールを Touch Bar に表示するには

1. macOS で **[システム 環境設定]** パネルを開き、**[キーボード]** をクリックします。
2. **[Touch Bar に表示する項目]** リスト ボックスで **[Control Strip (展開した状態)]** または **[App コントロール]** を選択します。



設定

Corel PHOTO-PAINT では、各種の設定を自由に変更できます。

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 63 の 「作業領域オプション」。
- ページ 64 の 「警告メッセージの表示をオフにする」。

作業領域オプション

Corel PHOTO-PAINT では、デフォルトの作業領域設定を自由に変更できます。

作業領域オプションには、一般オプションと表示オプションの 2 つがあります。一般オプションは、使用単位、オフセットの複製、起動時の設定などを設定します。

また、カーソルキー移動、スーパー カーソルキー移動の値を設定することもできます。カーソルキー移動の値は、オブジェクト、編集領域、またはガイドラインを矢印キーで移動できる距離をピクセル単位で定義します。スーパー カーソルキー移動の値には、複数の値を指定します。

表示オプションは、パスのカラー、マスクの色かぶり、ガイドラインのカラー、透明グリッド パターン、マスクおよびオブジェクトの選択範囲線のしきい値などを設定します。

一般オプションを設定するには

1 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。
2 **[一般]**をクリックします。
3 必要な設定を行います。

表示オプションを設定するには

1 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。
2 **[表示]** をクリックします。
3 必要な設定を行います。

警告メッセージの表示をオフにする

Corel PHOTO-PAINT の作業時に、警告メッセージが表示されることがあります。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 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** 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。



Corel PHOTO-PAINT にイメージを読み込む

Corel PHOTO-PAINT にイメージを読み込むには、いくつかの方法があります。

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 65 の 「イメージを開く」。
- ページ 66 の 「ファイルを配置 (インポート) する」。
- ページ 67 の 「イメージを作成する」。
- ページ 68 の 「複数のイメージを操作する」。
- ページ 69 の 「ベクトル グラフィックを操作する」。

RAW カメラ ファイルを Corel PHOTO-PAINT に取り込む方法については、518 ページの 「Corel PHOTO-PAINT に RAW カメラ ファイルをインポートする」。を参照してください。

イメージを開く

Corel PHOTO-PAINT では、ほとんどのビットマップを開くことができます。開いたイメージは、それぞれ別のイメージ ウィンドウに表示されます。

Corel PHOTO-PAINT でドキュメントを開くと、デフォルトではタブ表示で表示されますが、ドキュメントがフロート ウィンドウに表示されるように、アプリケーションをカスタマイズできるようになりました。

イメージは配置することもできます。配置すると、新しいイメージをアクティブなイメージ ウィンドウに追加できます。詳しくは、66 ページの 「ファイルを配置 (インポート) する」。を参照してください。

アプリケーションに含まれているクリップアートや写真を使用できます。ファイル名、タイトル、主題、キーワード、コメント、およびファイルに関連付けられたその他のプロパティなど、さまざまな条件でイメージを検索できます。詳しくは、96 ページの 「クリップアートおよびその他のローカル アセットとネットワーク アセットを検索する」。を参照してください。

イメージを開くには

1 **[ファイル]** ▶ **[開く]** 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。

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。

4 **[開く]** をクリックします。



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。

ドキュメントをフロート ウィンドウで開くには

1 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。
2 **[一般]**をクリックします。
3 **[フロート ウィンドウでドキュメントを開く]** チェック ボックスをオンにします。

アクティブなイメージにファイルを挿入するには

- イメージまたはサウンド ファイルをイメージ ウィンドウにドラッグします。



ファイルをアプリケーション ウィンドウにドラッグして、新しいイメージ ウィンドウでファイルを開くこともできます。

ファイルを配置 (インポート) する

Corel PHOTO-PAINT には、ファイルを配置するときにファイルの形式を変換するフィルタが用意されています。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。インポートしたファイルはアクティブなイメージの一部になります。

ファイル名、タイトル、主題、作者、キーワード、コメント、およびファイルに関連付けられたその他のプロパティなど、さまざまな条件でイメージを検索できます。

また、Corel PHOTO-PAINT イメージは、さまざまなファイル形式にエクスポートできます。ファイル形式は、後でイメージを使用する方法に合わせて選択します。ファイルのエクスポートについて詳しくは、91 ページの 「イメージをエクスポートする」。を参照してください。

アクティブなイメージにファイルを配置するには

1 **[ファイル]** ▸ **[配置]** 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。
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、注記およびオブジェクト名を正しく表示するために、**[コード ページ]** 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。
4 **[インポート]** をクリックします。
5 イメージ ウィンドウをクリックします。

可能な操作

ダイアログ ボックスを開かずにフィルタのデフォルト設定を使用する	**[オプション]** をクリックし、**[インポート フィルタ ダイアログを隠す]** チェック ボックスをオンにします。
イメージを検索する	検索ボックスに検索する単語や語句を入力します。

可能な操作

	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。別の場所でイメージを検索するには、最初にそのイメージが保存されているフォルダに移動します。

イメージを作成する

オリジナルのアートワークを作成する場合、イメージを最初から作成できます。最初からイメージを作成する場合、Corel PHOTO-PAINT ではさまざまなイメージとカラー管理設定を指定することができます。イメージ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、写真を作成する場合は **[写真]** 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イメージに適していない場合はカスタム設定を選択して、今後使用するために保存することもできます。

さらに、別のイメージ ウィンドウや別のアプリケーションにあるデータを クリップボードにコピーして使用することもできます。

新規イメージを最初から作成する場合は、イメージのサイズ、バックグラウンド カラー、カラー モードを指定します。また、イメージの解像度、つまり単位あたりのピクセル数も選択できます。

イメージを最初から作成するには

1 次のいずれかの操作を実行します。
- [Welcome] ページで、**[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]** リスト ボックスからイメージの出力先を選択します。
- **Web** ― インターネット用のイメージを作成するための設定を適用します
- **フォト** ― 写真であるイメージを作成するための設定を適用します
- **デフォルトの CMYK** ― 商業印刷用のイメージを作成するための設定を適用します。

可能な操作

イメージの測定単位を変更する	**[単位]**リスト ボックスから測定の単位を選択します。
イメージのサイズを変更する	**[サイズ]** リスト ボックスからイメージの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。
イメージの方向を変更する	次のいずれかの方向ボタンをクリックします。 ●**縦置き** ●**横置き**
イメージの背景色を変更する	**[バックグラウンド カラー]** ピッカーを開いて、色をクリックします。
イメージのカラー 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。
イメージの解像度を設定する	**[解像度]** リスト ボックスから解像度を選択します。

可能な操作	
イメージの最終出力に応じてレンダリング方法を選択する	**[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。 レンダリング方法について詳しくは、212 ページの 「レンダリング方法とは?」。を参照してください。
選択したカラー モードに応じてカラー プロファイルを選択する	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。
ファイル内にムービーの複数フレームを作成する	**[フレーム数]** ボックスに値を入力します。
[新規イメージの作成] ダイアログ ボックスのデフォルト設定をリセットする	**[プリセット]** リスト ボックスから、**[PHOTO-PAINT のデフォルト]** を選択します。



[新規イメージの作成] ダイアログ ボックスを表示しないでデフォルト設定を使用する場合は、**[このダイアログ再び表示しない]** チェック ボックスを選択します。

イメージの開始時に **[新規イメージの作成]** ダイアログ ボックスが表示されるよう戻すには、**[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックし、カテゴリのリストで **[一般]** を選び、**[新規イメージ ダイアログを表示]** 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 **[新規イメージの作成]** ダイアログ ボックスで、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 ボックスの横にあるボタン をクリックします。
4 **[プリセットの保存]** をクリックし、テキスト ボックスに新しいプリセットの名前を入力します。



解像度を高くするほど、ファイルのサイズは大きくなります。



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名を選択し、リスト ボックスの横にあるボタンをクリックして、**[プリセットの削除]** をクリックします。

カスタムのページ サイズを指定するには **[サイズ]** リスト ボックスで **[カスタム]** を選択し、**[幅]** と **[高さ]** のボックスに値を入力します。

クリップボードの内容を使用して新規イメージを作成するには

- **[ファイル]** ▸ **[クリップボードから新規作成]** をクリックします。

複数のイメージを操作する

複数のイメージを単一のイメージ ウィンドウで開くことができます。これにより、複数のイメージの同時処理が容易になります。イメージ ウィンドウの上部にあるタブから、開いているイメージにアクセスできます。また、新規のイメージを開始できます。

開いたイメージは固定されていますが、固定解除することができ、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。

複数のイメージを処理するには

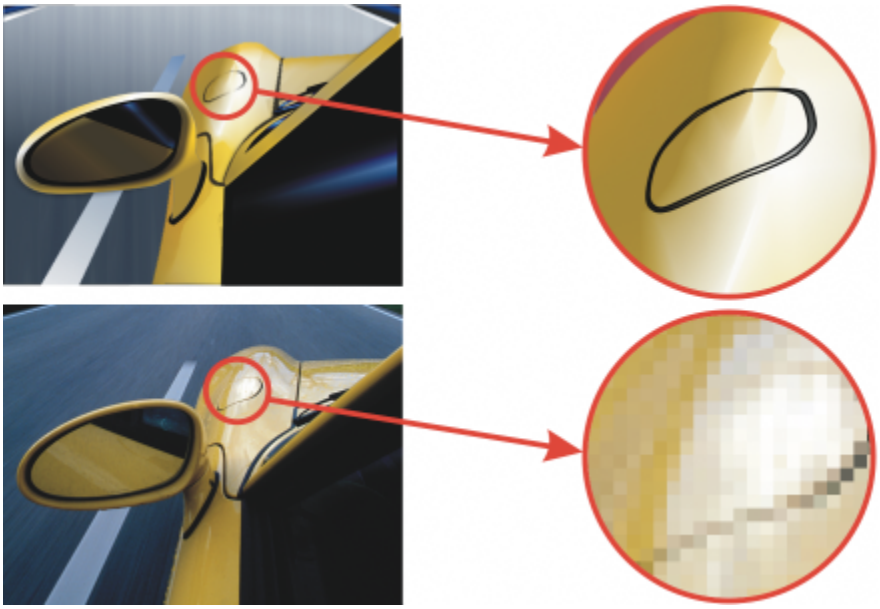
目的	作業手順
他の開いているイメージに切り替える	希望するファイル名が含まれているタブをクリックします。
他のイメージを開始する	最後のドキュメント タブの右にある **[新規作成]** ボタン ＋ をクリックします。
イメージを固定解除する	イメージ タブを、アプリケーション ウィンドウの内側または外側の新しい場所にドラッグします。

ベクトル グラフィックを操作する

Corel PHOTO-PAINT では、ビットマップ、別名ラスタ イメージを操作します。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。この配置位置とカラー数値データがビットとして保存されるため、ビットマップと呼ばれています。

ベクトル グラフィックは、数値計算によって描かれた直線、曲線、オブジェクト、塗りつぶしから構成されます。Corel PHOTO-PAINT ではベクトル グラフィックを操作できませんが、ベクトル グラフィックを開いたりインポートしたりするときにビットマップに変換することができます。この変換処理は、ラスタ処理と呼ばれています。また、CorelDRAW からベクトル グラフィックをコピーして、Corel PHOTO-PAINT に貼り付けることもできます。

通常、ベクトル グラフィックはビットマップよりもサイズが小さいため、ベクトル グラフィックをビットマップに変換すると、ほとんどの場合、ファイルのサイズは大きくなります。



上側のイラストは、直線、オブジェクト、塗りつぶしから構成されたベクトル グラフィックです。下のイラストは、同じグラフィックをピクセル描画によるビットマップに変換したものです。

ベクトル グラフィックを開くには

1 **[ファイル]** ▸ **[開く]** 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 **[開く]** 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、必要な項目を設定します。



CorelDRAW のベクトル グラフィックをコピーして Corel PHOTO-PAINT に貼り付けるには、**[ファイル]** ▸ **[クリップボードから新規作成]** をクリックします。

ベクトル グラフィックを配置するには

1 **[ファイル]** ▸ **[配置]** 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 **[配置]** をクリックします。
5 イメージ ウィンドウ内をクリックします。
6 **[ビットマップに変換]**ダイアログ ボックスで、必要な項目を設定します。



CorelDRAW のベクトル グラフィックをコピーして Corel PHOTO-PAINT に貼り付けるには、**[ファイル]** ▸ **[クリップボードから新規作成]** をクリックします。

Corel PHOTO-PAINT™

イメージとイメージ情報を表示する

ウィンドウの外観やイメージの倍率を変更できます。倍率を変更すると、特定のイメージ領域を表示してイメージをより簡単に編集することができます。また、編集中に、カラー モデル情報などのイメージ関連情報を表示することもできます。

Corel PHOTO-PAINT には Digimarc 社の ImageBridge が含まれており、デジタルすかし模様をイメージに埋め込んだり、イメージから読み取ったりすることができます。このようなすかし模様には、著作権や作成者に関する識別情報が入っていますが、画質には大きな影響はありません。

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 71 の 「イメージを表示する」。
- ページ 72 の 「ズーム」。
- ページ 73 の 「イメージ情報を表示する」。

イメージを表示する

イメージを表示するには、さまざまな方法があります。フルスクリーン プレビューでイメージを大きく表示することができます。ウィンドウを非表示にした場合はイメージを編集することができますが、フルスクリーン プレビューではイメージを変更できません。

イメージ ウィンドウに入りきらないイメージ領域も表示できます。たとえば、高い倍率や拡大したイメージで作業しているとき、倍率を調整しなくても、別のイメージ領域にスクロールまたはジャンプできます。クイック スクロール モードを使用して、アクティブなツールから**スクロール** ツールへの切り替えができるようになりました。

イメージのフルスクリーン プレビューを表示するには

- **[表示]** ▸ **[フルスクリーン プレビュー]** をクリックします。

  通常の表示に戻すには、任意のキーを押すか、画面をクリックします。

イメージ ウィンドウに入りきらない領域を表示するには

目的	作業手順
イメージの別の領域にスクロールする	ツールボックスの**スクロール** ツール をクリックします。 目的の領域がイメージ ウィンドウに表示されるまで、イメージをドラッグします。

スクロールツールをクリックして、**矢印**キーを押すと、イメージの周囲にスクロールすることができます。
イメージ ウィンドウのスクロール バーを使用して、イメージをスクロールすることもできます。

マウスのホイールや別の入力デバイスを使用している場合、**[オプション]**を押すと垂直にスクロール、**コマンド**を押すと水平にスクロールできます。



イメージ ウィンドウに表示されないイメージ領域は、[スクロール] ツールを使用して表示できます。この写真は、1 番目のイメージの元の位置 (左上) から、右のイメージ (右上) ドラッグされています。挿入イメージ (下)、イメージ全体を表しています。

マウス ホイールにデフォルトの設定を行うには

1. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** 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. マウス ホイールのデフォルトの動作を指定するには、**[マウス ホイールの動作]** メニューから、**[ズーム]** または **[スクロール]** を選択します。
4. **[OK]** をクリックします。

ズーム

デフォルトでは、イメージは 100% の倍率で表示されますが、ズーム インするとイメージの細部が表示され、ズーム アウトするとイメージの一部または全体がより大きく表示されます。また、イメージを開くときの倍率を指定できます。

ズーム アウトするときのイメージ表示にバイリニア補完を使用するように設定できます。バイリニア補完法を使用することで、精緻な細部を含むシャープなイメージの表示画質が向上し、エッジがギザギザになることを防ぐことができます。ただし、ぼやけたイメージがさらにぼやける場合があります。

ズームするには

- ツールボックスの **ズーム** ツール をクリックします。

目的	作業手順
ズーム インする	拡大する場所をクリックします。

目的	作業手順
特定の領域にズーム インする	拡大する領域をドラッグします。
ズーム アウトする	イメージ ウィンドウでコントロールクリックします。
現在のズーム レベルと前のズーム レベルを切り替える	プロパティ バーで **[前のズームレベルに戻る]** ボタン をクリックします。
プリセットの倍率でズーム イン/アウトする	プロパティ バーの**[ズーム レベルの変更]** リスト ボックスから、倍率を選択します。

[表示] メニューのズーム コマンドを使って、ズームすることもできます。

マウス ホイールを使って、イメージをズーム イン/ズーム アウトすることもできます。

イメージを開くときの倍率を設定するには

1. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。
2. **[一般]**をクリックします。
3. **[開くときのズーム]** リスト ボックスから倍率を選択します。

選択した倍率は、次にイメージを開いたときから適用されます。

イメージの表示にバイリニア補完を使用するには

1. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。
2. **[一般]**をクリックします。
3. **[リサンプル]** 領域で、**[ズーム アウト時にバイリニア補完を使用する]** チェック ボックスをオンにします。

イメージ情報を表示する

イメージのファイル名、形式、サイズなど、イメージのプロパティが表示されます。イメージがデジタル カメラからロードされたものである場合、写真が撮影された日時、露出、フラッシュの設定など、イメージに関する EXIF 情報を表示することもできます。

作業中のポインタの座標など、イメージ領域についての情報を表示することができます。イメージ ウィンドウでポインタを移動すると、表示されている x 座標 ([X]) と y 座標 ([Y]) が変化します。ある形状を描いたり、編集領域を定義したりする際に、イメージ ウィンドウ内でポインタが移動したときの角度 ([A]) と距離 ([D]) も表示できます。また、円の編集領域や形状を作成/選択するときに、その中心 ([C]) の x 座標と y 座標、x 軸方向および y 軸方向の半径 ([R]) の情報も表示することができます。

ポインタの位置に対応するイメージ領域のカラー情報を表示することもできます。デフォルトでは、RGB、Hex、および CMYK の値が表示されます。カラー情報を 2 つのカラー モデルで同時に表示することができます。たとえば、特定のイメージ領域に関して、グレースケールと RGB の両方の値を表示することができます。

イメージ情報を表示するには

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

イメージ領域についての情報を表示するには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[情報]** をクリックします。

可能な操作

新しいカラー モデルを選択する	上部のフライアウト矢印 ▶ をクリックし、色レベルを選択してカラー モデルをクリックします。
イメージ情報の表示に使用する単位を変更する	下部のフライアウト矢印をクリックし、単位をクリックします。



デフォルトで **[情報]** パレットは、上から下に RGB、Hex、CMYK の値を表示します。



スポイト ツール  をクリックし、イメージ領域にポインタを合わせることで、カラー モード情報を表示することもできます。

Corel PHOTO-PAINT™

ガイドライン、グリッド、ルーラー

ガイドライン、グリッド、ルーラーは、イメージ、オブジェクト、編集領域の配置とサイズの決定に使用できます。

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 75 の 「ガイドライン」。
- ページ 78 の 「グリッド」。
- ページ 80 の 「ルーラー」。

ガイドライン

ガイドラインは、イメージ ウィンドウのどこにでも追加できる縦横の線で、イメージ コンポーネントの測定、整列、配置に便利です。ガイドラインでは、ルーラーと同じ単位が使用されます。イメージを Corel PHOTO-PAINT アプリケーションで保存すると、ガイドラインも保存されます。

ガイドラインは表示と非表示を切り替えられます。また、イメージ ウィンドウでガイドラインを追加、削除、移動、ロックすることもできます。斜めのガイドラインを追加することや、既存のガイドラインを回転させることもできます。

ガイドラインにはオブジェクトや編集領域をスナップさせることができます。この機能を使用した場合、オブジェクトや編集領域をガイドラインへ近づけると、オブジェクトや編集領域がガイドラインに自動で揃います。この機能の感度を設定して、ガイドラインに所定のピクセル数以内まで近づいたオブジェクトや編集領域がスナップするようにできます。

ガイドラインのカラーや線スタイルを変更して、イメージのバックグラウンドに対して目立たせることができます。デフォルトでは、ガイドラインを選択すると、赤に変わります。ガイドラインの選択を解除すると、青に変わります。

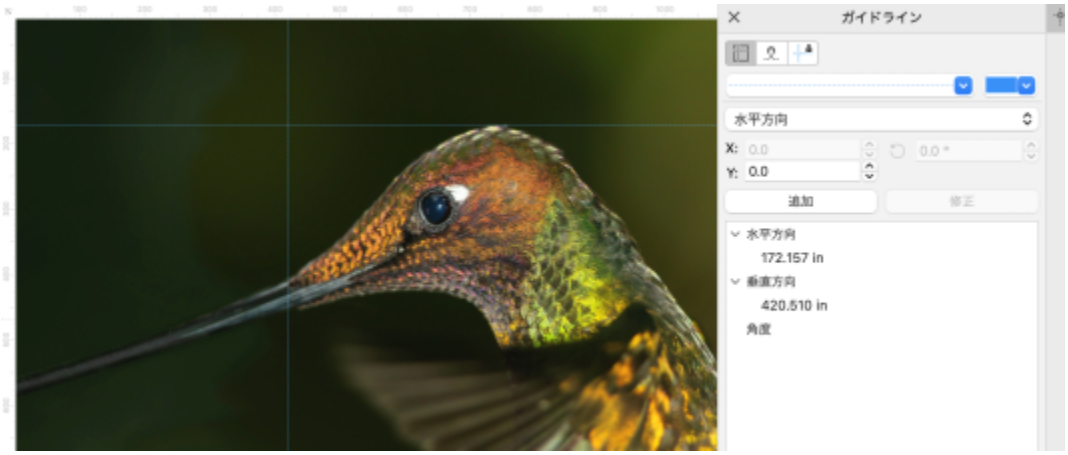
ガイドラインを表示または非表示にするには

- **[表示]** ▸ **[ガイドライン]** をクリックします。

  メニュー コマンドの横にチェック マークが付いている場合は、ガイドラインが表示されています。



また、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[ガイドライ]** をクリックし、**[ガイドラインの表示]** ボタン  をクリックして、ガイドラインの表示/非表示を切り替えることができます。



表示されているガイドライン

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]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[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。

水平または垂直ルーラーからイメージ ウィンドウにドラッグして、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]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[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。

ガイドラインを削除するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[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。
3 **[ガイドラインの削除]** ボタン をクリックします。

また、ガイドラインをイメージ ウィンドウの外へドラッグしてガイドラインを個別に削除することもできます。

ガイドラインを移動するには

1 ツールボックスで**選択**ツール をクリックします。
2 ガイドラインをイメージ ウィンドウ内の別の位置にドラッグします。

ガイドラインはカーソル キー移動もできます。

x および y 座標を指定してガイドラインを移動するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[ガイドライン]** をクリックします。ガイドラインを選択し、**[x]** および **[y]** ボックスに値を入力し、**[修正]** をクリックします。

ガイドラインを回転させるには

1 ツールボックスで**選択**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
ガイドラインを回転する	ガイドラインを 2 回クリックし、回転ハンドル が表示されたらガイドラインを回転させます。 また、**[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]** をクリックすることでも、ガイドラインを回転させることができます。
複数のガイドラインを回転させる	**Shift** キーを押しながら、ガイドラインを選択し、選択したガイドラインをもう一度クリックし、回転ハンドルが表示されたらガイドラインを回転させます。 回転の中心は、最後に選択したガイドラインで決まります。
ガイドラインを指定した値で回転させる	ガイドラインを 2 回クリックして回転ハンドルを表示し、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。 特定の値を指定して複数のガイドラインを回転させることもできます。
ガイドラインを 15º 単位で回転させる	ガイドラインを 2 回クリックして回転ハンドルを表示し、**Command** キーを押したままガイドラインを回転させます。 複数のガイドラインを 15º 単位で回転させることもできます。
回転の中心点を変更する	ガイドラインの回転の中心を別の位置へドラッグするか、プロパティ バーの **[回転の中心]** ボックスに値を入力します。

ガイドラインのロック/ロック解除を切り替えるには

- **[表示]** ▸ **[ガイドラインのロック]** をクリックします。

  メニュー コマンドの横にチェック マークが付いている場合、ガイドラインはロックされています。

また、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[ガイドライン]** をクリックし、**[ガイドラインのロック]** ボタン をクリックして、ガイドラインをロックすることもできます。

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には

- **[表示]** ▸ **[スナップ]** ▸ **[ガイドライン]** をクリックします。

また、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[ガイドライン]** をクリックし、**[ガイドラインにスナップ]** ボタン をクリックすることでも、オブジェクトや編集領域がガイドラインにスナップされるように設定できます。

ガイドラインのスナップ感度を設定するには

1. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。
2. **[表示]** をクリックします。
3. **[ガイドライン スナップ許容範囲 (ピクセル単位)]** ボックスに値を入力します。

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]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[ガイドライン]**をクリックします。
2. **ガイドラインの色**ピッカーを開き、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。

線スタイルやカラーを変更すると、既存のすべてのガイドラインとこれから追加するすべてのガイドラインに反映されます。

グリッド

グリッドは交差する一連の線で、印刷はされません。イメージ上に重ねて表示され、オブジェクトを正確に整列および配置するのに便利です。グリッドは、表示と非表示をいつでも切り替えることができます。

オブジェクトや編集領域がグリッド ラインに自動で揃うようにすることができます。グリッドの間隔を変更して、グリッドの見た目をカスタマイズすることができます。間隔を変更することで、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。

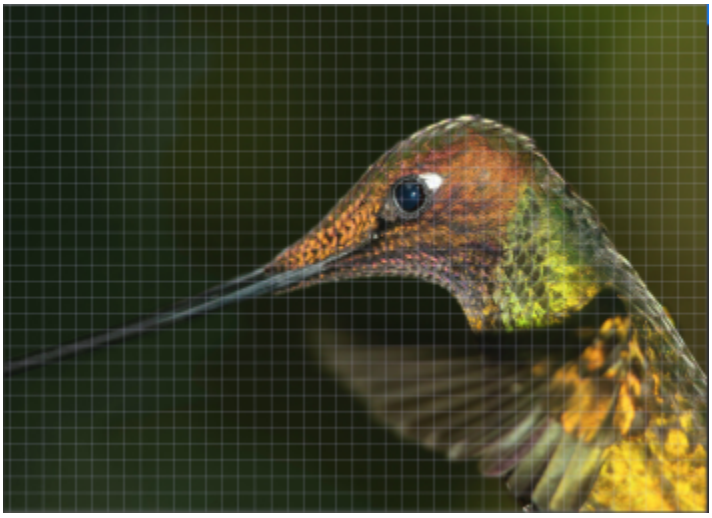
ルーラーの測定単位がピクセルに設定されていると、グリッドの見た目をカスタマイズするためのオプションが他にも表示されます。ピクセル グリッドには、グリッドの色と不透明度を指定できます。

ズーム倍率を最大にしてピクセルをより正確に編集したい場合は、各ピクセルの周囲にグリッドを表示できます。

グリッドを表示/非表示にするには

- **[表示]** ▸ **[グリッド]** をクリックします。

  メニュー コマンド名の横にチェック マークが付いている場合、グリッドが表示されています。



表示されているグリッド。

オブジェクトや編集領域をグリッドにスナップさせるには

- **[表示]** ▸ **[スナップ]** ▸ **[グリッド]** をクリックします。

グリッドの間隔を設定するには

1. **[イメージ]** ▸ **[ドキュメント環境設定]** をクリックします。
2. **[グリッド]**をクリックします。
3. **[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。
4. **[垂直方向]** ボックスに値を入力します。

グリッドのカラーを変更するには

1. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]**▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。
2. **[表示]** をクリックします。
3. **[グリッド]** カラー ピッカーを開き、カラーをクリックします。

ピクセル グリッドのカラーとスタイルを変更するには

1. **[イメージ]** ▸ **[ドキュメント環境設定]** 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。

ピクセル グリッドを最大倍率で表示するには

1. **[イメージ]** ▸ **[ドキュメント環境設定]** 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、**[800% 以上のズームでグリッドを表示]** チェック ボックスをオンにします。

ルーラー

画面上のルーラーは、イメージ、オブジェクト、編集領域のサイズや配置を決める際に視覚的な基準になります。ルーラーは、表示と非表示をいつでも切り替えることができます。

イメージ ウィンドウでポインタを動かすと、その位置がルーラー上のマークで示されます。ルーラーのゼロ マーク位置をカスタマイズすることや、現在のドキュメントで使用する測定単位を指定することもできます。

ルーラーはイメージ ウィンドウ内のどこへでも動かせますが、デフォルトではイメージ ウィンドウの上辺と左辺に沿って表示されます。

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。

  メニュー 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。



表示されているルーラー。

ルーラーをカスタマイズするには

1. **[イメージ]** ▸ **[ドキュメント環境設定]** をクリックします。
2. **[ルーラー]** をクリックします。
3. **[単位]** 領域で、以下のリスト ボックスから単位を選択します。
   - **水平方向**
   - **垂直方向**

   垂直および水平ルーラーの両方で同じ測定単位を使用する場合は、**[水平/垂直方向に同じ単位を使用する]** チェック ボックスをオンにします。
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**

   原点値は、ルーラーのゼロ マークとルーラーの原点との距離を、指定した単位で示します。たとえば、水平ルーラーの原点値を 4 にすると、そのルーラーのゼロ マークが原点から、すなわちルーラーの始点から 4 単位離れます。

5 **[目盛りの刻み]** 領域で、**[値]** ボックスに値を入力します。

ルーラーに小数点以下を表示するには、**[小数を表示する]** チェック ボックスをオンにします。

ルーラーを移動するには

- **Shift** キーを押しながらルーラーを別の位置へドラッグします。

可能な操作

ルーラーを元の位置に戻す	**Shift** キーを押しながらルーラーをダブルクリックします。
両ルーラーを同時に移動する	**Shift** キーを押しながら、2 本のルーラーの交点をドラッグします。

Corel PHOTO-PAINT™

操作を元に戻す/やり直す/繰り返す/フェードする

Corel PHOTO-PAINT では、操作を元に戻す、やり直す、繰り返す、およびフェードすることができます。また、イメージまたはイメージの一部を以前に保存した状態に戻すこともできます。

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 83 の 「元に戻す/やり直す」。
- ページ 84 の 「復帰」。
- ページ 85 の 「繰り返しとフェード」。

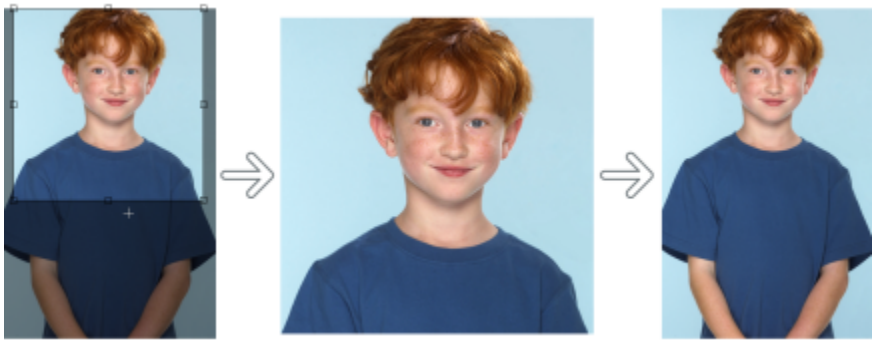
元に戻す/やり直す

Corel PHOTO-PAINT では、イメージに適用した操作を元に戻し、直前の操作から再開できます。元に戻した結果がよくない場合は、操作をやり直すことができます。ブラシストローク、効果、変形などの、イメージに適用した操作は、元に戻したり、やり直したりすることができます。 ただし、環境設定の変更のような、作業領域に適用した操作は、元に戻したり、やり直したりすることはできません。

元に戻す設定をカスタマイズし、元に戻す操作またはやり直す操作の数を増減できます。

元に戻すリストの操作の数を増やすと、元に戻すリストを保持するために必要なメモリ量が多くなります。メモリを解放するには、元に戻すリストからすべての操作を消去します。

また、直前の操作を取り消して、イメージの一部を復元することもできます。詳しくは、139 ページの 「イメージの領域を消去する」。を参照してください。



左から右へ: 元のイメージ、切り取ったイメージ、切り取りアクションを元に戻してイメージの寸法を復元する

操作を元に戻す/やり直すには

目的	作業手順
直前に実行した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。
取り消した操作を再実行します。	**[編集]** ▸ **[やり直し (直前の操作)]** 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	**[ヒストリー]** インスペクタで、操作をリストから選択します。選択した操作の下に表示されている操作がすべて元に戻されます。**[ヒストリー]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** } **[インスペクタ]** ▸ **[ヒストリー]** をクリックします。
[ヒストリー] インスペクタのすべての操作を削除してメモリを解放する	**[編集]** ▸ **[消去]** ▸ **[元に戻すリスト]** をクリックします。

一連の操作を元に戻すと、選択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。

一連の操作をやり直すと、選択した操作から最後に元に戻した操作までのすべての操作が再実行されます。

元に戻す設定をカスタマイズするには

1. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。
2. **[一般]** をクリックします。
3. **[メモリ]** 領域の **[元に戻すレベル]** ボックスに値を入力します。

元に戻す操作のレベルは最高 99 まで指定できますが、このレベル数はスワップ ディスクのサイズに影響します。コンピュータの処理速度が落ちたと感じる場合は、元に戻す操作のレベルを小さくしてください。

復帰

イメージを作成または編集するとき、イメージを最後に保存したバージョンに戻して、そのバージョン以降のすべての変更を削除することができます。変更の一部だけを取り消す場合は、特定のイメージ領域を、最後に保存したイメージの表示に戻すことができます。

また、イメージの現在の状態を一時的に保存するチェックポイントを作成すると、必要に応じて、後でイメージをその状態まで戻すことができます。

また、チェックポイントを使用して自動保存する作業領域を作成することもできます。詳しくは、90 ページの 「自動保存設定を指定するには」。を参照してください。

イメージを最後に保存したバージョンに戻すには

- **[ファイル]** ▸ **[保存した状態に戻す]** をクリックします。



[ヒストリー] インスペクタの**[前回保存した状態に戻す]** ボタン をクリックして、最後に保存したイメージに戻すこともできます。

イメージ領域を元に戻すには

1 ツールボックスの**クローン** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[ブラシ]** ピッカーを開き、**[保存からクローン]** のブラシ カテゴリ を選択し、プリセットのブラシの種類を選択します。

3 イメージ ウィンドウ内でドラッグします。



イメージを最初から作成している場合は、**保存からクローン** ツールを使用する前にイメージを保存してください。

チェックポイントを作成する/チェックポイントに戻るには

目的	作業手順
チェックポイントを作成する	**[編集]** ▸ **[チェックポイント]** をクリックします。
チェックポイントに戻る	**[編集]** ▸▸ **[チェックポイントに戻す]** をクリックします。

繰り返しとフェード

操作は、繰り返したり、フェードしたりすることができます。操作を繰り返してイメージに何度も同じ操作を適用すると、視覚的効果がより強調されます。操作をフェードすると、操作が徐々に取り消されていきます。マージ モードを使用してフェード効果を修正することもできます。マージ モードについて詳しくは、323 ページの 「マージ モード」。を参照してください。



直前の操作を繰り返して、効果を強めることができます。左側のイメージが元のイメージで、中央のイメージには風の効果が適用されています。 また、右側のイメージでは、その効果が繰り返されています。



直前の操作を、指定した量だけフェードすることができます。元のイメージが左側のイメージで、中央のイメージはフェードされています。 右側のイメージでは、フェード効果は弱められています。

操作を繰り返す/フェードするには

目的	作業手順
直前の操作を繰り返す	**[編集]** ▶ **[繰り返し (直前の操作)]** をクリックします。
直前の操作をフェードする	**[編集]** ▶ **[最終コマンドのフェード]** をクリックします。**[パーセント]** スライダを調整して、フェードのレベルを設定します。フェード効果を修正する場合は、**[マージ]** リスト ボックスからマージ モードを選択します。

操作を繰り返す、またはフェードするには、その前に効果、ブラシストローク、または変形などの操作がイメージに適用されている必要があります。環境設定の変更などの、作業領域で実行された操作は繰り返したり、フェードしたりすることはできません。

特殊効果の設定を最大化すると、その効果を繰り返して強調することができます。



保存する/閉じる

Corel PHOTO-PAINT では、イメージを作成しているときやイメージを閉じる前に、作業内容を保存することができます。また、イメージはさまざまなファイル形式で保存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 89 の 「イメージを保存する」。
- ページ 91 の 「イメージをエクスポートする」。
- ページ 92 の 「ロックされているファイル」。
- ページ 92 の 「イメージを閉じる」。

イメージを保存する

イメージは保存することができます。また、イメージを一定の間隔で自動的に保存したり、ファイルのバックアップ コピーを保存したりすることもできます。

イメージを保存する

イメージを保存するときは、ファイルの形式、ファイル名、およびファイルを保存するフォルダを指定します。イメージは、現在選択しているファイル形式、ファイル名、およびファイルの場所に保存されます。デフォルトの形式は、Corel PHOTO-PAINT 固有のファイル形式 (CPT) です。Corel PHOTO-PAINT (CPT) のファイル形式で保存すると、オブジェクト、最近作成したマスク、アルファ チャンネル、グリッド、ガイドライン、カラー情報などの、すべてのイメージ プロパティが保持されるので、後でこれらを編集することができます。

コメントや注記などの情報 (メタデータ) をイメージに関連付けると、イメージを簡単に検索したり整理したりできるようになります。

イメージを別のファイル形式にエクスポートすることも可能です。詳しくは、91 ページの 「イメージをエクスポートする」。を参照してください。

イメージを自動保存する/バックアップする

自動保存設定を指定して、作業中に一定の間隔でイメージを自動的に保存することができます。作業の特定の段階のイメージを一時的に保存することも、最後に保存したイメージに上書きすることもできます。

バックアップを設定すると、イメージを保存するたびにコピーが作成されます。バックアップ コピーは、選択したフォルダに保存されます。

また、現在のイメージのスナップショットを一時的に保存するチェックポイントを作成すると、必要に応じてイメージをその状態まで戻すことができます。チェックポイントについて詳しくは、85 ページの 「チェックポイントを作成する/チェックポイントに戻るには」。を参照してください。

イメージを保存するには

1 **[ファイル]** ▶ **[名前を付けて保存]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **[保存名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
4 次のアクティブなチェック ボックスを、必要に応じてオンにします。
   - **選択した要素のみを保存** - アクティブなオブジェクトおよび選択済みのオブジェクトがない場合は、イメージで定義されている編集領域のみが保存されます。編集領域がない場合は、アクティブなオブジェクトおよび選択済みのオブジェクトのみが保存されます。
   - **フィルタ ダイアログ ボックスを表示しない** - 高度なエクスポート オプションを提供するダイアログ ボックスを表示しません。
5 **[保存]** をクリックします。

可能な操作

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。 **[圧縮の種類]** リスト ボックスは、イメージを圧縮可能なファイル形式に保存する場合にのみ使用できます。
ファイルに関する情報を指定する	**[タグ]** ボックスに必要なコメントを入力します。 このオプションが確認できない場合、右下の隅をドラッグしてダイアログ ボックスのサイズを大きくし、隠れているオプションを表示させます。



オブジェクトのあるイメージを、オブジェクトをサポートしていないファイル形式で保存するときは、イメージ ウィンドウで (オブジェクトを含む) 元のファイルで作業を続けることができます。この場合も、イメージとそのオブジェクトをCorel PHOTO-PAINT (CPT) 形式で保存できます。

自動保存設定を指定するには

1 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。
2 **[保存]** をクリックします。
3 **[自動保存する間隔]**チェック ボックスをオンにし、その下のボックスに値を入力します。
   値を入力すると、自動保存する間隔が分単位で指定されます。
4 次のいずれかのオプションを選択します。
   - **チェックポイントに保存** - ディスクに保存されているイメージに上書きせず、現在のイメージのコピーを一時的に保存します。
   - **ファイルに保存** - ディスクに保存されているイメージに上書きします。

   自動保存が行われるたびに確認のメッセージを表示するには、**[保存前にメッセージを表示する]**チェック ボックスをオンにします。



イメージを保存するか、Corel PHOTO-PAINT を終了すると、チェックポイントのイメージは失われます。

バックアップ設定を指定するには

1 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。
2 **[保存]** をクリックします。
3 **[保存時にバックアップ作成]**チェック ボックスをオンにします。

バックアップ コピーを保存するフォルダを変更する場合は、**[バックアップの場所]**チェック ボックスをオンにして**[参照]**をクリックし、フォルダを指定します。

ドキュメントのプロパティを編集するには

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、次のいずれかに関する単語や語句を入力します。**タイトル**、**主題**、**キーワード**、**著作権情報**、**ノート**、または**作成者**。
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。
3 **[OK]** をクリックします。

イメージをエクスポートする

Corel PHOTO-PAINT イメージは、さまざまなファイル形式にエクスポートできます。イメージをエクスポートすると、元のイメージは既存のファイル形式でイメージ ウィンドウに開いたまま残ります。

ファイル形式は、後でイメージを使用する方法に合わせて選択します。イメージを Corel PHOTO-PAINT (CPT) 以外のファイル形式にエクスポートすると、一部のイメージ プロパティが失われることがあります。各ファイル形式には、独自の特徴と適切な用途があります。たとえば、別のイメージ編集アプリケーションでイメージを扱う場合は、Adobe Photoshop (PSD) のファイル形式にイメージをエクスポートします。オブジェクトやマスクなど、多くのイメージ プロパティが保存されるため、継続してイメージを編集することができます。イメージを共有する場合は、標準的な形式である Tagged Image File Format (TIFF) や Windows のビットマップ (BMP) のファイル形式が適しています。 この形式のイメージは、ほとんどのイメージ ビューアや、ほとんどのイメージ編集アプリケーション、デスクトップ パブリッシング アプリケーションで開くことができます。

ファイルをエクスポートして、Microsoft Office や Corel® WordPerfect® Office などのオフィス製品用に最適化することもできます。

イメージは、JPEG や GIF などの Web 対応ファイル形式にエクスポートすることもできます。詳しくは、467 ページの 「Web 用のイメージをエクスポートする」。を参照してください。

イメージを別のファイル形式に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][ファイル形式][保存名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
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が、削除することもできます。
4 次のアクティブなチェック ボックスを、必要に応じてオンにします。
- **選択した要素のみを保存** - アクティブなオブジェクトおよび選択済みのオブジェクトがない場合は、イメージで定義されている編集領域のみが保存されます。編集領域がない場合は、アクティブなオブジェクトおよび選択済みのオブジェクトのみが保存されます。
- **フィルタ ダイアログ ボックスを表示しない** - 高度なエクスポート オプションを提供するダイアログ ボックスを表示しません。

5 **[保存]** をクリックします。

可能な操作	
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。 **[圧縮の種類]** リスト ボックスは、イメージを圧縮可能なファイル形式に保存する場合にのみ使用できます。
ファイルに関する情報を指定する	**[タグ]** ボックスに必要なコメントを入力します。



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。

Microsoft Office にイメージをエクスポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[エクスポート先]** ▸ **[Office]** をクリックします。
2. **[OK]** をクリックします。
3. ファイルを保存するフォルダを選択します。
4. **[名前を付けて保存]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5. **[保存]** をクリックします。



イメージのレイヤは、Microsoft Office にエクスポートされると平坦化されます。

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。

イメージを閉じる

一度に 1 つまたは多数の開いているイメージを閉じることができます。イメージを保存せずに閉じた場合、作業内容は失われます。

イメージを閉じるには

目的	作業手順
1 つの開いているイメージを閉じる	**[ファイル]** ▸ **[タブを閉じる]** をクリックします。
開いているすべての描画を閉じる	**[ファイル]** ▸ **[ウィンドウを閉じる]** をクリックします。



ファイルを閉じることができない場合は、印刷や保存などのタスクが処理中か、エラーがある場合がある場合があります。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。

Corel PHOTO-PAINT™

クリエイティブなツールとコンテンツ

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ができます。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。

無料のツールとコンテンツ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、クリエイティブなツールを拡張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 95 の 「コンテンツの種類」。
- ページ 96 の 「クリップアートおよびその他のローカル アセットとネットワーク アセットを検索する」。
- ページ 99 の 「[アセット] インスペクタを使ってイメージを使用/管理する」。
- ページ 100 の 「[トレイ] インスペクタでコンテンツを管理する」。
- ページ 101 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 102 の 「コンテンツの場所を変更する」。

コンテンツの種類

コンテンツの種類には、イメージ (クリップアートやフォト)、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、シンボル ライブラリ、フォト フレーム、テンプレートがあります。このスイートには、すぐに始められるようにコンテンツがいくつか用意されています。ほかにも、ダウンロードして入手できるコンテンツがあります。詳しくは、102 ページの 「[追加] ダイアログ ボックスにアクセスするには」。を参照してください。

塗りつぶしについて詳しくは、251 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。フォントについて詳しくは、Corel Font Manager のヘルプまたは 449 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。

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





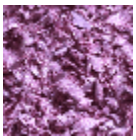
サンプルのベクトル パターン








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




クリップアートおよびその他のローカル アセットとネットワーク アセットを検索する

[アセット] インスペクタ (**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[アセット]**) では、ローカル フォルダ、ネットワーク フォルダ、ポータブル デバイスでベクトル イメージやビットマップ イメージを検索して参照できます。[アセット] インスペクタは、以前のバージョンの **[CONNECT コンテンツ]** インスペクタに置き換わるものです。

必要なイメージまたはアセットが見つかったら、プロジェクトに追加することができます。詳しくは、99 ページの 「[アセット] インスペクタを使ってイメージを使用/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、またはキーワード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、またはキーワードに「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。

ローカル アセットとネットワーク アセットの検索、絞り込み、並べ替えを行うには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[アセット]** をクリックします。

2 **[検索]** ボックスに語句を入力し、 **Return** 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 グラフィックの表示/非表示を切り替えるには、**[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表示/非表示を切り替えるには、**[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。

可能な操作

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、99 ページの 「ローカルまたはネットワーク アセット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環境設定]** 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環境設定]** 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環境設定]** 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]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[アセット]** 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. **[アセット]** インスペクタで **[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. **[開く]** 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環境設定]** 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。

[アセット] インスペクタを使ってイメージを使用/管理する

必要なベクトルまたはビットマップ イメージがローカル フォルダ、ネットワーク フォルダ、または Cloud フォルダで見つかったら、それ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追加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。

関連するアプリケーションでイメージを開いて、編集できます。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、すぐに見つけることができます。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、新しいキーワードの追加や既存のキーワードの削除を行えます。不要になったイメージは削除できます。

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。

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 **[アセット]** インスペクタでサムネールをクリックします。

2 **配置]** 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。

- **配置 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**配置]** ― 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。
- **配置]** ― 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コントロールクリックし、**[配置]** 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。

[トレイ] インスペクタを使用して、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 **[アセット]** インスペクタ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。

ローカルまたはネットワーク アセットのプロパティのタグ付け、削除、編集を行うには

1 **[アセット]** インスペクタ (**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[アセット]**) で、次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
イメージをお気に入りにマークする	サムネールをコントロールクリックし、**[お気に入り]** をクリックします。
イメージ プロパティを編集する	サムネールをコントロールクリックし、**[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 **[キーワード]** 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	サムネールをコントロールクリックし、**[削除]** をクリックします。

[アセット] インスペクタでフォルダやエイリアスのリストを更新するには

1 **[アセット]** インスペクタ (**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[アセット]**) で、次の表のタスクを実行します。
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環境設定]** 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。
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。

[トレイ] インスペクタでコンテンツを管理する

トレイを使用してコンテンツを整理できます。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。

トレイの作成や、わかりやすい名前への変更ができます。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] インスペクタでは、アクティブなドキュメントにコンテンツを追加することもできます。アクティブなドキュメントへのコンテンツの追加について詳しくは、99 ページの 「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」。を参照してください。

トレイにコンテンツを追加するには

1 **[アセット]** インスペクタ (**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[アセット]**) で、コンテンツを検索または参照します。
2 サムネールをコントロールクリックし、**[[トレイ名] に追加]** をクリックします。



コンピュータのフォルダから **[トレイ]** インスペクタにコンテンツをドラッグすることもできます。

トレイからコンテンツを削除するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[トレイ]** をクリックします。
2 トレイで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。

トレイを操作するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[トレイ]** 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
トレイを開く	リスト ボックスからトレイを選択します。
トレイを作成する	**[トレイ管理]** ボタン をクリックし、**[新規トレイの追加]** 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。
トレイの名前を変更する	**[トレイ管理]** ボタン をクリックし、**[トレイ名の変更]** をクリックします。**[名前の変更]** ダイアログ ボックスに名前を入力します。
トレイ ファイルをロードする	**[トレイ管理]** ボタン をクリックし、**[トレイ ファイルを開く]** をクリックします。トレイ ファイルへ移動します。
トレイを削除する	**[トレイ管理]** ボタン をクリックし、**[トレイの削除]** 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 ボックスを使用して、アプリやプラグインのほか、塗りつぶしパック、イメージ パック (クリップアートやフォト)、フォント パックなどのコンテンツを Corel PHOTO-PAINT 内から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。

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 を Corel PHOTO-PAINT 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することができます。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

- ツールバーの **[追加]** ボタン をクリックします。



[追加] ダイアログ ボックスでは、クリップアート、フォト、フォント、アプリケーションなどをダウンロードできます。

購入したアイテムを復元するには

1. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[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。

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、 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。

個々のコンテンツの場所をデフォルトのフォルダに戻すために、**[環境設定]** ダイアログ ボックスを使用できます。または、**Shift** 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. Click **[Corel PHOTO-PAINT]**メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[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。

イメージの編集

イメージの寸法、解像度、および用紙サイズ 107

切り抜く/つなぎ合わせる/スケールする/向きを変更する 113

レタッチする 129

カラーとトーンを調整する 145

レンズ 173

イメージ領域を変形する 177

Corel PHOTO-PAINT™

イメージの寸法、解像度、および用紙サイズ

イメージの寸法および解像度を変更することができます。また、イメージを囲む用紙の枠のサイズを変更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 107 の 「イメージのサイズおよび解像度」。
- ページ 111 の 「用紙のサイズ」。

不要な領域の削除、または複数のイメージの結合により、イメージのサイズを変更することもできます。

イメージのサイズおよび解像度

イメージのサイズと解像度は印刷画質を左右します。アートワークで想定している使い方に合ったサイズと解像度を選択します。

イメージの寸法

幅や高さを調整して、イメージの物理的なサイズを変更できます。単位を選択する際には、以下のヒントを参考にしてください。

- イメージを後で印刷する場合は、プリンタに合った 1 インチ当たりのドット数 (dpi) 設定で、幅と高さをインチ、センチメートル、ポイント、またはパイカ単位で指定します。
- イメージを後で Web で使用する場合は、単位としてピクセルを選択します。

イメージの解像度

解像度は、イメージ ファイルに含まれるディテールの量、または、入力デバイス、出力デバイス、表示デバイスで再現できるディテールの量です。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。アートワークを後でデスクトップ プリンタで印刷するか Web で使用するかにかかわらず、最終イメージが意図したとおりになるように、以下の事項を考慮してください。

- 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イメージは 96 dpi または 72 dpi で、Web 用に作成されたイメージは 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イメージはほとんどが 150 dpi ですが、商用印刷用のイメージは通常 300 dpi 以上です。

画面上のイメージのサイズは、イメージ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、イメージのサイズは画面上と印刷物で異なることがあります。

イメージのリサンプル

リサンプルでは、イメージの解像度やピクセル サイズの変更に合わせてイメージのディテールの量を変更します。



イメージの解像度とサイズを同時に変更することができます。左から右へ: ダウンサンプリングされたイメージ、オリジナル イメージ、アップサンプリングされたイメージ。

ダウンサンプリングでは、イメージに含まれるピクセルの総数が減少します。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。



イメージのダウンサンプリング

アップサンプリングでは、イメージにピクセルが追加されます。Corel PHOTO-PAINT では、画質やディテールを失うことなくイメージを拡大できます。いくつか用意されているアップサンプリング モードから、ニーズに応じて選択できます。**バイキュービック**法では、既存のピクセル間に新たなピクセルが追加され、近隣のピクセルのカラーに基づいて補間されます。この方法により、滑らかな階調グラデーションが生成されます。**ニアレストネイバー**法では、新たなすべてのピクセルはアップサンプリング元イメージの最も近いピクセルで置き換えられます。そのため、同じ色のピクセルが複数生成されます。この方法ではシャープなディテールが保持されますが、線や曲線が滑らかではなくなり、エッジがギザギザになることもあります。ほかにも、クリーンなエッジ、シャープ度、精細なディテールを保持してイメージを拡大するために、高度な機械学習テクニックが使用されています。**イラスト**と**フォトリアル**という 2 種類の AI 技法では、アーティスティックなイメージや写真を大量に分析した結果に基づき、ニューラル ネットワーク アルゴリズムを使用してノイズの軽減、ピクセレートの処理、カラーの維持を達成しています。低レベルのぼかしやシャープ化の技法を駆使してカートゥーンのような効果を生む**イラスト**法は、グラフィック デザイン ソフトウェアで作成したロゴ、デッサン、イラスト、絵などのイメージに最適です。**フォトリアル**法は写真のサイズ変更に最適です。



(左) 元の写真、(右) 元サイズの 3 倍に拡大された写真。

使用システムのハードウェア構成によっては、**イラスト**法や**フォトリアル**法を使用した場合に、イメージのアップサンプリングに数秒から数分かかることがあります。処理の完了までに 3 秒以上かかると推定された場合は、進捗バーが表示され、残り時間が示されます。アップサンプリング処理はいつでもキャンセルできます。

イメージのファイル サイズは、アップサンプリングでは大きくなり、ダウンサンプリングでは小さくなります。解像度固定でリサンプルした場合、イメージの解像度はピクセルの追加や削除によって維持されますが、ファイル サイズは増減します。可変解像度でリサンプルした場合、イメージのインチ、ミリメートル、またはセンチメートル単位でのサイズは変わりませんが、ピクセル サイズが変わり、元イメージとは異なる解像度になります。

イメージの寸法を変更するには

1 **[イメージ]** ▸ **[リサンプル]** をクリックします。
2 **[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。
3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
イメージのダウンサンプリング	イメージのサイズを小さくするには、**[幅]** ボックスと **[高さ]** ボックスに値を入力するか、スケール率として 100% を下回る値を選択します。**[モード]** 領域でダウンサンプリングの手法を選択して、ピクセルの除去方法を指定します。 • **バイキュービック** — バイキュービック補間を使用して、トーンのグラデーションを滑らかにします。 • **ニアレストネイバー** — シャープなディテールが保持されますが、線や曲線が滑らかではなくなり、エッジがギザギザになることがあります。
イメージのアップサンプリング	イメージのサイズを大きくするには、**[幅]** ボックスと **[高さ]** ボックスに値を入力するか、スケール率として 100% を上回る値を選択します。**[モード]** 領域でアップサンプリングの手法を選択して、ピクセルの追加方法を指定します。 • **バイキュービック** — バイキュービック補間を使用して、トーンのグラデーションを滑らかにします。新しいピクセルが既存のピクセル間に追加され、近隣のピクセルのカラーに基づいて補間されます。

目的	作業手順
	• **ニアレストネイバー** — 新しいすべてのピクセルは、アップサンプリング元イメージの最も近いピクセルで置き換えられます。そのため、同じ色のピクセルが複数生成されます。この方法ではシャープなディテールが保持されますが、線や曲線が滑らかではなくなり、エッジがギザギザになることもあります。 • **イラスト** — 低レベルのぼかしやシャープ化の技法を駆使してアーティスティックな効果を生み出します。グラフィック デザイン ソフトウェアで作成したロゴ、デッサン、イラスト、絵などのイメージに最適です。 • **フォトリアル** — エッジの鋭さ、カラーのグラデーション、テクスチャ、精細なディテールを保ちます。この方法は、写真のサイズ変更に最適です。 **[ノイズ軽減]** スライダを動かして、ノイズ軽減レベルを設定します。 **注記**: **[ノイズ軽減]** オプションは**イラスト**法か**フォトリアル**法でのみ使用できます。

4 **[OK]** をクリックします。

可能な操作

縦横比を維持する	**[縦横比の維持]**チェック ボックスをオンにします。
ピクセル数を変えずに (リサンプルなしで) イメージのサイズを変更する	**[オリジナルのファイル サイズを維持]** チェック ボックスをオンにします。 イメージの縦横比を変更すると、解像度が自動的に調整されます。 **注記:** • このオプションは、解像度を上げるためにイメージ サイズを小さくする場合に便利です。 • このチェック ボックスがオンの場合、イメージに含まれるピクセルの合計数は変わらないので、**[測定単位]** リスト ボックスの **[ピクセル]** オプションはグレー表示になります。

時間の見積もりは、システムのハードウェア、および Corel PHOTO-PAINT タスク開始時にバックグラウンドで実行されていたプロセスの分析に基づいています。Corel PHOTO-PAINT の起動後に、パフォーマンスに影響するプロセスやアプリケーションが開始される状況は考慮されていません。

イメージのアップサンプリングには、デフォルトでコンピュータの GPU (グラフィック処理ユニット) が使用されます。ただし、システムの GPU が CUDA または OpenCL (1.2 以降) をサポートしておらず、Corel PHOTO-PAINT と互換性がない場合は、**[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[グローバル]** で、**[一般]** をクリックして、**[アップサンプリングのアクセラレーションに GPU を使用]** オプションをオフにすることで、代わりに CPU (中央処理ユニット) を使用するように設定できます。Corel PHOTO-PAINT のシステム要件について詳しくは、システム要件を参照してください。

アップサンプリングの**フォトリアル**法と**イラスト**法は、64 ビット バージョンの CorelDRAW Graphics Suite のみサポートしています。

イメージの寸法を変更するときは、元の値の整数倍または整数分の 1 の幅と高さの値を使用するとよい結果が得られます。たとえば、イメージを 50% 縮小すると、サイズを 77% 縮小した場合よりも見栄えのよいイメージになります。イメージを

50% 縮小するときは、ピクセルは 1 つおきに削除されますが、イメージを 77% 縮小する場合は、ピクセルは不規則に削除されます。

イメージの解像度を変更するには

1 **[イメージ]** ▶ **[リサンプル]** をクリックします。
2 **[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**

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。
ファイル サイズを維持する	**[オリジナルのファイル サイズを維持]** チェック ボックスをオンにします。 解像度を変更すると、イメージの縦横比が自動的に調整されますが、ファイルに含まれるピクセルの合計数は変わりません。

ピクセルが単位に設定されているイメージをリサンプルした場合、イメージのサイズも変わります。

[縦横比の維持]チェック ボックスがオンになっている場合、**[同一値]**チェック ボックスは使用できません。

用紙のサイズ

用紙サイズを変更すると、イメージと用紙の両方を含む印刷可能領域の寸法が変わります。用紙をリサイズしたときは、オリジナル イメージの寸法は変わらずに、用紙カラーの枠のサイズが拡大または縮小します。ただし、用紙サイズを縮小した結果、高さと幅がオリジナル イメージの寸法より小さくなる場合は、オリジナル イメージは切り抜かれます。



オリジナル イメージを囲む用紙のサイズを変更することができます。

用紙サイズを変更するには

1 **[イメージ]** ▶ **[用紙サイズ]** をクリックします。
2 **[幅]** ボックスの横にあるリスト ボックスで、単位を選択します。
3 以下のボックスに値を入力します。
   - **[幅]**

- **[高さ]**

用紙サイズの比率をロックする場合は、**[ロック]**  をクリックします。

Corel PHOTO-PAINT™

切り抜く/つなぎ合わせる/スケールする/向きを変更する

イメージを切り抜いて不要な領域を削除したり、複数のイメージをつなぎ合わせて 1 つの大きなイメージを作成したりすることができます。Smart Carver™ を使用してイメージをスケールしたり、イメージを反転または回転させて向きを変更したりできます。

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 113 の 「イメージの切り抜き」。
- ページ 115 の 「イメージをつなぎ合わせる」。
- ページ 117 の 「スマート カーバーを使用してイメージをスケールする」。
- ページ 119 の 「イメージの傾き補正」。
- ページ 121 の 「イメージやオブジェクトの傾きをインタラクティブに補正する」。
- ページ 123 の 「射影歪みを補正する」。
- ページ 126 の 「イメージを回転/反転する」。

イメージの切り抜き

イメージを切り抜いて不要な領域を削除し、イメージを再構成できます。後に残す長方形の領域を選択して、それ以外の部分を破棄します。そのため、解像度を変えることなくイメージのファイル サイズを縮小できます。



切り抜きにより、不要な領域を削除できます。

また、古い写真を囲む白いエッジなど、イメージを囲む単一カラーの枠を簡単に切り抜くこともできます。

Corel PHOTO-PAINT では、マスクの編集領域に沿って切り抜くこともできますが、この場合、切り抜き後のイメージは常に長方形になります。

イメージの寸法と解像度を変更することで、イメージ領域を削除または追加せずにイメージのサイズを変更することもできます。

イメージを切り抜くには

1 **切り抜き**ツール をクリックします。

2 ドラッグしてイメージの領域を選択します。

3 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

切り抜き領域を拡大または縮小する	切り抜きハンドルをドラッグします。
切り抜き領域を移動する	切り抜き領域の内側をクリック アンド ドラッグして、位置を移動します。
切り抜き領域を回転して、直線化する	切り抜き領域の内側をクリックして、回転ハンドル を表示します。回転ハンドルをドラッグして、切り抜く部分のイメージ領域と切り抜き領域を揃えます。
オリジナル イメージの外側に切り抜き領域を拡張する	**[イメージ]** ▸ **[切り抜き]** ▸ **[切り抜き領域の拡大]** をクリックし、イメージの外側に切り抜きハンドルをドラッグします。
切り抜き領域の解像度を変更する	プロパティ バーの **[切り抜き解像度]** リスト ボックスから値を選択します。 この設定により、切り抜き領域に新しい解像度が設定されます。たとえば、高画質フォトを切り抜いてサイズを変更し、解像度を 96 dpi に変更すると、切り抜いた写真を Web で使用できるようになります。
切り抜き領域の方向を変更する	プロパティ バーの **[方向の変更]** ボタン をクリックします。



[イメージ] ▸ **[切り抜き]** ▸ **[オーバーレイの切り抜き]** をクリックすることにより、切り抜きのオーバーレイを非表示にして、切り抜き中のイメージをより鮮明に表示できます。

切り抜きツールをクリックし、プロパティ バーの **[サイズ]** ボックスと **[配置]** ボックスに値を入力して、イメージ領域を切り抜くこともできます。

イメージから枠カラーを切り抜くには

1 **[イメージ]** ▸ **[切り抜き]** ▸ **[枠カラーの切り抜き]** をクリックします。

2 次のいずれかのオプションを選択します。

- **バックグラウンド** - ツールボックスのカラー コントロール領域にある **[バックグラウンド カラー]** ボックス で指定されたカラーを切り抜きます。
- **フォアグラウンド** - ツールボックスのカラー コントロール領域にある **[フォアグラウンド カラー]** ボックス で指定されたカラーを切り抜きます。
- **その他** - カラー ピッカーや**スポイト** ツール を使用して選択したカラーを切り抜きます。

3 **[許容範囲]** で、次のいずれかのオプションを選択します。
- **標準** - 隣接ピクセル間での色相値の近似性に基づいて、カラーの許容範囲を決定します。
- **HSB モード** - 隣接ピクセル間での色相、彩度、および輝度レベルの近似性に基づいてカラーの許容範囲を決定します。

4 **[許容範囲]** スライダを調整して、切り抜くカラーの許容範囲を設定します。

正確に枠カラーを切り抜くには、**[許容範囲]** スライダをさまざまな位置に動かしてみる必要があります。

マスクの編集領域を切り抜くには

1 イメージ内に編集領域を定義します。

2 **[イメージ]** ▸ **[切り抜き]** ▸ **[マスクの切り抜き]** をクリックします。

編集領域の定義について詳しくは、261 ページの 「編集領域を定義する」。を参照してください。

イメージをつなぎ合わせる

イメージのステッチによって、2D イメージをシームレスに結合できます。たとえば、大きなイメージを小さく重なり合う部分ごとにスキャンし、それらを復元できます。



複数のイメージをつなぎ合わせて 1 つの大きなイメージを作成することができます。このイメージは、4 つのセクションをスキャンし、つなぎ合わせたものです。

Corel PHOTO-PAINT では、複数のイメージをインタラクティブにつなぎ合わせることが可能です。イメージを選択して、移動や回転を行ったり、その外観を変更したりすることによって、より正確に配置することができます。イメージを配置するときは、重なり合う部分が黒くなるため、エッジを正確に揃えることができます。つなぎ合わせたイメージは、単一の平坦化イメージとして保存するか、個別に編集を継続できるようなオブジェクトとして保存します。

モノクロ、2 色トーン、16 ビット グレースケール、48 ビット RGB、およびマルチチャンネルを除くすべてのカラー モードのイメージをつなぎ合わせることが可能です。つなぎ合わせるイメージがパレット カラー モード以外の同じカラー モードを使用している場合、新しいファイルも同じカラー モードになります。つなぎ合わせるイメージがそれぞれ異なるカラー モードを使用している場合、またはすべてパレット カラー モードである場合は、新しいファイルは RGB カラー モードになります。

イメージをつなぎ合わせるには

1 つなぎ合わせるイメージを開きます。
2 **[イメージ]** ▸ **[ステッチ]** をクリックします。
3 **[ソース ファイル]** リストからファイル名を選択し、**[追加]** をクリックします。
開いているイメージをすべて選択する場合は、**[すべて追加]** をクリックします。
4 **[選択ファイル]** リストでイメージの位置を変更するには、ファイル名をクリックして、次のボタンのいずれかをクリックします。
- **[上]** ボタン 
- **[下]** ボタン 

5 **[OK]** をクリックします。
6 **[イメージのステッチ]** ダイアログ ボックスで、**選択**ツール  をクリックします。
7 イメージのステッチ ウィンドウで、イメージをドラッグして別のイメージに重ね合わせます。
すべてのイメージでこれを繰り返します。
8 **[イメージのブレンド]** リスト ボックスに値を入力して、イメージをブレンドするときに重ね合わせるピクセルの数を定義します。
9 次のいずれかのオプションを選択します。
- **バックグラウンドに結合** - 単一の平坦化イメージを作成します。
- **イメージからオブジェクトを作成** - 各ソース イメージが個別のオブジェクトになるようにつなぎ合わされたイメージを作成します。後から各オブジェクトの輝度とコントラストを適切に調整できます。

可能な操作

イメージの配置を確認する	**差分**ツール  をクリックします。重なり合うイメージ領域はハイライト表示され、適切に配置されたイメージのエッジは黒く表示されます。
単一または複数の選択したイメージを回転させる	**回転**ツール  をクリックして、イメージをドラッグします。正確な角度でイメージを回転させる場合は、**[イメージの回転]** ボックスに値を入力します。
イメージを結合する領域を調べるためにズーム インする	**ズーム イン**ツール  をクリックして、クローズアップする部分をクリックします。
ズーム アウトする	**ズーム アウト** ツール  をクリックして、イメージをクリックします。
イメージ ステッチ ウィンドウの外側の領域を表示する	**スクロール** ツール  をクリックして、イメージをドラッグします。



つなぎ合わせたイメージのファイル サイズは、個別のオブジェクトを含むものより平坦化されたものの方が小さくなります。

スマート カーバーを使用してイメージをスケールする

スマート カーバーを使用すると、コンテンツを歪めることなく、イメージの幅と長さを拡大または縮小できます。この機能では、構造上の詳細情報がほとんど含まれていないイメージ領域を自動的に検出して削除することにより、イメージの外観を大幅に変更することなく縦横比を変更できます。また、詳細レベルに関係なく、保持するイメージ領域または削除するイメージ領域を指定することもできます。



スマート カーバーを使用すると、イメージをスケールするときに、削除または保護する領域を選択できます。

リサンプル機能を使用してイメージをスケールすることもできます。詳しくは、107 ページの 「イメージのサイズおよび解像度」。を参照してください。

スマート カーバ-を使用してイメージをスケールするには

1 **[イメージ]** ▸ **[スマート カーバー]** を選択します。

2 **[スマート カーバーの実行]** 領域で、次のテーブルの 1 つまたは複数のタスクを実行して、**[OK]** をクリックします。

プレビュー ウィンドウに操作結果が表示されます。

目的	作業手順
イメージの幅をピクセル単位で設定する	**[幅]** ボックスで値を指定します。 幅の最小値はオリジナル イメージの幅の 10% です。幅の最大値はオリジナル イメージの幅の 2 倍です。
イメージの高さをピクセル単位で設定する	**[高さ]** ボックスで値を指定します。 高さの最小値はオリジナル イメージの高さの 10% です。高さの最大値はオリジナル イメージの高さの 2 倍です。
イメージの幅を少しずつ小さくする	イメージが希望の幅になるまで、**[イメージを水平方向に縮小]** ボタン をクリックします。
イメージの高さを少しずつ小さくする	イメージが希望の高さになるまで、**[イメージを垂直方向に縮小]** ボタン をクリックします。
イメージの幅を少しずつ大きくする	イメージが希望の幅になるまで、**[イメージを水平方向に拡大]** ボタン をクリックします。

目的	作業手順
イメージの高さを少しずつ大きくする	イメージが希望の高さになるまで、**[イメージを垂直方向に拡大]** ボタン をクリックします。

現在の設定を **[スマート カーバー]** ダイアログ ボックスに保存することもできます。そのためには、**[プリセットの保存]** ボタン をクリックし、**[設定名]** ボックスで名前を指定します。

イメージをスケールするときに領域を削除する

1. **[イメージ]** ▸ **[スマート カーバー]** を選択します。
2. **[オブジェクトの削除]** 領域で **[削除]** ボタン をクリックし、**[ペン先のサイズ]** ボックスでブラシ サイズを指定します。
3. プレビュー ウィンドウで、削除するイメージ領域の上に描画します。
   選択した領域の上に赤いオーバーレイが表示されます。
4. **[水平方向に自動縮小して赤のペイントを削除]** または **[垂直方向に自動縮小して赤のペイントを削除]** ボタンをクリックして、イメージをスケールし、同時に赤いオーバーレイで覆われた領域を削除します。
5. **[バックグラウンドぼかし]** ボタンをクリックして、領域をカットアウトした部分と残りの部分を滑らかに結合します。

可能な操作

イメージ領域を保護する	**[保存]** ボタン をクリックして、保護するイメージ領域の上に描画します。選択した領域の上に緑のオーバーレイが表示されます。
選択オーバーレイの一部を削除して、保護または削除する領域を調整する	**[消しゴム]** ボタン をクリックして、選択オーバーレイの削除する部分の上でドラッグします。
プレビュー ウィンドウで選択オーバーレイを非表示にする	**[マスクを非表示]** チェック ボックスをオンにします。
イメージの変更内容を破棄して最初からやり直す	**[リセット]** をクリックします。
直前のブラシ ストロークを元に戻すか、ストロークを消去する	**[元に戻す]** ボタン をクリックします。
前回の元に戻す操作をやり直す	**[やり直し]** ボタン をクリックします。
ズーム イン/アウトする	**[ズーム イン]** ボタン または **[ズームアウト]** ボタン 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。
プレビュー ウィンドウの外側の領域を表示する	**[スクロール]** ボタン をクリックして、プレビュー ウィンドウ内でドラッグします。

可能な操作

イメージを実寸で表示する	**[100% にズーム]** ボタン 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]** ボタン をクリックします。

イメージの傾き補正

[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。切り抜きをオフにすると、バックグラウンド カラーに傾き補正したイメージが表示されます。

イメージの傾きを補正するには

1. **[調整]** ▸ **[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。
2. **[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。
3. 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。
4. 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。

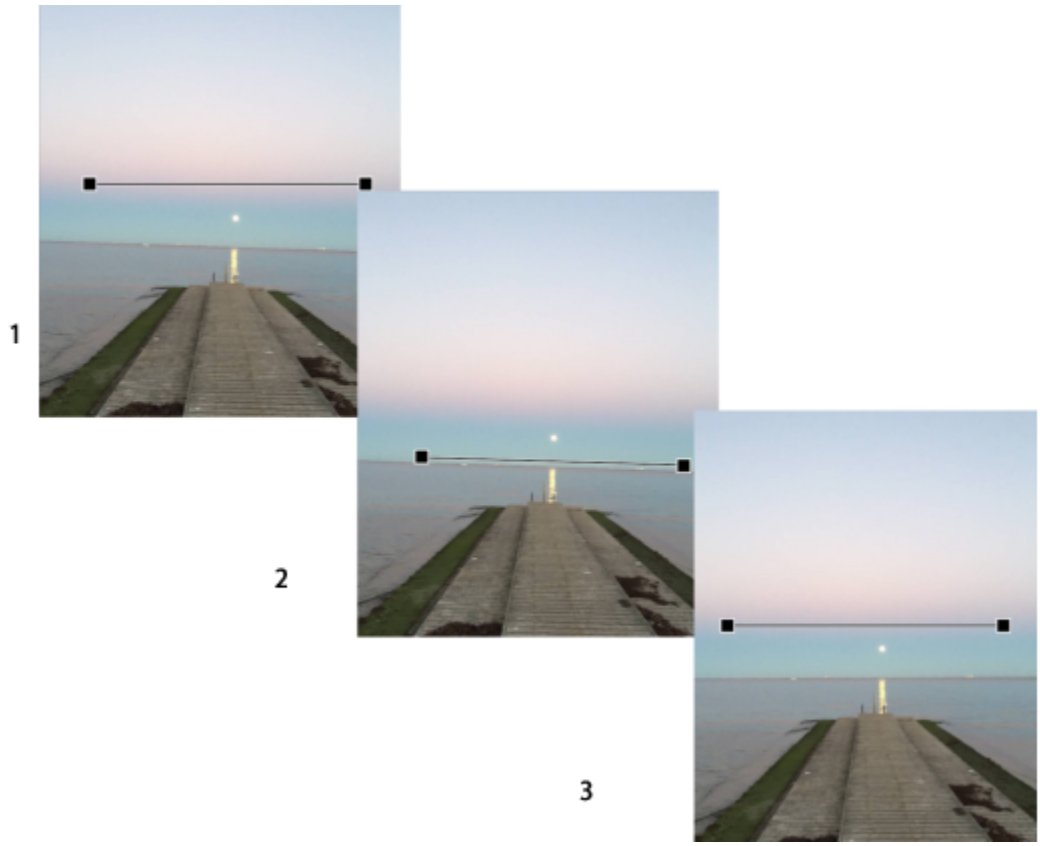
可能な操作

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。

2 色トーン イメージは、**[イメージの傾き補正]** ダイアログ ボックスのプレビュー ウィンドウにグレースケールで表示されますが、最終イメージは 2 色トーンです。

イメージやオブジェクトの傾きをインタラクティブに補正する

直線化ツールを使用すると、直線化バーをイメージの特徴的な要素に揃えて、傾いたイメージやオブジェクトをインタラクティブに補正できます。直線化バーを揃えると、Corel PHOTO-PAINT によって、直線化バーが完全に水平になるようにイメージが回転されます。**直線化**ツールは、建物や地平線など、イメージに水平や垂直のはっきりした特徴がある場合にとりわけ便利です。



イメージの傾きを補正する: 1.直線化ツールを選択して、直線化バーを表示します。2.イメージの特徴的な要素に直線化バーを揃えます。3.回転を適用します。

イメージやオブジェクトの回転方法として、3 種類の傾き補正モードが用意されています。デフォルトの**自動**モードでは、直線化バーの位置に基づいてイメージを回転させます。より細かく調整する場合は、**垂直方向**または**水平方向**モードを選択します。

デフォルトでは、傾き補正後、アプリケーションがイメージを自動的に切り抜いて、ある角度をなして現れるエッジを除去します。イメージの切り抜きを行わずに、イメージのエッジをバックグラウンド カラーで塗りつぶすこともできます。



傾き補正後にイメージを切り抜いた結果 (左)、切り抜きなしの結果 (右)

通常、直線化バーはハンドルを動かして調整します。細かく調整する場合は、直線化バーの回転角を指定することもできます。また、それまでの回転を取り消して、直線化バーをリセットすることもできます。

イメージの傾きをインタラクティブに補正するには

1 ツールボックスで**直線化**ツール をクリックします。(このツールは **[切り抜き]** フライアウトにあります)。
端点ハンドル付きの直線化バーがイメージ上に表示されます。
2 直線化バーのハンドルをドラッグして、傾きを補正するイメージの特徴的な要素に揃えます。
3 プロパティ バーの **[直線化モード]** 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** ― 直線化バーの位置に基づいてイメージの傾きを自動的に補正します。
- **垂直方向** ― 垂直方向が優先されたイメージになります。
- **水平方向** ― 水平方向が優先されたイメージになります。

4 プロパティ バーの **[適用]** をクリックします。

可能な操作

単一オブジェクトの傾きを補正する	**直線化**ツールをクリックする前に、オブジェクトを選択します。
直線化バーの角度を指定する	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。
傾き補正後のイメージを切り抜く	**[イメージの切り抜き]** ボタン をクリックして有効にしてから、**[適用]** ボタンをクリックします。
傾き補正後にイメージのエッジをバックグラウンド カラーで塗りつぶす	**[イメージの切り抜き]** ボタンをクリックして無効にしてから、**[適用]** ボタンをクリックします。
直線化バーをリセットする	プロパティ バーの **[回転の消去]** ボタン をクリックします。

可能な操作

ヒント: **Esc** キーを押して直線化バーをリセットすることもできます。

Shift + X キーを押して**直線化**ツールを選択することもできます。

イメージをダブルクリックして回転を適用することもできます。

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。

射影歪みは、**[イメージの傾き補正]** ダイアログ ボックスを使用して補正したり、**遠近補正**ツールを使用してインタラクティブに補正したりできます。



射影歪みを補正する

射影歪みをインタラクティブに補正する

遠近補正ツールを使用すると、歪んだ要素を範囲ボックスで囲んで射影歪みを補正できます。範囲ボックスのハンドルを、傾いている、または角度が付いていると思われるイメージ要素の四隅にドラッグし、プロパティ バーの [適用] をクリックします。精度が必要な場合は、x 座標と y 座標を指定して範囲ボックスのハンドルを移動できます。また、範囲ボックスにグリッド線を表示することもできます。それまでの調整を取り消して範囲ボックスをリセットできます。また、グリッドは表示/非表示を切り替えることができます。



遠近効果の補正: 1.遠近補正ツールを選択して、範囲ボックスを表示します。2. 歪んだイメージ要素の四隅にハンドルを配置します。3.遠近補正を適用します。

デフォルトでは、遠近効果の補正後、アプリケーションがイメージを自動的に切り抜いて、ある角度をなして現れるエッジを除去します。そのため、得られるイメージのサイズが小さくなります。イメージの切り抜きを行わずに、イメージのエッジをバックグラウンドカラーで塗りつぶすこともできます。



切り抜きが有効の場合 (左) と無効の場合 (右) の最終結果。

写真の射影歪みを補正するには

1 **[調整]** ▸ **[イメージの傾き補正]** 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
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。

目的	作業手順
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。

射影歪みをインタラクティブに補正するには

1 ツールボックスで**遠近補正**ツール  を選択します。(このツールは **[切り抜き]** フライアウトにあります)。

角のハンドル付きの範囲ボックスがイメージ上に表示されます。

2 長方形であるはずのイメージ要素の四隅にハンドルをドラッグします。

3 プロパティ バーの **[適用]** をクリックします。

可能な操作

グリッドを表示する	プロパティ バーの **[グリッド]** ボタン  をクリックします。
座標を指定して範囲ボックスのハンドルを動かす	プロパティ バーで、各ハンドルの **[X]** および **[Y]** ボックスに値を入力します。
遠近補正後にイメージを切り抜く	**[切り抜き]** ボタン  をクリックして有効にします。 **[切り抜き]** ボタンを無効にすると、イメージが傾斜して見えます。
範囲ボックスに対する変更をすべて消去する	プロパティ バーの **[遠近補正の消去]** ボタン  をクリックします。 ヒント: **Esc** キーを押して範囲ボックスをリセットすることもできます。



遠近補正 ツールは、1ビットおよび 48 ビットのイメージには使用できません。



Shift + C キーを押して**遠近補正**ツールを選択することができます。

イメージをダブルクリックして遠近効果を適用することもできます。

イメージを回転/反転する

イメージ ウィンドウでイメージを反転または回転して、イメージの向きを変更することができます。イメージを水平方向または垂直方向に反転することにより、スキャンしたイメージを再配置し、独自の効果を作成できます。

回転の角度と方向、そして回転後に表示される用紙カラーを指定して、イメージを回転させることができます。



イメージを反転してミラー化できます。

イメージを反転するには

- **[イメージ]** ▸ **[ミラー化]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
  - **水平方向**
  - **垂直方向**

イメージを回転させるには

1. **[イメージ]** ▸ **[回転]** ▸ **[カスタム]** をクリックします。
2. **[角度]**ボックスに値を入力します。
3. 次のいずれかのオプションを選択します。
   - **時計回り**
   - **反時計回り**
4. 次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
   - **オリジナル イメージのサイズを維持** - オリジナル イメージのサイズを維持します。
   - **アンチエイリアス** - イメージのエッジをなめらかにします。
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。

[イメージ] ▸ **[回転]** をクリックし、**[90 度 時計回り]**、**[90 度 反時計回り]**、または **[180 度]** をクリックして、イメージを回転させることもできます。



イメージを回転して向きを変更できます。

Corel PHOTO-PAINT™

レタッチする

Corel PHOTO-PAINT では、イメージをレタッチして画質を向上させ、内容を修正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 129 の 「スキャンしたイメージの画質を向上させる」。
- ページ 130 の 「赤目修正」。
- ページ 131 の 「ダストやキズを除去する」。
- ページ 134 の 「イメージ領域のクローンを作成する」。
- ページ 137 の 「イメージをシャープ化する」。
- ページ 138 の 「JPEG イメージからアーチファクトやノイズを除去する」。
- ページ 139 の 「イメージのバックグラウンドを削除する」。
- ページ 139 の 「イメージの領域を消去する」。
- ページ 142 の 「カラーを塗り付ける/染み付ける/ブレンドする」。

スキャンしたイメージの画質を向上させる

スキャン イメージまたはインターレースしたビデオ イメージから線を除去します。これらの線は、隣接するピクセルの線または周囲のピクセルのカラーで塗りつぶします。また、モアレやノイズも除去できます。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。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。



[インターレース補間]フィルタを使用して、スキャンしたイメージから線を除去することができます。

スキャンしたイメージの画質を向上させるには

赤目修正

写真の被写体の目から、赤目を除去することができます。赤目は、フラッシュの光が人の目の奥で反射すると発生します。



写真から赤目を除去することができます。

赤目を除去するには

1 ツールボックスの**[赤目修正]**ツール をクリックします。

2 目に一致するブラシ サイズの値を **[ペン先のサイズ]** ボックスに入力します。

3 目をクリックして赤いピクセルを除去します。

可能な操作	
許容範囲を変更する	プロパティ バーで、**[許容範囲]** リスト ボックスの値を選択します。
ブラシの形状を変更する	プロパティ バーの**[ペン先の形]**ピッカーからブラシの形を選択します。
ブラシストロークの透明度を変更する	**Option** キーを押しながら、イメージ ウィンドウをクリックしてマウス ボタンを押したままにして、透明度スライダを表示します。
ブラシストロークのフェードを調整する	**Command + Option** キーを押しながら、マウス ボタンを押したままイメージ ウィンドウをクリックして、フェード スライダを表示します。
デジタル ペンの圧力を使用して効果の大きさを制御する	プロパティ バーの **[筆圧]** ボタン  をクリックします。



[許容範囲]のデフォルト値を使用すれば、ほとんどの写真の赤目を修正することができます。 ただし、目の領域を分離するのが困難で、被写体の顔に赤いトーンがある場合は、**[許容範囲]**の値を小さくして、目の赤い部分と肌のトーンを識別させる必要があります。

[赤目修正]ツールは、パレット、Lab、RGB、CMYK のカラー モードのイメージで使用することができます。



目の領域に素早くズームするには、ツールバーの**ズーム** ツール  をクリックし、ズームされる四角形で目の領域が囲まれるようにイメージ ウィンドウ内でドラッグします。

ブラシ サイズは、**Shift** キーを押したままイメージ ウィンドウでドラッグすることによってインタラクティブに調整することができます。

ダストやキズを除去する

Corel PHOTO-PAINT では、小さなダストやキズのあるイメージの画質をさまざまな方法で向上できます。たとえば、イメージ全体にフィルタを適用することや、特定の領域にキズがある場合は、そのキズを囲むマスクを作成して、フィルタを編集領域に適用することが可能です。

このフィルタには、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、1～2 ピクセル幅の白いキズが暗いバックグラウンドにある場合は、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。

テクスチャやカラーをブレンドすることで、イメージに含まれる裂け目、キズ、しわなどの問題を除去することもできます。フィルタを使用する場合と同様に、イメージのレタッチに必要なピクセルの範囲は、キズの大きさとキズを囲む領域に応じて選択します。

キズがかなり大きいか、樹木の葉のようにさまざまな色とテクスチャのある領域にキズがある場合は、イメージ領域のクローンを作成すると、よい結果が得られます。クローンについて詳しくは、134 ページの 「イメージ領域のクローンを作成する」。を参照してください。

イメージ全体のダストとキズを除去するには

1 **[イメージ]** ▸ **[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ため、半径をできるだけ小さく設定してください。
- **しきい値** - ノイズを除去する量を設定します。イメージの細部を保持するため、しきい値をできるだけ高く設定してください。



ダストやキズは、[ダストとキズ] フィルタを適用して除去することができます。

イメージの一部からキズを除去するには

1 キズを含む編集領域を定義します。
2 **[イメージ]** ▸ **[補正]** ▸ **[ダストとキズ]** をクリックします。
3 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ため、半径をできるだけ小さく設定してください。
- **しきい値** - ノイズを除去する量を設定します。イメージの細部を保持するため、しきい値をできるだけ高く設定してください。



[ダストとキズ] フィルタを適用する前に、キズをマスクで囲んで特定領域からキズを除去することができます。破線と赤い透明なオーバーレイはマスクが存在することを示しています。

ブラシ マスク ツール を使用して、キズを含む編集領域を定義することができます。キズより広いペン先のサイズを選択すると、簡単にキズをなぞることができます。**ブラシ マスク** ツールについて詳しくは、263 ページの 「フリーハンド マスク ツールを使用して編集領域を定義するには」。を参照してください。

編集領域のエッジにフェードを適用すると、修復した領域と元のイメージとの間の不自然さがなくなり、よい結果が得られます。フェードの適用について詳しくは、415 ページの 「オブジェクトのエッジにフェードを適用するには」。を参照してください。

テクスチャとカラーをブレンドしてイメージの問題を除去するには

1 ツールボックスの**[補正ブラシ]** ツール をクリックします。

2 **[ペン先の形]**ピッカーからペン先を選択します。

3 **[ペン先のサイズ]** ボックスに、ペン先のサイズを指定する値を入力します。

4 **[強度]** リスト ボックスからオプションを選択し、効果の強度を設定します。

5 イメージ ウィンドウでブラシをダブして (軽くはたいて) 効果を適用します。



[補正ブラシ] ツールを使用してテクスチャとカラーをブレンドすることでイメージの問題を除去できます。

可能な操作

効果をオブジェクトとバックグラウンドに同時に適用する	プロパティ バーの **[結合のソース]** ボタン をクリックします。
ブラシのサイズを変更する	**Shift** キーを押しながらイメージ ウィンドウ内でドラッグします。ペン先が希望のサイズになったら、キーを離します。
ブラシストロークの透明度を変更する	**Option** キーを押しながら、イメージ ウィンドウをクリックしてマウス ボタンを押したままにして、透明度スライダを表示します。

可能な操作

ブラシストロークのフェードを調整する	**Command + Option** キーを押しながら、マウス ボタンを押したままイメージ ウィンドウをクリックして、フェード スライダを表示します。
デジタル ペンの圧力を使用して効果の大きさを制御する	プロパティ バーの **[筆圧]** ボタン をクリックします。

補正ブラシ ツールは、グレースケール、2 色トーン、ラボ、RGB、および CMYK カラー モードのイメージに使用できます。

角型または丸型のブラシ形状は、プロパティ バーで**[丸型のペン先]**ボタン または**[角型のペン先]**ボタン をクリックして簡単に選択できます。

イメージ領域のクローンを作成する

イメージ内にある損傷した領域や不要な要素を隠すため、あるイメージ領域から別のイメージ領域にピクセルをコピーすることができます。たとえば、除去する領域にクローン化したピクセルを適用して、裂け目を修正したり、イメージから人物を除去したりすることが可能です。また、イメージの要素のクローンを作成し、別のイメージ領域や別のイメージに適用することもできます。オブジェクトのクローンを作成すると、新しくクローン化された領域はアクティブなオブジェクトに追加されます。また、元のイメージからサンプリングされたピクセルに基づいて、抽象的なイメージを作成することもできます。

クローンを作成する場合は、ソース ポイント ブラシと、ソース ポイントからコピーしたピクセルを適用するクローン ブラシの 2 つのブラシで構成されます。ソース ポイント ブラシには、クローン ブラシと区別できるように十字のマークが表示されます。ソース ポイント ブラシは、イメージ上をドラッグするとクローン ブラシを基準として相対的に移動します。



クローン ツールを使用して、イメージの女性からネックレスを除去しました。

周囲の領域の色と調和したテクスチャをサンプリングしてペイントすることにより、不完全部分を修正することもできます。ソース ポイント ブラシはソース ポイントからテクスチャをサンプリングするためのものです。サンプリングしたテクスチャはターゲット ブラシで適用し、周囲の領域の色と調和させます。ソース ポイントはリセットすることも、連続したブラシストロークで同じソース ポイントを使用することもできます。



テクスチャをサンプリングしてペイントすることにより、左の写真の女の子の顔からイメージの問題を除去しました。

イメージ領域またはオブジェクトのクローンを作成するには

1 ツールボックスの**クローン** ツール をクリックします。
2 プロパティ バーの **[ブラシ]** ピッカーを開き、クローン カテゴリを選択し、クローンの種類を選択します。
3 プロパティ バーで、必要な設定を指定します。
4 イメージをクリックして、クローンのソース ポイントを設定します。
ソース ポイントをリセットする場合は、クローン化する領域をコントロールクリックします。
5 イメージ ウィンドウでクローン ブラシをドラッグして、ソース ポイントからピクセルを適用します。

可能な操作

ソース ポイントからサンプリングしたピクセルに基づいて抽象的なイメージ領域を作成する	**[ブラシ]** ピッカーの **[印象派クローン]** 、または **[点描クローン]** をクリックしてから、イメージ ウィンドウでドラッグします。
オブジェクトの複数のクローンを作成する	インスペクタに表示される**[ブラシ ストロークの属性]**バーの**[累積モードの切り替え]**ボタン をクリックします。このオプションは、**効果**ツールと**クローン** ツールの一部でのみ使用可能です。**[ブラシの設定]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[ブラシの設定]**をクリックします。
オブジェクトとバックグラウンドのクローンを同時に作成する	**[ブラシの設定]**インスペクタに表示される**[ダブの属性]**バーの**[結合のソースの切り替え]**ボタン をクリックします。このオプションは、**[累積モードの切り替え]**ボタンがオフになっている場合にのみ使用可能です。

可能な操作

対称パターンでクローンを作成する	ツールバーで **[対称]**  ボタン をクリックし、イメージをウィンドウにドラッグする前に **[対称]** バーで必要な設定を選択します。 **[対称]** バーに関する詳細は、316 ページの 「対称パターンを使用してペイントするには」。を参照してください。
ブラシの先のサイズを変更する	**Shift** キーを押しながら、ペン先の中心に向かって、または中心から遠ざかる方向にドラッグします。
ブラシストロークの透明度を変更する	**Option** キーを押しながら、イメージ ウィンドウをクリックしてマウス ボタンを押したままにして、透明度スライダを表示します。
ブラシストロークのフェードを調整する	**Command + Option** キーを押しながら、マウス ボタンを押したままイメージ ウィンドウをクリックして、透明度スライダを表示します。
直前のブラシストロークと同じソース ポイントを使用する	+ **Option** キーを押しながら、イメージ ウィンドウ内でドラッグします。
ブラシストロークを直線に制限する	**Command** キーを押しながら、イメージ ウィンドウ内でドラッグします。横から縦に、または縦から横に方向を変えるには、**Shift** キーを長押しします。
クリックした 2 点間で一直線にクローンする	コントロールクリックでソース ポイントを設定し、クローンを始めます。**Command + Option + Shift** キーを押しながら、イメージ ウィンドウをクリックすると、一直線にクローンされます。

サンプリングしたテクスチャを使用してイメージ領域をレタッチするには

1. ツールボックスの**修復クローン** ツール  をクリックします。
2. プロパティ バーで、必要な設定を指定します。
3. イメージをクリックして、使用するテクスチャをサンプリングするソース ポイントを設定します。
   ソース ポイントをリセットする場合は、サンプリングする領域をコントロールクリックします。
4. サンプリング範囲に含める領域をドラッグします。

可能な操作

直前のブラシストロークと同じソース ポイントを使用する	**Shift** + **Option**
ブラシの先のサイズを変更する	**Shift** キーを押しながら、ペン先の中心に向かって、または中心から遠ざかる方向にドラッグします。

可能な操作

ブラシの属性を変更する	**[インスペクタ]**インスペクタで選択可能なバーにあるロールダウン矢印をクリックして、目的の属性の値を指定します。
対称パターンでクローンを作成する	ツールバーで **[対称]** ボタン をクリックし、イメージをウィンドウにドラッグする前に **[対称]** バーで必要な設定を選択します。 **[対称]** バーに関する詳細は、316 ページの 「対称パターンを使用してペイントするには」。を参照してください。
ツールのパフォーマンスを向上する	プロパティ バーで、**[リアルタイム プレビュー]** ボタンをクリックしてプレビューを無効にします。 プレビューを無効にした効果がはっきり現れるのは、ペン先の太いブラシを使用している場合のみです。

イメージをシャープ化する

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。イメージ、またはその編集領域をシャープ化するには、フィルタまたはブラシ ストロークを使用します。フィルタは、レンズを使用して適用することもできます。レンズについて詳しくは、173 ページの 「レンズを作成する」。を参照してください。通常、シャープ化は、イメージのカラーとトーンを変更し、リサンプルやサイズ変更を行った後に行います。



イメージをシャープ化して、イメージの細部を鮮明にすることができます。

フィルタを適用してイメージをシャープ化するには

1 **[イメージ]** ▸ **[補正]** ▸ **[シャープ化調整]** をクリックします。
2 **[パーセント]**スライダを調整してシャープ化の程度を設定します。 このシャープ化は、サムネールボタンをクリックするたびに適用されます。

3 次のいずれかのサムネールボタンをクリックします。

- **アンシャープ マスク** - 低密度領域を削除しないで、エッジの細部を強調し、イメージ内のぼんやりした部分を目立たせます。
- **アンシャープ調整** - 隣接するピクセルの値を分析して、エッジの細部を強調します。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。
- **シャープ化** - イメージ内のぼんやりした部分を目立たせ、隣接するピクセル間のコントラストを高くして、イメージのエッジを強調します。効果のしきい値を設定するには、**[バックグラウンド]**スライダを調整します。値を低くすると、シャープ化の効果によって変更されるピクセル数が増えます。
- **特定方向のシャープ化** - 粒状効果を出さずにイメージのエッジを強調します。



[アンシャープ マスク] フィルタを使用すると、ほとんどの写真で最もよい結果が得られます。

ほとんどのシャープ化フィルタでは、48 ビット RGB、16 ビット グレースケール、パレット、およびモノクロを除き、すべてのカラー モードがサポートされています。**[シャープ化]**フィルタでは、パレットおよびモノクロを除き、すべてのカラー モードがサポートされています。



個々のシャープ化フィルタを選択するには、**[効果]** ▸ **[シャープ化]** をクリックし、使用するフィルタをクリックします。

この手順を使用して、イメージの編集領域をシャープ化できます。

選択した領域にブラシ ストロークを適用してシャープ化するには

1 ツールボックスの **[効果]** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーで、**[ブラシ]** ピッカーを開いて、**[シャープ化]** をクリックして、ブラシを選択します。

3 **[ペン先の形]**ピッカーからペン先を選択します。

4 **[ペン先のサイズ]** ボックスに、ペン先のサイズを指定する値を入力します。

5 イメージ領域の上をドラッグします。



角型または丸型のブラシ形状は、プロパティ バーで**[丸型のペン先]**ボタン または**[角型のペン先]**ボタン をクリックして簡単に選択できます。

ツールバーで **[対称]** ボタンをクリックし、**[対称]** バーで必要な設定を選択してからイメージ ウィンドウでドラッグすると、対称パターンでシャープ効果を適用できます。**[対称]** バーに関する詳細は、316 ページの 「対称パターンを使用してペイントするには」。を参照してください。

JPEG イメージからアーチファクトやノイズを除去する

JPEG 圧縮アーチファクトは、イメージのキャプチャや保存に絡んでさまざまな処理によって生じ、画質やカラーの質を落とします。Corel PHOTO-PAINT は、高度な機械学習テクノロジーを駆使して、JPEG 圧縮アーチファクトの削減やイメージに含まれるディテールの復元を行います。



(左) 帯状の出力やカラーの劣化が見られるイメージ、(右) AI 技法によって、ギザギザが軽減され、ディテールとカラーが復元されたイメージ。

JPEG イメージからアーチファクトやノイズを除去するには

- **[イメージ]** ▸ **[補正]** ▸ **[JPEG アーチファクトの削除]** をクリックします。

イメージのバックグラウンドを削除する

Corel PHOTO-PAINT には、写真からバックグラウンドを削除するためのツールや機能が、**カットアウト ラボ**、**スマート選択マスク** ツール、**消しゴム** ツール など、多数用意されています。

カットアウト ラボや**スマート選択マスク** ツールの概要については、以下のビデオをご覧ください。

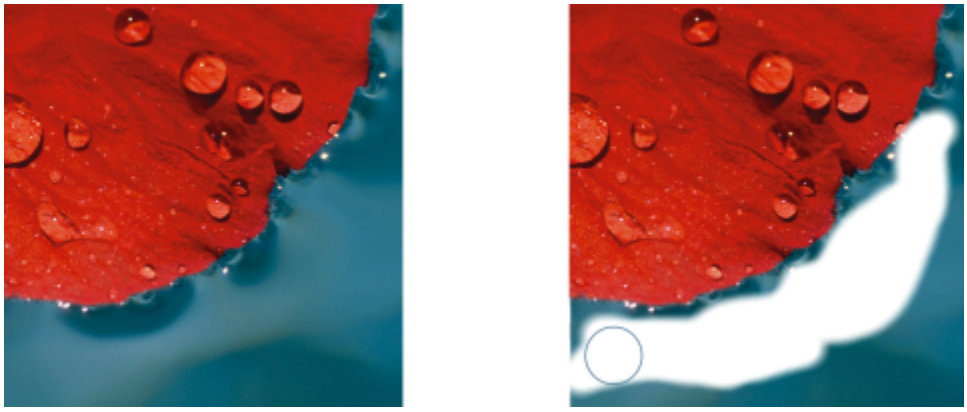
カットアウト ラボや**スマート選択マスク** ツールについて詳しくは、280 ページの 「イメージをカットアウトする」 および 265 ページの 「編集領域を形状または領域のエッジに基づいて定義するには」。を参照してください。

消しゴム ツールについて詳しくは、139 ページの 「イメージの領域を消去する」。を参照してください。

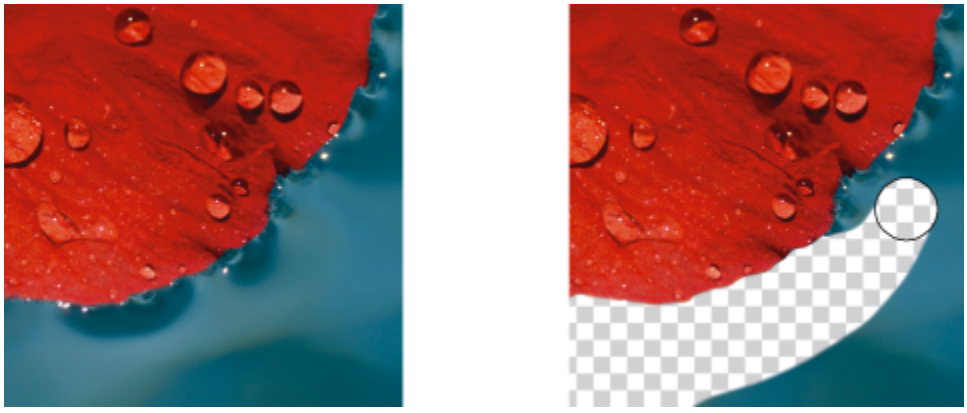
写真からバックグラウンドを分離して削除するために使用できる各種マスク ツールについて詳しくは、259 ページの 「マスク」。を参照してください。

イメージの領域を消去する

領域を消去してイメージやオブジェクトを編集することができます。たとえば、オブジェクトの一部を消去して形を変えたり、下のレイヤの表示領域を広げたりできます。イメージのバックグラウンド領域を消去することも、イメージに最後に適用されたアクションの一部を消去することもできます。



消しゴム ツールを使用してバックグラウンド領域を消去し、副カラーを表示しました。



バックグラウンドを最初にオブジェクトに変換してから、消しゴム ツールを使用してバックグラウンド領域を消去し、完全に透明にしました。

消去に使用するツールには、ブラシと同じ設定が多数あります。 つまり、サイズ、形状、および透明度を調節して独特の効果を出すことができます。たとえば、ビットマップ塗りつぶしをイメージ全体に適用し、消しゴム ツールの透明度を上げてから、塗りつぶし (直前の操作) を部分的に消去して重ね合わせの効果を作成することができます。また、カラーに基づいてイメージ領域を消去することも可能です。副カラーは、消去する主な色に置き換えられます。

イメージの領域を消去するには

1 次のいずれかの操作を実行します。
- オブジェクトを選択します。
- バックグラウンド レイヤを選択します。

2 **[消しゴム]** ツール をクリックします。

3 プロパティ バーで、必要な設定を指定します。

4 取り消す領域をドラッグします。

オブジェクトの一部を消去すると、その下のオブジェクトまたはバックグラウンドが表示されます。

バックグラウンドを消去すると、副カラーが表示されます。消去した領域を完全に透明にするには、**[オブジェクト]** ▸ **[作成]** ▸ **[バックグラウンドから]** をクリックして、最初にオブジェクトをバックグラウンドから作成します。



オブジェクトの形状を維持するには、**[オブジェクト]**インスペクタの**[透明度のロック]**ボタン  をオンにします。**[オブジェクト]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[オブジェクト]**をクリックします。

透明度をインタラクティブに調整するには、**Option** キーを押しながら、マウス ボタンを押したままイメージ ウィンドウをクリックし、透明度スライダを表示します。

フェードをインタラクティブに調整するには、**Command + Option** キーを押しながら、マウス ボタンを押したままイメージ ウィンドウをクリックして、フェード スライダを表示します。

対称パターンで消去するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[対称] バー**をクリックし、**[対称]** バーで必要な設定を選択してからイメージ ウィンドウでドラッグします。対称パターンで消去するには、ツールバーで **[対称]**  ボタン をクリックし、**[対称]** バーで必要な設定を選択してからイメージ ウィンドウでドラッグします。**[対称]** バーに関する詳細は、316 ページの 「対称パターンを使用してペイントするには」。を参照してください。

イメージに適用した直前の操作を取り消すには

1 ツールボックスの **[ブラシを元に戻す]** ツール  をクリックします。

2 プロパティ バーで、必要な設定を指定します。

3 取り消す領域をドラッグします。



最後の操作を完全に取り消したい場合は、**[編集]** ▸ **[元に戻す]** をクリックします。元に戻す処理について詳しくは、83 ページの 「元に戻す/やり直す」。を参照してください。



オブジェクトに適用した直前の操作を取り消すこともできますが、オブジェクトそのものを消去するには**[消しゴム]** ツール  を使用する必要があります。

透明度をインタラクティブに調整するには、**Option** キーを押しながら、マウス ボタンを押したままイメージ ウィンドウをクリックし、透明度スライダを表示します。

フェードをインタラクティブに調整するには、**Command + Option** キーを押しながら、マウス ボタンを押したままイメージ ウィンドウをクリックして、フェード スライダを表示します。

主要カラーを副カラーに置き換えるには

1 ツールボックスの**[カラーの入れ替えブラシ]**ツール  をクリックします。

2 プロパティ バーの**[ペン先の形]**ピッカーからペン先の形を選択します。

3 **[許容範囲]**ボックスに値を入力して、カラーの近似値に基づいてカラーの許容範囲を指定します。

4 ツールボックスのカラー コントロール領域で、**[主要]** カラー ボックスをダブルクリックし、カラーを選択します。

5 イメージ ウィンドウ内でドラッグします。

[スポイト] ツール をクリックし、イメージ ウィンドウ内のカラーをクリックして、イメージから主要カラーを選択することができます。選択したカラーは、**[主要]** カラー ボックスに表示されます。

角型または丸型のブラシ形状は、プロパティ バーで**[丸型のペン先]**ボタン または**[角型のペン先]**ボタン をクリックして簡単に選択できます。

透明度をインタラクティブに調整するには、**Option** キーを押しながら、マウス ボタンを押したままイメージ ウィンドウをクリックし、透明度スライダを表示します。

フェードをインタラクティブに調整するには、**Command + Option** キーを押しながら、マウス ボタンを押したままイメージ ウィンドウをクリックして、フェード スライダを表示します。

カラーを塗り付ける/染み付ける/ブレンドする

イメージにペイントを塗り付ける、染み付ける、またはブレンドすることができます。塗り付けは、ウェット ペイントの上をなぞったような効果を出します。染み付けは、パステル画をこすったような効果を出します。ブレンドは、カラー変化またはハードなエッジをぼかします。カラーの塗り付け、染み付け、およびブレンドは、イメージ全体または定義した編集領域に適用できます。編集領域の定義について詳しくは、261 ページの 「編集領域を定義する」。を参照してください。



塗り付けツールを使用して、星の周囲の形状を変更しました。

イメージにカラーを塗り付ける/染み付ける/ブレンドするには

1 ツールボックスの **[効果]** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[ブラシ]** ピッカーを開き、次のいずれかのブラシ カテゴリをクリックします。
- **塗り付け**
- **染み付け**
- **ブレンド**

3 **[ブラシ]** ピッカーを開いたままで、ブラシを選択します。

4 プロパティ バーの **[ペン先の形]** ピッカーからペン先を選択します。

5 **[ペン先のサイズ]** ボックスに、ペン先のサイズを指定する値を入力します。

6 イメージ ウィンドウ内でドラッグします。

可能な操作

領域で何度もクリックせずに、領域全体のブラシ効果を高める	インスペクタに表示される **[ブラシ ストロークの属性]** バーの **[累積]** ボタン をクリックします。このオプションは、**効果**ツールと**クローン** ツールの一部でのみ使用可能です。**[ブラシの設定]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[ブラシの設定]**をクリックします。
効果をオブジェクトとバックグラウンドに同時に適用する	**[ブラシの設定]** インスペクタに表示される**[ダブの属性]**バーの**[結合のソース]**ボタン をクリックします。このオプションは、**[累積]** ボタンがオフになっている場合にのみ使用可能です。
ブラシストロークの透明度を変更する	**Option** キーを押しながら、イメージ ウィンドウをクリックしてマウス ボタンを押したままにして、透明度スライダを表示します。
ブラシストロークのフェードを調整する	**Command + Option** キーを押しながら、マウス ボタンを押したままイメージ ウィンドウをクリックして、フェード スライダを表示します。
対称パターンでブラシ効果を適用する	ツールバーで **[対称]** ボタン をクリックし、イメージをウィンドウにドラッグする前に **[対称]** バーで必要な設定を選択します。 **[対称]** バーに関する詳細は、316 ページの 「対称パターンを使用してペイントするには」。を参照してください。

角型または丸型のブラシ形状は、プロパティ バーで**[丸型のペン先]**ボタン または**[角型のペン先]**ボタン をクリックして簡単に選択できます。

Corel PHOTO-PAINT™

カラーとトーンを調整する

イメージの画質向上の方法として、イメージのカラーおよびトーンの調整が挙げられます。色かぶりを補正することも、暗すぎ/明るすぎる部分のバランスを取ることも、あるいは特定のカラーを変更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 145 の 「カラーを調整するためのツールと効果」。
- ページ 147 の 「[調整] インスペクタ」。
- ページ 153 の 「ヒストグラム」。
- ページ 154 の 「自動調整」。
- ページ 155 の 「調整フィルタ」。
- ページ 165 の 「調整プリセットを適用、管理、作成する」。
- ページ 167 の 「ブラシ効果を使用してカラーとトーンを調整する」。
- ページ 168 の 「カラー チャンネル」。

カラーを調整するためのツールと効果

Corel PHOTO-PAINT には、イメージのカラーとトーンを編集するためのツールやフィルタ (「調整」、「調整効果」とも呼ばれます) が用意されています。カラーとトーンを編集する場合は、色相、彩度、輝度、コントラスト、強度などの要素を調整します。調整フィルタを直接イメージに適用して、イメージ全体のカラーとトーンを編集できます。また、個別のオブジェクト レイヤにあるレンズを適用して、元のイメージを変更せずに編集できます。レンズについて詳しくは、173 ページの 「レンズ」。を参照してください。

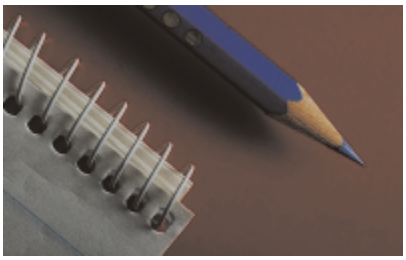
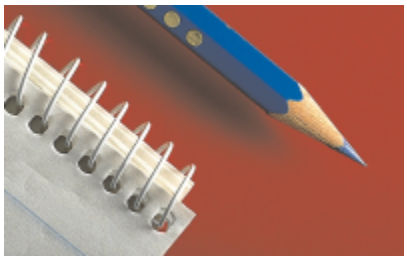
[調整] インスペクタ

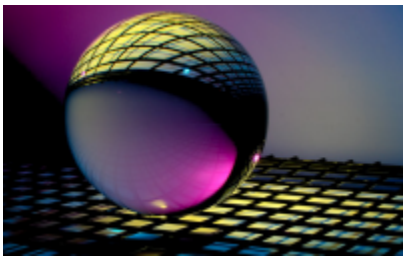
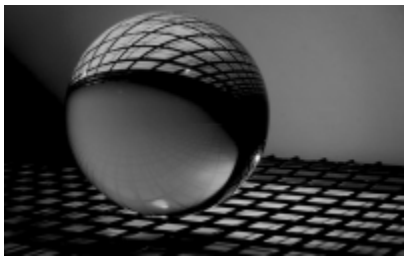
[調整] インスペクタは、最初のイメージ調整の場です。すべての調整を、非破壊的に、変化を実際に見ながら適用できます。また、ローカル調整モードを使用して、イメージの特定の領域のみ編集することもできます。詳しくは、を参照してください。 147 ページの 「[調整] インスペクタ」。

調整フィルタ

[調整] メニューからすべての調整フィルタにアクセスすることもできます。

イメージの調整に利用できるフィルタは、次のとおりです。

調整内容	使用するフィルタ
	
露出、影、中間トーン、ハイライト	自動レベル、トーン カーブ、ガンマ、サンプル&ターゲット、自動トーン カーブ、均一化
	
全体的カラー	ホワイト バランス、カラー バランス、チャンネル ミキサー
	
特定のカラー	選択カラー、カラーの置き換え
	
コントラストが足りない不鮮明なイメージ	ライト、レベル

調整内容	使用するフィルタ
	
彩度	色相/彩度/明度、彩度の低減

フィルタには、自動的にイメージを調整するものと、ユーザーが調整を行うものとの 2 種類があります。たとえば、**[自動トーン カーブ]** フィルタは、すべてのカラー チャンネルでトーン範囲を自動的に調整します。一方、**[トーン カーブ]** フィルタを使用すると、カラー チャンネル別にトーンやカラーを細かく調整できます。また、**[トーン カーブ]** フィルタや **[レベル]** フィルタなどの高度なフィルタを使用すると、細かい調整を行ってさまざまな問題を補正できますが、操作するには慣れが必要です。

各調整フィルタについて詳しくは、155 ページの 「調整フィルタ」。を参照してください。

Image Adjustment Lab

イメージ調整ラボが削除され、調整には、**[調整]** インスペクタの **[ホワイト バランス]** および **[ライト]** 調整フィルタからアクセスできるようになりました。

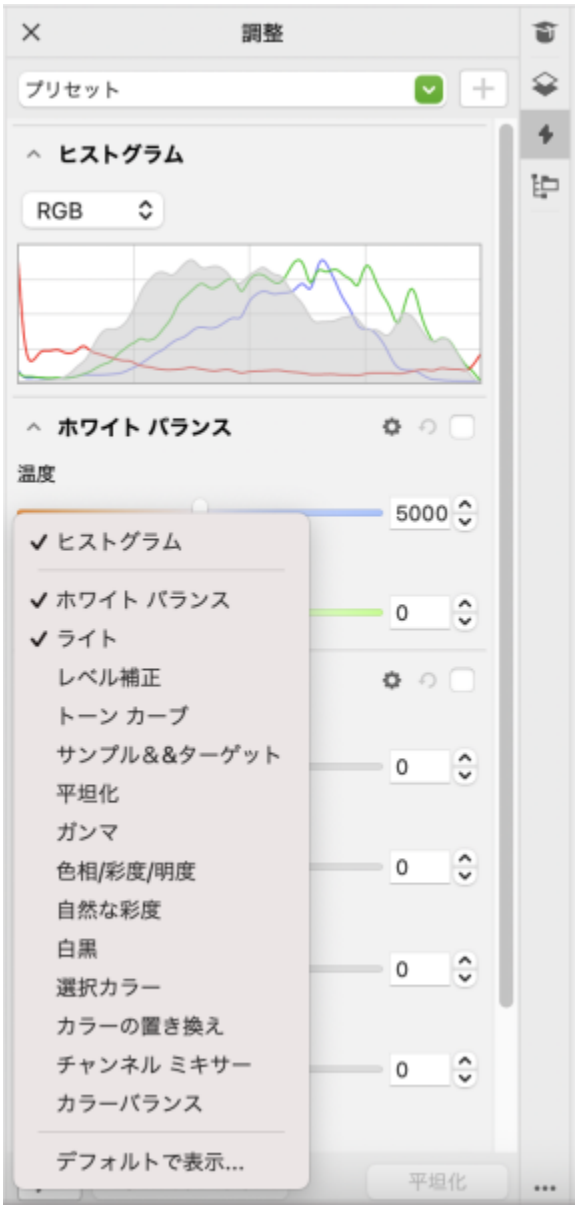
ブラシ効果

ブラシ効果を使用して、イメージのカラーやトーンを調整できます。詳しくは、167 ページの 「ブラシ効果を使用してカラーとトーンを調整する」。を参照してください。

[調整] インスペクタ

[調整] インスペクタを使用すると、単一のカラー調整またはいくつかの調整を、イメージ ウィンドウで変化を見ながら適用できます。この調整は非破壊なので、調整の表示と非表示を切り替えながら、意図した結果が得られるかどうかを試すことができます。

[調整] インスペクタにはデフォルトで **[ヒストグラム]**、**[ホワイト バランス]**、**[ライト]** の各調整が表示されますが、随時他の調整を追加できます。調整を削除することもできます。



[調整] インスペクタでは、よく使われる調整にアクセスできます。

[調整] インスペクタには、カラーやトーンの評価および調整に使用できるヒストグラムが用意されています。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。ヒストグラムの使用については、153 ページの 「ヒストグラム」。を参照してください。

調整の結果が気に入らない場合は、デフォルトの設定に戻すことができます。調整に満足したら、その設定を記憶して別のイメージに適用することができます。**[調整]** インスペクタでの作業中には、すべてのマスク ツールや他の編集ツールにアクセスできるので、調整したい領域の微調整ができます。たとえば、マスクを作成し、新たに定義された編集領域に調整を適用することで、調整の適用領域を変更できます。また、調整の影響を受けた領域をもとにマスクを作成し、他の調整を適用する際に再利用することもできます。



調整名の右にある [環境設定] ボタンから追加機能にアクセスできます。

イメージの特定の領域だけに調整を適用する場合は、ローカル調整モードを使用できます。**ブラシ マスク** ツールが有効になり、問題のある領域をペイントできます。ローカル調整モードでは他のマスク ツールも使用できます。



特定の領域のみに [ライト] 調整が適用されたイメージ (右)

同じ調整をよく使用していて、作業対象の各イメージでその調整に簡単にアクセスできるようにしたい場合は、その調整を **[調整]** インスペクタにデフォルトで表示させることができます。

調整を適用するには

1 次のいずれかの操作を実行します。
- バックグラウンドを選択する ― 調整をバックグラウンド レイヤに適用します。
- 編集領域を定義する ― 調整をイメージ領域に適用します。
- オブジェクトを選択する ― 調整をオブジェクトに適用します。

2 **[調整]** インスペクタで、**[調整の追加]** ボタン をクリックし、調整を選択します。

[調整] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[調整]** をクリックします。

3 必要な調整設定を選択します。

可能な操作

調整の表示/非表示を切り替える	調整名の右にあるチェック ボックスをオンまたはオフにします。
調整をデフォルト値にリセットする	調整名の右にある **[リセット]** ボタン をクリックします。
後で使えるように調整設定を残す	**[環境設定]** ボタン をクリックし、**[設定の保存]** をクリックします。
[調整] インスペクタから調整を削除する	**[環境設定]** ボタンをクリックし、**[削除]** をクリックします。

調整が適用される領域を変更するには

1 マスク ツールを使用して、調整の適用先となる編集領域を定義します。

2 **[調整]** インスペクタの調整領域で、**[環境設定]** ボタン をクリックし、**[マスクに適用]** をクリックします。



(左) [カラーの置き換え] 調整がイメージに適用されました。(右) 調整が四角い編集領域に限定されました。

適用済みの調整からマスクを作成するには

1 **[調整]** インスペクタで、マスクの作成元となる調整をクリックします。

2 **[環境設定]** ボタン をクリックし、**[調整からマスクを作成]** をクリックします。



(左) [カラーの置き換え] 調整がイメージに適用されました。(右) 調整が適用された領域を元にマスクが作成されました。

ローカル調整を適用するには

1 **[調整]** インスペクタで、イメージの特定の領域に適用する調整へ移動します。

2 **[環境設定]** ボタンをクリックし、**[ローカル調整モード]** をクリックします。
ブラシ マスク ツールがアクティブになります。

3 必要な調整設定を選択します。

4 調整する領域をペイントします。

調整を複数回のストロークで適用するには、1 回目のストローク後にプロパティ バーの **[追加]** ボタンをクリックします。

5 必要に応じて、調整の設定を微調整します。

6 ローカル調整モードを終了するには、**[環境設定]**コマンドクリックします。

ローカル調整モードでは、他のマスク ツールや、**[オブジェクトからマスク]**、**[パスからのマスク]**、**[マスクの反転]**、**[マスクの削除]**、**[マスクのオーバーレイ]**、**[マスクの選択範囲]**、**[スマート選択をマスクに適用]** など、**[マスク]** メニューのコマンドも使用できます。

ローカル調整モードは、**ズーム** ツール、**スクロール** ツール、およびすべてのマスク ツールを除く、任意のツールをクリックすることでも終了できます。

[調整]インスペクタにデフォルトで表示する調整を選択するには

1 **[調整]** インスペクタで、**[調整の追加]** ボタン をクリックし、**[デフォルトで表示]** をクリックします。

2 **[環境設定]** ダイアログ ボックスで、**[調整]** インスペクタにデフォルトで表示する調整のチェック ボックスをオンにして、**[OK]** をクリックします。

調整のコピーとフラット化

イメージやオブジェクトに適用された調整をコピーして、別のイメージやオブジェクトに貼り付けることができます。調整のコピーアンド ペーストは、特に合成画像で便利です。

調整に満足したら、その調整をフラット化してイメージやオブジェクトに永続的に適用できます。調整をフラット化すると、イメージファイルのサイズを小さくして、ブラシ ツールなど特定のツールのパフォーマンスを向上させることができます。

調整をコピーするには

1 次のいずれかの操作を実行します。
- イメージから調整をコピーするには、オブジェクトが選択されていないことを確認します。
- オブジェクトから調整をコピーするには、オブジェクトを選択します。

2 **[調整]** ▸ **[調整をコピー]** をクリックします。

3 別のイメージをクリックするか、別のオブジェクトを選択します。

4 **[調整]** ▸ **[調整を貼り付け]** をクリックします。

調整が適用されていない場合、**[調整をコピー]** コマンドは使用できません。
調整をコピーしていない場合、**[調整を貼り付け]** コマンドは使用できません。

イメージやオブジェクトを右クリックして、**[調整をコピー]** をクリックすると、調整をコピーすることもできます。
別のイメージやオブジェクトを右クリックして、**[調整を貼り付け]** をクリックすると、調整を貼り付けることもできます。

調整をフラット化するには

1 次のいずれかの操作を実行します。
- イメージに加えたすべての調整をフラット化するには、オブジェクトが選択されていないことを確認します。
- オブジェクトに加えたすべての調整をフラット化するには、オブジェクトを選択します。

2 **[調整]**インスペクタ (**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[調整]**) の下部で、**[フラット化]** ボタンをクリックします。

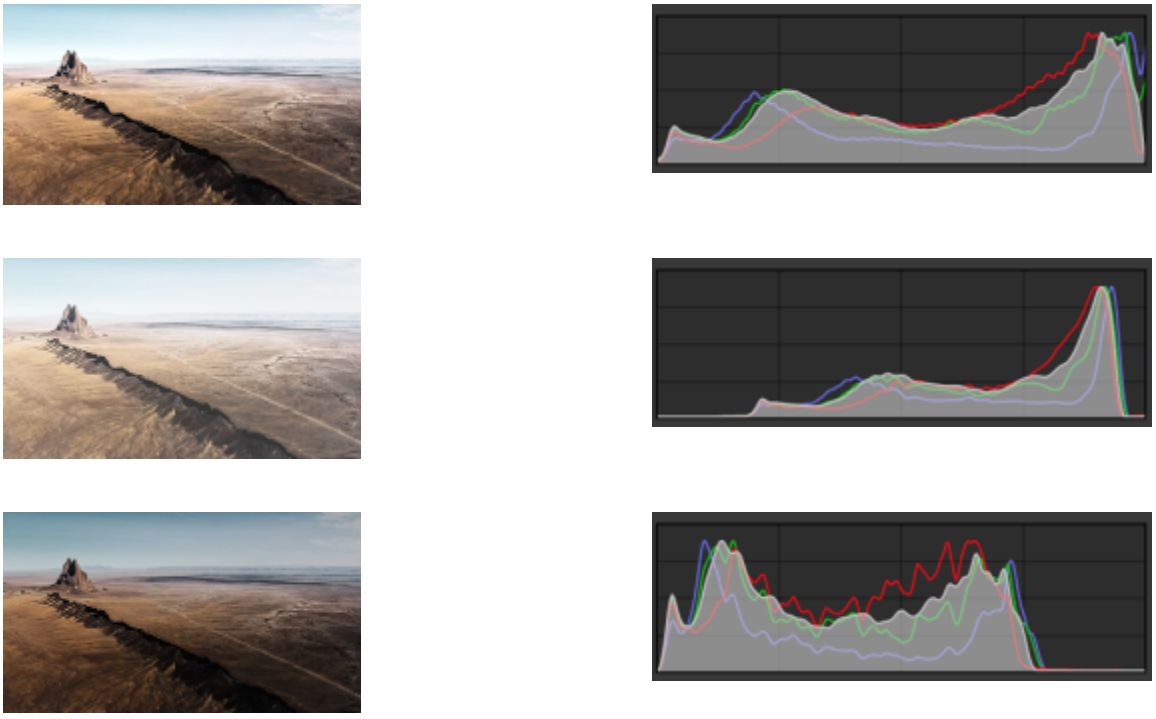
ヒストグラム

ヒストグラムにはイメージのトーン範囲を表示でき、カラーとトーンの評価や調整に便利です。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。

ヒストグラムは、**[調整]** インスペクタ、および以下のフィルタで使用できます。

- レベル (旧称 [コントラストの向上])
- 均一化 (旧称 [ヒストグラムの均一化])
- サンプル&ターゲット (旧称 [サンプル/ターゲットのバランス])
- トーン カーブ



異なる露出で撮影された写真: 適正露出 (上)、露出オーバー (中)、露出アンダー (下)。各写真のヒストグラム (右側) は、暗い方から明るい方へピクセルの分布を示します。適正露出の写真では、ピクセルがトーン範囲に均一に分布しています。

[調整] インスペクタでヒストグラムを使用するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[調整]** をクリックします。
2. **[ヒストグラム]** 領域で、表示するカラー チャンネルをリスト ボックスから選択します。
   デフォルトで、ヒストグラムにはイメージのカラー チャンネルがすべて表示されます。
3. 適用する調整と設定を選択します。
   調整を適用するたびヒストグラムが更新され、結果の評価に役立ちます。

自動調整

[調整] メニューから次の自動調整にクイック アクセスできます。**[自動レベル]** (旧称 [自動調整])、**[自動トーン カーブ]** (旧称 [自動バランス トーン])、および **[彩度の低減]**。これらいずれかの調整を適用する場合、対応するセクションに調整値とともに **[調整]**インスペクタが表示されます。

自動レベル

[自動レベル] フィルタは、イメージの輝度、コントラスト、強度を調整すると失われる影やハイライトの細部を残したまま、イメージのトーン、カラー、およびコントラストを調整します。この調整は、イメージの各カラー チャンネルに対して実行され、イメージのカラーとトーンを変更します。



オリジナルのイメージ (左)、自動レベル適用後のイメージ (右)

[調整] メニューから、および **[調整]** インスペクタの **[レベル]** セクションからこの調整を適用できます。

自動トーン カーブ

[自動トーン カーブ] フィルタは、ピクセル値をトーン範囲全体へ自動的に再配分することにより、イメージの影、中間トーン、ハイライトを平均化します。

[調整] メニューから、および **[調整]**インスペクタの **[トーン カーブ]** セクションからこの調整を適用できます。

自動彩度低減

[彩度の低減] フィルタは、カラー モードを変更せずにグレースケールのイメージを作成します。たとえば、カラー写真に **[彩度の低減]** フィルタを適用して、モノクロ写真効果を生成できます。このフィルタは、自動的に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、各カラーを対応するグレースケールに変換します。

この調整は、**[調整]** メニューから適用できます。

[調整] インスペクタの **HSL (色相、彩度、明度)** セクションで、**[チャンネル]** ボタンおよび**[色相]**、**[彩度]**、および **[明度]** スライダを使用して、結果を微調整できます。

調整フィルタ

Corel PHOTO-PAINT には、イメージのカラーとトーンを調整するためのフィルタやツールが数多く用意されています。大部分のフィルタは、イメージ補正処理を詳細に制御したり、カラーを変更して特定の効果を得たりできる、高度なツールです。すべての調整フィルタは非破壊的に適用されるため、常に調整を削除することができます。

これらのフィルタの多くは、プリセットのレンズとしても使用できます。レンズについて詳しくは、173 ページの 「レンズ」。を参照してください。

調整フィルタには、次のものがあります。

- ページ 155 の 「ホワイト バランス」。
- ページ 156 の 「ライト (旧称 [輝度/コントラスト/強度])」。
- ページ 157 の 「レベル (旧称 [コントラストの向上])」。
- ページ 158 の 「トーン カーブ」。
- ページ 159 の 「サンプル&ターゲット」。
- ページ 159 の 「均一化 (旧称 [ヒストグラムの均一化])」。
- ページ 160 の 「ガンマ」。
- ページ 160 の 「色相/彩度/明度」。
- ページ 160 の 「自然な彩度」。
- ページ 161 の 「モノクロ (旧称 [グレースケール])」。
- ページ 162 の 「選択カラー」。
- ページ 162 の 「カラーの置き換え」。
- ページ 164 の 「チャンネル ミキサー」。
- ページ 165 の 「カラー バランス」。

ホワイト バランス

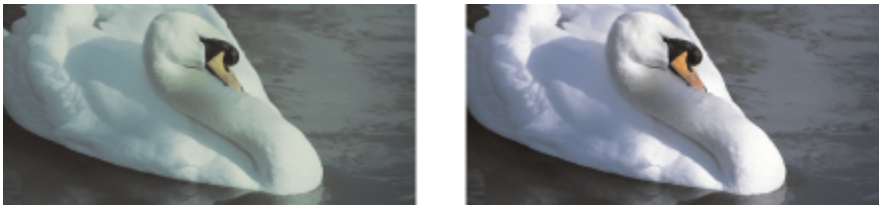
[ホワイト バランス] 調整を使用すると、イメージのカラー キャストを補正して、写真で正確なカラーを再現できます。カラー キャストは通常、写真撮影時の照明条件によって発生し、カメラやスキャナ内部のプロセッサに影響されることがあります。

カラー キャストを補正するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[調整]** をクリックします。

2 **[調整]** インスペクタの **[ホワイト バランス]** 領域で、次のいずれかのスライダを動かします。

- **[色温度]** スライダ - イメージのカラーを「暖色」または「寒色」に傾けることでカラー キャストを修正して、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。



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。



カラー キャストの補正

[調整] メニューから、または **Command** + **B** を押して **[ホワイト バランス]** 調整にアクセスすることもできます。

ライト (旧称 [輝度/コントラスト/強度])

[ライト] 調整を使用すると、イメージ全体の明るさやコントラストを調整できるほか、ハイライト、影、中間域のトーンなど、イメージの特定の領域を明るくしたり暗くしたりできます。

[ライト] 調整を使用するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[調整]** をクリックします。

2 **[調整]** インスペクタの **[ライト]** 領域で、次のいずれかのスライダを動かします。

- **[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。
- **[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。
- **[強度]** スライダ ー カラーの強度を上げ下げします。コントラストと強度は一緒に使用するのが普通です。 これは、コントラストを強くすると影やハイライト部分の細かな部分が失われるためです。 その場合、強度を上げると細かな部分が復元されます。



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]** 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。



[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。

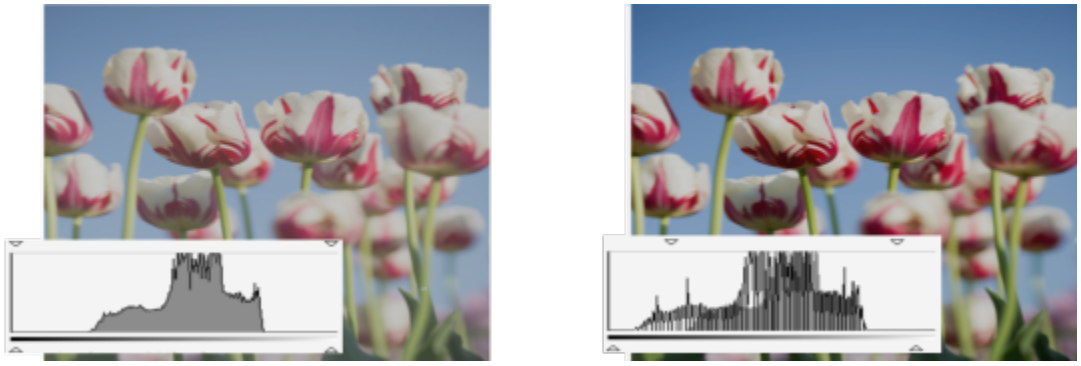
- **[中間トーン]** スライダ - イメージの中間域のトーンの輝度を調整します。ハイライトと影を調整してから、**[中間トーン]** スライダを使用してイメージを微調整します。



[調整] メニューから、または **Command** + **L** を押して **[ライト]** 調整にアクセスすることもできます。

レベル (旧称 [コントラストの向上])

[レベル] フィルタは、イメージの輝度、コントラスト、強度を調整すると失われる影やハイライトの細部を残したまま、イメージのトーン、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。イメージの値をサンプリングすることにより、ヒストグラムを調整できます。



オリジナルのイメージ (左)、[レベル] を適用してトーン範囲を広げたイメージ (右)

ヒストグラムを使用してインタラクティブにレベル調整を使用するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[調整]** をクリックします。
2. **[調整の追加]** ボタン をクリックし、**[レベル]** をクリックします。
3. ヒストグラムの上にある **[出力]** 矢印を動かし、コントラストを微調整します。
   暗い領域を明るくするには、左の矢印を右へ動かします。
   明るい領域を暗くするには、右の矢印を左へ動かします。
4. ヒストグラムの下にある **[入力]** 矢印を動かして、シャドウやハイライトを調整します。
   左にある矢印は、影の領域を暗化します。新しいブラック ポイント値が影の [出力] 値にマップされます (デフォルトで 0)。
   右にある矢印は、ハイライトの領域を明化します。新しいホワイト ポイント値がハイライトの [出力] 値にマップされます (デフォルトで 255)。
5. ヒストグラムの下にある **[中間トーン]** 矢印を動かして、中間域のトーンを調整します。

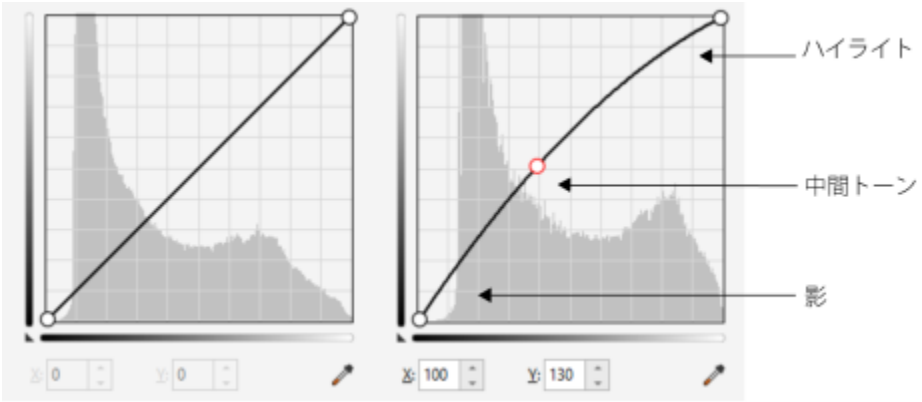
可能な操作

イメージ カラーを調整する	トーンを調整する前に、**[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。
トーン範囲に自動でピクセルを再配分する	**[自動レベル]** ボタン をクリックします。
イメージのピクセルをサンプリングしてブラック ポイントとホワイト ポイントを設定する	**[影からカラーをサンプリング]** ボタン をクリックして影の領域をサンプリングするか、**[ハイライトからカラーをサンプリング]** ボタン をクリックしてハイライトの領域をサンプリングします。

[調整] メニューから、**レベル**調整にアクセスすることもできます。

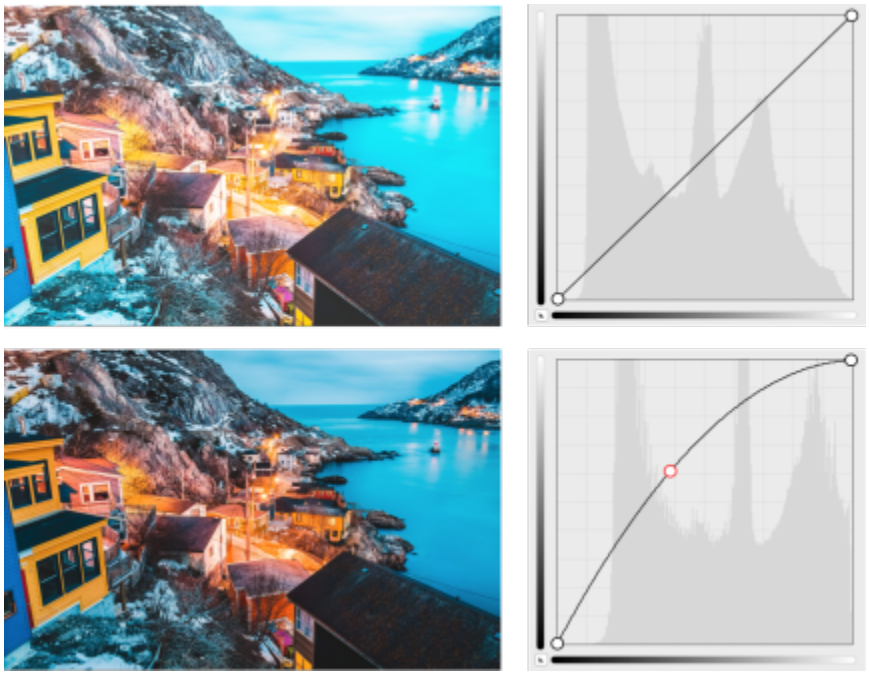
トーン カーブ

[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。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。グラフの x 座標はオリジナル イメージのトーン値または入力値を、グラフの y 座標は調整後のトーン値または出力値をそれぞれ表します。



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。(左) トーン調整前のイメージのトーン カーブ。(右) この例ではトーン範囲の微調整として、ピクセル値を 100 から 130 に置き換えて、中間トーン領域を明るくしています。

問題のある領域を修正するには、トーン カーブにノードを追加し、カーブをドラッグします。イメージの特定の領域を調整する場合は、**カラー スポイト (イメージのトーンをサンプリング)** ツールを使用し、イメージ ウィンドウで領域を選択します。その上で、トーン カーブに表示されるノードをドラッグすると、求める効果が得られます。



オリジナルのイメージ (上)、トーン範囲調整後のイメージ (下)

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、153 ページの「ヒストグラム」。を参照してください。

調整を微調整するには、**[環境設定]** ボタン をクリックして、**[カーブ スタイル]** メニューからスタイルを選択します。たとえば、フリーハンドの線や直線セグメントを使用してカーブを再描画できます。

[調整] メニューから、または **Command** + **T** を押して **[トーン カーブ]** フィルタにアクセスすることもできます。

サンプル&ターゲット

[サンプル&ターゲット] フィルタは、特定のイメージ領域をサンプリングすることにより、イメージのトーン範囲をシフトします。影、中間トーン、ハイライトの領域からサンプルを採取し、カラー モデルからカラーを選択して、ターゲットのトーン値を設定します。たとえば、トーンの範囲を高める場合は、影の部分からサンプルを採取してターゲット カラーを黒に設定し、次にハイライト部分からサンプルを採取してターゲット カラーを白に設定します。また、特定のカラー チャンネルのトーンの範囲をシフトすることもできます。トーンの範囲はヒストグラムとして表示されます。

この調整には、**[調整]** インスペクタまたは **[調整]** メニューからアクセスできます。

均一化 (旧称 [ヒストグラムの均一化])

[均一化] フィルタは、イメージのトーン範囲を表示し、コンポジット チャンネルや個々のカラー チャンネルの影、中間トーン、ハイライトのバランスをプリセットのヒストグラム モデルに応じて再配分します。

この調整には、**[調整]** インスペクタまたは **[調整]** メニューからアクセスできます。

ガンマ

[ガンマ] フィルタでは、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。このフィルタを使用する場合、イメージのトーン補正は、周囲の領域に相対的なトーンの認識に基づいて行われます。たとえば、10 パーセントのグレーの円を黒い背景と白い背景の両方に置きます。まったく同じ輝度であるにもかかわらず、人間の目にとっては、黒い背景に置いた円の方が白い背景に置いた円より明るく感じられます。**[ガンマ]**フィルタはすべてのイメージ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多く現れます。

この調整には、**[調整]** インスペクタまたは **[調整]** メニューからアクセスできます。

色相/彩度/明度

色相/彩度/明度フィルタは、イメージまたはチャンネルの色相、彩度、および明度を変更します。 色相の変更では、たとえば赤から青への変更のように、色かぶりそのものを変更します。色相の変更では、例えば赤から青への変更のように、色合いそのものを変更します。彩度の変更では、パステル カラーから原色まで、色の鮮やかさを変更します。明度の変更では、例えば最も暗い赤から最も明るい赤への変更のように、同一色でのカラーの明るさを変更します。

この調整には、**[調整]** インスペクタ、**[調整]** メニューから、または **Command** + **Shift** + **U** を押してアクセスできます。

自然な彩度

[自然な彩度] フィルタでは、イメージにクリッピングや「ブローイング アウト」を起こさずに、RGB イメージの彩度を上げることができます。クリッピングは、イメージの領域が明るすぎる場合に発生し、その領域のカラー詳細が失われます。これは、イメージの彩度を無差別に増加すると発生する可能性があります。自然な彩度フィルタは、飽和度の低いカラーの彩度を、飽和度の高いカラーの彩度より増加することにより、彩度を比率によって調整します。このフィルタは、詳細な背景の前に人物が含まれるイメージの彩度を調整するのに役立ちます。たとえば、イメージ内の人物の肌の色合いに悪影響を与えずに、背景の細部の彩度を増加できます。



自然な彩度フィルタの適用前の写真 (左) と適用後の写真 (右)。

この調整には、**[調整]** インスペクタまたは **[調整]** メニューからアクセスできます。

モノクロ (旧称 [グレースケール])

モノクロ フィルタでは、カラー モードを変更せずに、モノクロ イメージを作成できます。また、変換する際にイメージ内のグレートーンの強度を変更して、変換する個々のカラーを調整できます。また、分割トーン オプションを使用して、イメージのシャドウとハイライトを分離できます。これにより、各イメージ特性の色相と彩度を個別に調整できます。



[モノクロ] フィルタの適用前の写真 (左) と適用後の写真 (右)。

この調整には、**[調整]** インスペクタまたは **[調整]** メニューからアクセスできます。

選択カラー

[選択カラー] フィルタは、カラー スペクトラム (赤、イエロー、緑、シアン、青、マゼンタ) のコンポーネント プロセス カラー (CMYK 値) のパーセンテージを変更することで、カラーを変更します。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。

この調整には、**[調整]** インスペクタまたは **[調整]** メニューからアクセスできます。

カラーの置き換え

[カラーの置き換え] フィルタを使用すると、イメージ、編集領域、オブジェクトに含まれているカラーを置き換えられます。置き換えるカラーを選択すると、置き換え対象と似た色の範囲も自動的に選択されます。オリジナルのカラーと置き換えるカラーは、イメージまたはカラー ピッカーから選択できます。

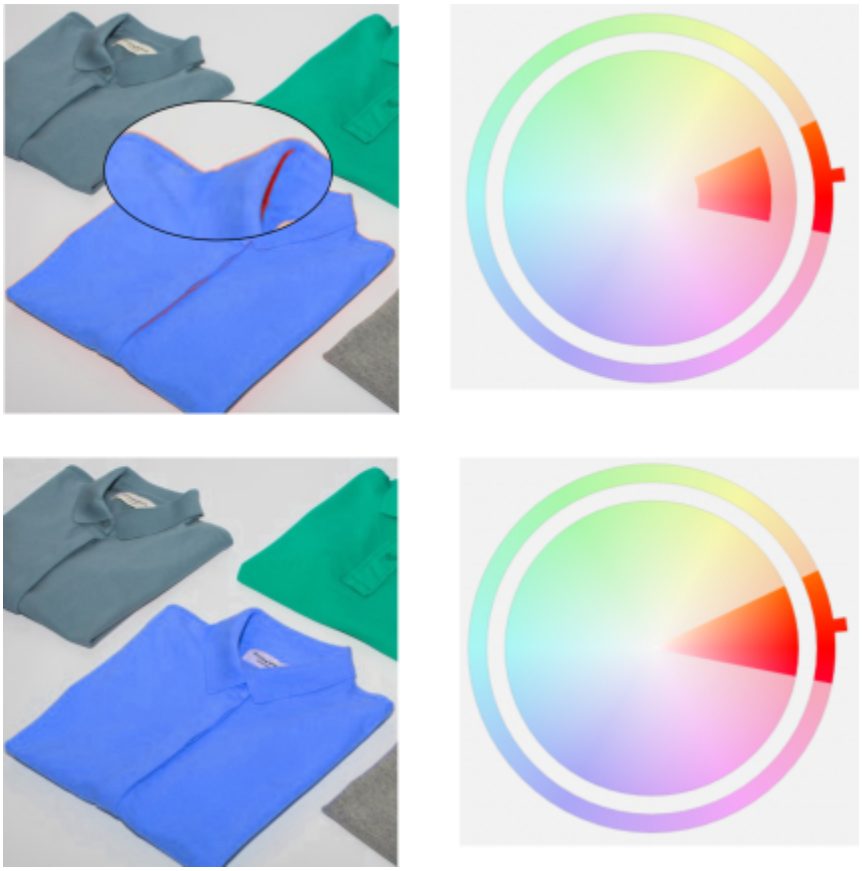


[カラーの置き換え] 調整が適用され、すべての赤が紫で置き換えられています。

選択範囲に対するカラーの追加または削除として、色相や彩度の範囲を調整できます。また、イメージに含まれている 1 色を選択して置き換えることもできます。カラーが唐突に変化することがないよう、選択されているピクセルと選択されていないピクセルとの間の遷移を滑らかにすることができます。新しいカラーの色相、彩度、明度を設定することもできます。



イメージからオレンジが選択されました。



シャツのオレンジが青に置き換えられていますが、一部のオレンジとレッドが残っています (上)。彩度の範囲を調整して、これらのカラーを選択して置き換えます (下)。

カラーを置き換えるには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[調整]** をクリックします。

2 **[調整の追加]** ボタン をクリックし、**[カラーの置き換え]** をクリックします。

3 **[オリジナル]** 領域で、スポイト ツール をクリックしてイメージからシード カラーをサンプリングするか、カラー ピッカーからカラーを選択します。

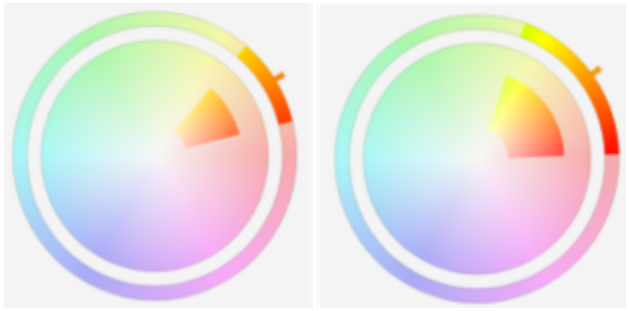
[範囲] コントロールに、選択したカラーの範囲が表示されます。

4 **[新規]** 領域で、スポイト ツールをクリックしてスクリーンからカラーをサンプリングするか、カラー ピッカーからカラーを選択します。

5 選択されたピクセルと選択されていないピクセルとの間の遷移を滑らかにするには、**[滑らか]** スライダを動かします。

可能な操作

選択した色相範囲を調整する	**[色相の範囲]** リングでカラー バンドのエッジのいずれかをポイントし、手のカーソルが表示されたら上下にドラッグします。 選択したカラーの色相範囲全体をシフトさせるには、**[色相の範囲]** リングでカラー バンドのハンドルをクリックし、リングに沿ってドラッグします。 **注記:** カラー バントが狭い場合、選択したカラーと非常に近いピクセルだけが選択されて置き換えられます。カラー バンドが広い場合は、選択されて置き換えられるピクセルが増えます。
選択に含められる色相の影について彩度の範囲を調整する	**[彩度の範囲]** 円でカラー バンドの内エッジまたは外エッジをポイントし、ポインタが手に変わったらドラッグします。
1 色に置き換える	**[単色]** チェック ボックスをオンにします。
出力カラーの色相、彩度、明度を設定する	**[色相]**、**[彩度]**、**[明度]** スライダをそれぞれ調節します。



選択された色相範囲を調整する

[調整] メニューから、この調整フィルタにアクセスすることもできます。

チャンネル ミキサー

カラー チャンネルを混合して、イメージのカラー バランスを調整できます。たとえば、イメージが赤っぽい場合は、RGB イメージの赤のチャンネルを調整して画質を修正します。チャンネルの混合について詳しくは、168 ページの 「カラー チャンネル」。を参照してください。



この調整には、**[調整]** インスペクタまたは **[調整]** メニューからアクセスできます。

カラー バランス

[カラー バランス] フィルタでは、互いに補完するプライマリの赤、緑、青 (RGB) のカラー値とセカンダリのシアン、マゼンタ、イエロー (CMY) のカラー値の組み合わせの間でカラーをシフトして、イメージ内のカラーのバランスを調整します。この方法は、色かぶりを補正する場合に便利です。たとえば、写真の赤を弱くする場合、カラー値を赤からシアンにシフトします。

カラー シフトをシャドウ、中間トーン、ハイライトに個別に適用し、さらに詳細なカラー調整が可能になります。たとえば、シャドウを青色に、ハイライトをオレンジ色に変更することができます。また、ニュートラル カラー スポイト ツールを使用して、ニュートラル グレーにする色を選択することができ、セクション内のピクセルからフィルタによりカラーが自動的に削除されます。



この調整には、**[調整]** インスペクタ、**[調整]** メニューから、または **Command** + **Shift** + **B** を押してアクセスできます。

調整プリセットを適用、管理、作成する

非破壊的な調整プリセットを使用すると、イメージのカラーとトーンを簡単に調整できます。マルチフィルタ調整プリセットを適用し、作成できます。また、プリセットをカスタム カテゴリに含めたり、シンプルにデフォルトのモノクロ、カラー、トーンの各カテゴリに割り当てたりできます。

調整プリセットを適用する

[調整] インスペクタから使用可能な調整プリセットを使用すると、イメージのカラーとトーンを非破壊的に簡単に調整できます。動的プリセット スタイル サムネールでは、イメージへの直接的な効果の視覚的なプレビューが表示され、使用可能なスタイルから簡単に選択できます。

調整プリセットを管理する

[プリセット] ピッカーを使用すると、調整プリセットのリストを管理できます。たとえば、調整プリセットの名前を変更したり、リストから調整プリセットを削除したりできます。調整プリセットをホストしているフォルダが削除されたため、調整プリセット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。

気に入った調整プリセッ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、調整プリセットのプロパティを表示したり変更したりできます。たとえば、調整プリセットの名前とカテゴリを変更できます。不要になった調整プリセットは削除できます。調整プリセットを含むフォルダのインデックスを再作成することもできます。これは、多数のプリセットを作成したり、それらを別のフォルダにコピーしたりする場合に便利です。

調整プリセットを作成する

1 つの調整や複数の調整を適用または変更したあと、カスタム プリセットを作成して、選択した言語で名前やカテゴリなどのメタデータを追加できます。プリセットは、拡張子 **.cdss** の特殊なファイル形式で保存され、適用した調整の情報が保存されます。

プリセットを適用するには

1 次のいずれかの操作を実行します。
- 背景を選択する ― プリセットをバックグラウンド レイヤに適用します。
- 編集領域を定義する ― プリセットをイメージ領域に適用します。
- オブジェクトを選択する ― プリセットをオブジェクトに適用します。

2 **[調整]** インスペクタで、**[プリセット]** ピッカーを開きます。
[調整] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[調整]** をクリックします。

3 **[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスから、**[すべてのプリセット]** を選択して、プリセットのサムネールをダブルクリックします。

[すべてのプリセット] の下のアイテムには、すべてのカテゴリで使用可能なすべてのプリセットが表示されます。

可能な操作

異なるプリセット カテゴリを選択する	**[プリセット]** ピッカーで、**[コンテンツをフィルタリング]** リスト ボックスから次のいずれかを選択します。 ●**未分類** ●**すべてのカテゴリ** ●**モノクロ** ●**カラー** ●**トーン**
プリセットのサムネールのサイズを調整する	**[プリセット]** ピッカーで、**[サムネール サイズ]** スライダを調節します。

調整プリセットを管理するには

1 **[調整]** インスペクタで、**[プリセット]** ピッカーを開きます。

2 **[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスで、オプションを選択します。**[すべてのプリセット]**の下のアイテムには、Corel が提供しているデフォルトの調整プリセットと、ユーザーが追加したカスタム調整プリセットが表示されます。

3 検索するには、**[検索]** ボックスにキーワードを入力し、**Return** キーを押します。

4 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
プリセットにお気に入りとしてマークを付ける	サムネールをコントロールクリックし、**[お気に入り]** をクリックします。
ローカル ライブラリで調整プリセットの名前を変更する	サムネールをコントロールクリックし、**[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。 •**[名前]** 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、調整プリセットを分類します。
ローカル ライブラリから調整プリセットを削除する	サムネールをコントロールクリックし、**[削除]** をクリックします。

[プリセット] ピッカーで調整プリセットのリストを更新するには

1 **[調整]** インスペクタで、**[プリセット]** ピッカーを開きます。

2 **[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスで、オプションを選択します。**[すべてのプリセット]** の下のアイテムには、Corel が提供しているデフォルトの調整プリセットと、ユーザーが追加したカスタム調整プリセットが表示されます。

3 **[環境設定]** 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

[すべてのプリセット] 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	**[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	**[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 個のプリセットを表示する	**[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。
お気に入りのプリセットを表示する	**[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。
プリセットの並べ替え	**[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]** からプリセットを選択するか、エイリアスを選択します。**[環境設定]** 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、プリセットが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、プリセッ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、プリセットが変更日の新しい順に並べ替えられます。 **[お気に入り]** リストのプリセットは、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れ、**[お気に入り]** に追加された最も新しいプリセットが先頭に表示されます。 **[最近使用したファイル]** リストのプリセットは使用日の順に自動で並べ替えられ、最後に使用された塗りつぶしまたは透明が先頭に表示されます。

カスタム調整プリセットを作成するには

1 **[調整]** インスペクタで、**[プリセットの作成]** ボタン をクリックします。

2 **[プリセットの作成]** ダイアログ ボックスで、**[名前]** ボックスに名前を入力して、**[カテゴリ]** リスト ボックスからカテゴリを選択して、**[保存]** をクリックします。

パーソナル ライブラリのプリセットは、デフォルトで **Documents/Corel/Corel Content/Adjustment Presets** フォルダに保存されます。調整プリセッ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、を参照してください。102 ページの 「コンテンツの場所を変更する」。

ブラシ効果を使用してカラーとトーンを調整する

ブラシ効果を適用して、イメージの輝度、コントラスト、色相、または彩度を部分的に調整できます。たとえば、写真内の 1 つのオブジェクトを明るくする場合は、**輝度**ツールを使用して、周辺の領域に影響を与えずに目的のオブジェクトだけを明るくできます。

プリセット ブラシを選択するか、カスタム ブラシを作成します。詳しくは、317 ページの 「カスタム ブラシ」。を参照してください。

ブラシ効果を使用してイメージのカラーとトーンを調整するには

1 オブジェクトまたはバックグラウンド イメージを選択します。
2 ツールボックスの **[効果]** ツール をクリックします。
3 プロパティ バーで **[プリセット]** ピッカーを開き、次のいずれかのブラシ カテゴリをクリックします。
   - **輝度** ― イメージの明るさを変更します。
   - **コントラスト** - コントラストを増減します。
   - **色相** - すべての色相をカラー ホイールに沿って **[量]** ボックスに指定した値だけシフトします。
   - **色相変換** - 元のカラーの輝度と彩度を保持しつつ、すべての色相を選択された色相に置き換えます。
   - **スポンジ** - カラーの彩度を増減します。
   - **着色** - 現在のペイント カラーを使用してイメージを着色します。
   - **覆い焼き/焼き付け** - イメージを明化 (露出オーバー) または暗化 (露出アンダー) します。**[ブラシの種類]** リスト ボックスで、覆い焼きまたは焼き付けプリセット ブラシを選択できます。
4 **[プリセット]** ピッカーからプリセット ブラシを選択します。
   ブラシをカスタマイズする場合は、プロパティ バーで必要な項目を設定します。
5 イメージ ウィンドウ内でドラッグします。

可能な操作

複数回クリックすることなしに、ブラシ ツールの効果を増します。	**[ブラシの設定]** インスペクタで、**[ブラシ ストロークの属性]** バーの **[累積]** ボタン をクリックします。このオプションは、**効果**ツールの一部でのみ使用可能です。**[ブラシの設定]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ] ▸ インスペクタ ▸ [ブラシの設定]**をクリックします。
オブジェクトとバックグラウンドの両方に同時に効果を適用する	**[ブラシの設定]** インスペクタで、**[ダブの属性]** バーの**[結合のソース]** ボタン をクリックします。このオプションは、**[累積]** ボタンがオフになっている場合にのみ使用可能です。

カラー チャンネル

イメージのカラー チャンネルを直接変更して、イメージのカラーとトーンを調整できます。イメージ内のカラー チャンネルの数は、そのイメージに関連付けられたカラー モードのコンポーネントの数によって決まります。たとえば、モノクロ、グレースケール、2 色トーン、およびパレット イメージには、カラー チャンネルが 1 つだけ含まれています。RGB イメージと Lab イメージには 3 つ、CMYK イメージには 4 つのカラー チャンネルが含まれています。これらのカラー モデルについての詳細は、183 ページの 「カラー モデル」。を参照してください。追加のチャンネルを使用して、イメージ内のスポット カラーを維持できます。スポット カラー チャンネルについては、197 ページの 「スポット カラー チャンネル」。を参照してください。

カラー チャンネルを表示/混合/編集する

カラー チャンネルは、イメージのカラー コンポーネントを表しますが、デフォルトでは、イメージ ウィンドウにグレースケールで表示されます。また、赤チャンネルは赤で、青チャンネルは青で着色されるという具合に、カラー チャンネルをそれぞれのトーンで表示することもできます。

カラー チャンネルを混合して、イメージのカラー バランスを調整できます。たとえば、イメージが赤っぽい場合は、RGB イメージの赤のチャンネルを調整して画質を修正します。

他のグレースケール イメージと同様にチャンネルを編集することができます。したがって、特定の領域の選択、ペイントと塗りつぶしの適用、特殊効果またはフィルタの追加、およびオブジェクトの切り取りと貼り付けをイメージのチャンネル内で直接行うことができます。

カラー チャンネルを使用してイメージを分割/結合する

イメージから一連の 8 ビット グレースケール イメージ ファイルに分割できます。このグレースケール イメージは、カラー モードの各カラー チャンネルに 1 つずつ作成されます。 イメージを個別のチャンネル ファイルに分割すると、他のチャンネルに影響を与えずに 1 つのチャンネルを編集する、イメージのモードを変換する前にチャンネル情報を保存する、または、あるモードのチャンネルを他のモードに関連付けて編集することができます。たとえば、彩度が過度に高い RGB イメージを HSB モードに分割し、 (S) チャンネルの彩度を暗くすれば、彩度を低減できます。イメージの編集が終わったら、チャンネルを結合して 1 つのイメージにします。イメージは、同じカラー値が適用されて自動的に結合されます。

イメージを分割して作成されるカラー チャンネルは次のとおりです。

分割モード	作成されるカラー チャンネル
RGB	赤 (R)、緑 (G)、青 (B)
CMYK	シアン (C)、マゼンタ (M)、イエロー (Y)、黒 (K)
HSB	色相 (H)、彩度 (S)、輝度 (B)
HLS	色相 (H)、明度 (L)、彩度 (S)
YIQ	光度 (Y)、2 種類の色度値 (I、Q)
Lab	光度 (L)、緑/マゼンタ (a)、青/イエロー (b)

計算を使用してチャンネルまたはイメージを結合する

イメージのチャンネル データを他のイメージのチャンネル データと結合することにより、既存イメージの修正または新規コンポジット イメージの作成ができます。マージ モードの計算はピクセル上で行われ、指定したチャンネル、開いているイメージ、または新規ファイルに適用されます。計算を使用してイメージを補正する場合、1 つのイメージのチャンネルを結合するか、または 1 つのイメージを分割して作成した 2 つのイメージを結合することができます。異なるイメージを結合して、重なる効果を作成できます。マージ モードについて詳しくは、323 ページの 「マージ モード」。を参照してください。

カラー チャンネルを表示するには

- **[イメージ]** ▸ **[チャンネル]** をクリックします。



カラー チャンネルをそれぞれのカラーで表示できます。**[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。**[表示]** をクリックして、**[スクリーン カラー チャンネルの着色]** チェック ボックスをオンにします。

カラー チャンネルを混合するには

1 **[調整]** ▸ **[チャンネル ミキサー]** をクリックします。

2 **[カラー モデル]** リスト ボックスからカラー モードを選択します。
3 **[出力チャンネル]** リスト ボックスから 1 つの出力[チャンネル] を選択します。
4 **[入力チャンネル]** のスライダを移動します。



カラー チャンネルの混合は、**[調整]** インスペクタで実行できます。詳しくは、150 ページの 「調整を適用するには」。を参照してください。

カラー チャンネルを編集するには

1 **[チャンネル]** インスペクタで、編集する チャンネルをクリックします。
[チャンネル] インスペクタが開いていない場合は、**[イメージ]** ▸ **[チャンネル]** をクリックします。
2 イメージを編集します。



[チャンネル] インスペクタの上部にあるコンポジット チャンネルをクリックすると、編集したイメージを表示できます。

カラー チャンネルを使用してイメージを分割するには

- **[イメージ]** ▸ **[チャンネルの分割]** をクリックし、カラー モードをクリックします。



CMYK および Lab カラー モードのイメージは、それぞれオリジナルのコンポーネント チャンネルにのみ分割されます。

カラー チャンネルを使用してイメージに結合するには

1 **[イメージ]** ▸ **[チャンネルの結合]** をクリックします。
2 **[モード]** でカラー モードのオプションを選択します。
3 **[チャンネル]** でチャンネルのオプションを選択し、**[イメージ]**リスト ボックスのファイル名をクリックして、チャンネルとファイルを関連付けます。
4 **[チャンネル]**のすべてのチャンネルを **[イメージ]** リスト ボックスのイメージと関連付けるまで、手順 3 を繰り返します。

計算を使用してカラー チャンネルまたはイメージを結合するには

1 **[イメージ]** ▸ **[計算]** をクリックします。
2 **[ソース 1]** の **[イメージ]** リスト ボックスからファイル名を選択します。
3 **[チャンネル]** リスト ボックスからチャンネルの種類を選択します。
4 **[ソース 2]** の **[イメージ]** リスト ボックスからファイル名を選択します。
5 **[チャンネル]** リスト ボックスからチャンネルの種類を選択します。
6 **[指定先]** の **[イメージ]** リスト ボックスからファイル名を、**[チャンネル]** リスト ボックスからチャンネルの種類を選択します。
7 **[方法]** のリスト ボックスからマージ モードを選択します。
8 **[不透明度]** ボックスに値を入力します。



マージ モードは、カラーの混合方法を決定します。マージ モードについて詳しくは、323 ページの 「マージ モード」。を参照してください。

イメージにオブジェクトが含まれる場合、**[計算]**はグレー表示されます。このため、イメージの計算を実行する前に、イメージ内のすべてのオブジェクトをバックグラウンドと結合しておく必要があります。

Corel PHOTO-PAINT™

レンズ

レンズを使用すると、特殊効果、補正、調整を別個のオブジェクト レイヤに表示できます。一部のプログラムにおいて、レンズは調整レイヤとも呼ばれています。

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 173 の 「レンズを作成する」。
- ページ 174 の 「レンズを編集する」。
- ページ 176 の 「レンズをイメージ バックグラウンドと結合する」。

レンズを作成する

レンズを使用すると、イメージに適用する調整や特殊効果を表示できます。レンズを作成すると、施した変更がイメージのピクセルには適用されず、レンズを通して画面上に表示されます。レンズはイメージのバックグラウンドの上にあるレイヤに別個のオブジェクトとして作成されるので、レンズとバックグラウンド イメージを個別に編集できます。目的の結果が得られたら、レンズをイメージのバックグラウンドと結合できます。イメージをエクスポートまたは印刷する場合、レンズの効果はエクスポートまたは印刷されるイメージに適用されます。

イメージ全体をカバーするレンズを作成することや、マスクの編集領域からレンズを作成することができます。レンズは、1 つのイメージに対していくらでも作成して、それぞれ固有の名前を付けることができます。複数のレンズを使用して、イメージの特定の領域に変更を順番に適用することもできます。

特殊効果の大半が、レンズとしても使用できます。レンズに効果を適用すると、レンズの下にあるすべてのオブジェクトの外観に影響が及ぶのに対し、オブジェクトに非破壊の効果を適用すると、選択したオブジェクトの外観のみに影響が及びます。特殊効果について詳しくは、327 ページの 「特殊効果を適用する」。を参照してください。



男性の写真は、暗めのイメージから切り出されたイメージ オブジェクトです。レンズが適用されてイメージ オブジェクトが明化されましたが、イメージ オブジェクトまたはバックグラウンドに永続的な変更はなされていません。

レンズを作成するには

1 次のいずれかの操作を実行します。
- イメージを開く ― イメージからレンズを作成します。
- 編集領域を定義する ― マスクからレンズを作成します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[作成]** ▸ **[新規レンズ]** をクリックします。

3 左側のリストで特殊効果のカテゴリを選択してから、右側のリストで効果をクリックします。

4 **[OK]** をクリックします。

ダイアログ ボックスが表示されたら、特殊効果フィルタの設定を調整します。



レンズを作成すると、**[オブジェクト]** インスペクタでオブジェクト名の横にレンズ アイコン が表示されます。



[オブジェクト] インスペクタで、**[新規レンズ]** ボタン をクリックして、レンズを作成することもできます。**[オブジェクト]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[オブジェクト]**をクリックします。

レンズを編集する

作成したレンズは編集できます。たとえば、領域の追加や削除ができます。レンズに適用した特殊効果の設定を調整したり、レンズの透明度を変更したりして、イメージに適用する変更を微調整できます。

レンズは、オブジェクトを選択して変形する場合と同様に、選択して変形できます。オブジェクトの選択と変形について詳しくは、391 ページの 「オブジェクトを操作する」および409 ページの 「オブジェクトを変形する」。を参照してください。また、**3D** および**歪曲**カテゴリから破壊的な効果を適用してレンズの形状を変更することもできます。破壊的な効果について詳しくは、332 ページの 「効果を破壊的に適用するには」。を参照してください。

レンズに領域を追加するには

1 **選択**ツール をクリックします。

2 レンズを選択します。

3 次のいずれかをクリックします。
- **ペイント** ツール

- **長方形**ツール
- **楕円形**ツール
- **多角形**ツール
- **直線**ツール

4 プロパティ バーで、ツールの属性を指定します。
プロパティ バーの **[新規オブジェクト]** ボタン がオフになっていることを確認します。

5 レンズを追加する領域をドラッグします。

領域をレンズに追加すると、フォアグラウンド カラーや塗りつぶしカラーのグレースケール値はレンズの不透明度に影響します。白はレンズに領域を追加し、黒はレンズ領域を透明にします。詳しくは、239 ページの 「透明」。を参照してください。

長方形ツール、**楕円形**ツール、**多角形**ツール、**直線**ツールは、デフォルトで新しいオブジェクトを作成します。

レンズから領域を削除するには

1 **選択**ツール をクリックします。
2 レンズを選択します。
3 **[消しゴム]** ツール をクリックします。
4 プロパティ バーで、**消しゴム** ツールの属性を指定します。
5 レンズから削除する領域をドラッグします。

レンズに適用された効果の設定を編集するには

1 **選択**ツール をクリックします。
2 レンズを選択します。
3 **[オブジェクト]** ▸ **[レンズの編集]** をクリックします。
4 特殊効果フィルタの設定を調整します。

彩度の低減レンズまたは**色反転**レンズのプロパティは変更できません。

[オブジェクト] インスペクタでオブジェクト名の横のレンズ アイコン をクリックし、特殊効果フィルタの設定を調整することでも、レンズに適用された効果の設定を編集できます。

レンズの透明度を変更するには

1 **選択**ツール をクリックします。
2 レンズを選択します。
3 **[オブジェクト]** インスペクタの **[不透明度]** ボックスに値を入力します。

[オブジェクト] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。

[不透明度] ボックスは、1 ビット モノクロ イメージでは使用できません。

破壊的な効果を使用してレンズの形状を変更するには

1 **選択**ツール をクリックします。

2 レンズを選択します。

3 **[効果]** をクリックし、**[3D]** および **[歪曲]** カテゴリから効果をクリックします。

4 特殊効果フィルタの設定を指定します。

レンズをイメージ バックグラウンドと結合する

レンズ調整と特殊効果をイメージのピクセルに適用するには、レンズとイメージ バックグラウンドを結合します。レンズをイメージ バックグラウンドと結合すると、イメージのファイル サイズが減少し、イメージを非ネイティブのファイル形式で保存できます。イメージを Corel PHOTO-PAINT ファイルとして保存する場合は、レンズがイメージと共に保存され、結合の必要はありません。イメージ バックグラウンドと結合されたレンズは選択も変更もできません。

レンズをイメージ バックグラウンドと結合する際には、マージ モードを選択して結果を強調できます。マージ モードについて詳しくは、323 ページの 「マージ モード」。を参照してください。

レンズをイメージ バックグラウンドと結合するには

1 **選択**ツール をクリックします。

2 レンズを選択します。

3 **[オブジェクト]** インスペクタで、**[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。
[オブジェクト] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。

4 **[オブジェクト]** ▸ **[結合]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
- **[選択オブジェクトのバックグラウンド結合]** — 選択したレンズをイメージ バックグラウンドと結合します。
- **[全オブジェクトのバックグラウンド結合]** — 選択したレンズとその他すべてのオブジェクトをイメージ バックグラウンドと結合します。

Corel PHOTO-PAINT™

イメージ領域を変形する

液体ツールは、特定のイメージ領域を変形し、イメージの他の部分は変更せずに保存します。変形の効果は、微妙に、または明瞭にできます。液体ツールは、イメージのレタッチや芸術的な効果を生み出すために理想的なものです。

液体ツールにはツールボックスからアクセスできます。

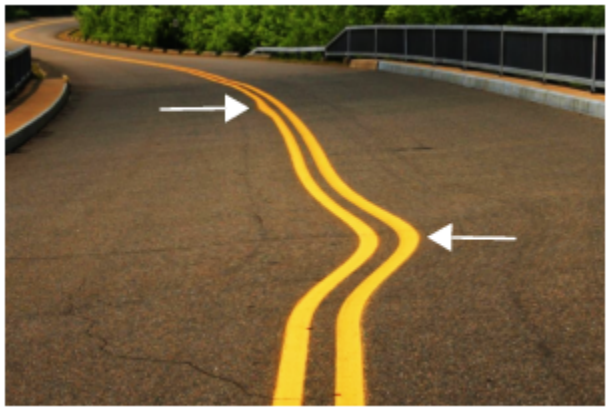
このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 177 の 「イメージ領域を塗り付ける」。
- ページ 178 の 「旋回効果を追加する」。
- ページ 179 の 「ピクセルを引き付け/押し出して、イメージ領域を変形する」。

イメージ領域を塗り付ける

塗り付けツールは、特定のイメージ領域を塗り付け、イメージの他の部分は変更せずにそのまま保持します。ウェット ペイントで領域をドラッグする効果に似ています。

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。塗り付け効果はペン先、または丸型にすることができます。



微妙な (上部)、およびより明瞭な (中間) 効果を施した塗り付けイメージ領域

イメージ領域を塗り付けるには

1 ツールボックスの**塗り付け**ツール をクリックします。

2 塗り付けする領域をドラッグします。

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** キーを押しながらイメージ 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。
塗り付け量を設定する	プロパティ バーの **[圧力]** ボックスに値を入力します。 **Option** キーを押しながらイメージ ウィンドウ内をドラッグすることにより、塗り付け量も調整できます。
丸型の塗り付けを作成する	プロパティ バーの **[スムーズ塗り付け]** ボタン をクリックします。
ペン先塗り付けを作成する	プロパティ バーの **[ペン先塗り付け]** 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。

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。

旋回効果を追加する

イメージ領域から旋回効果を作成できます。旋回効果をカスタマイズするには、ペン先のサイズ、効果を適用する速度、および旋回方向を変更します。デジタル ペンの圧力を使用して、旋回効果の強度を指定できます。



異なるペン先サイズの値と方向による旋回効果

旋回効果を追加するには

1 ツールボックスの**旋回**ツール をクリックします。

2 イメージをクリックし、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。

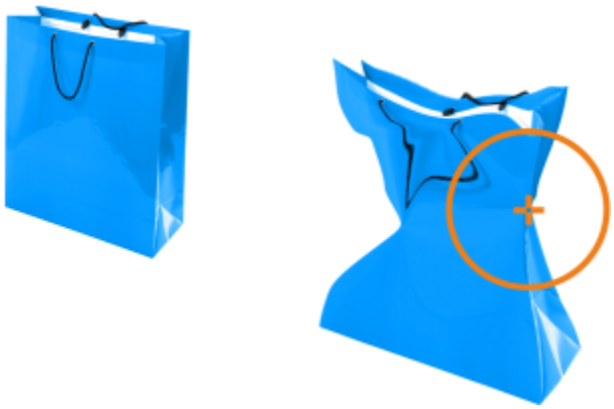
旋回の位置と形状を変更するには、マウス ボタンを押しながらドラッグします。

可能な操作

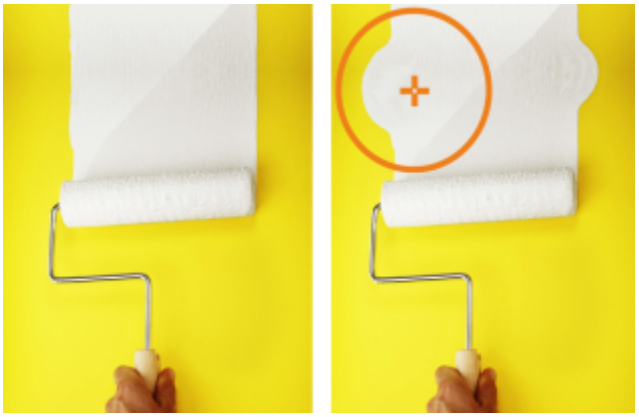
ブラシのペン先のサイズを設定する	プロパティ バーの **[ペン先のサイズ]** ボックスに値を入力します。 ブラシのペン先のサイズを変更するには、**Shift** キーを押しながらイメージ ウィンドウ内をドラッグすることもできます。ペン先の中心に向かってドラッグすると半径が減少し、ペン先の中心から遠ざかる方向にドラッグすると半径が増加します。
旋回効果の適用速度を設定する	プロパティ バーの **[比率]** ボックスに、1～100 の値を入力します。 **Option** キーを押しながらイメージ ウィンドウ内をドラッグすることにより、速度も調整できます。
旋回効果の方向を設定する	プロパティ バーで、**[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。

ピクセルを引き付け/押し出して、イメージ領域を変形する

引き付けおよび**反発**ツールは、ピクセルを引き付けたり、押し出したりしてイメージ領域を整形します。整形効果を制御するために、ブラシのペン先のサイズ、およびピクセル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、デジタル ペンの圧力を使用できます。



引き付けツールを使用したイメージ領域の変形



反発ツールを使用したイメージ領域の変形

ピクセルを引き付けて、または押し出してイメージ領域を変形するには

1 ツールボックスで、次のいずれかのツールをクリックします。

- **引き付け**
- **反発**

2 イメージをクリックして、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** キーを押しながらイメージ 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。
効果の速度を設定する	プロパティ バーの **[レート]** ボックスに値を入力します。 **Option** キーを押しながらイメージ ウィンドウ内をドラッグすることにより、速度も調整できます。
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。

カラー、塗りつぶし、および透明

カラー 183

カラー モード 201

カラー マネージメント 209

塗りつぶし 227

透明 239

塗りつぶしや透明を検索、管理、保存する 251

Corel PHOTO-PAINT™

カラー

Corel PHOTO-PAINT 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。イメージ 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。

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 183 の 「カラー モデル」。
- ページ 185 の 「カラー深度」。
- ページ 186 の 「カラーを選択する」。
- ページ 191 の 「イメージ パレット」。
- ページ 193 の 「カラー パレットを作成/編集する」。
- ページ 197 の 「カラー パレットを表示または非表示にする」。
- ページ 197 の 「スポット カラー チャンネル」。

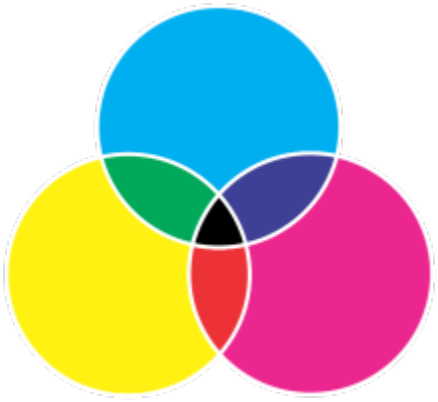
カラー モデル

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。

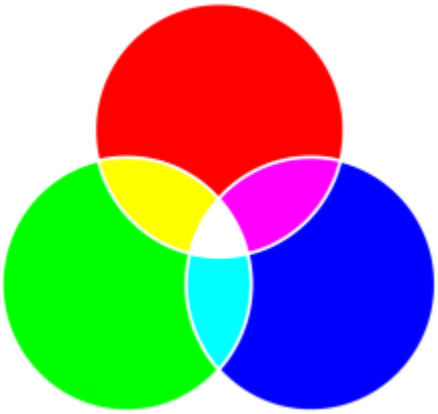


黒は、CMY の 3 色を最高の強度で混合すると生成されます。

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。

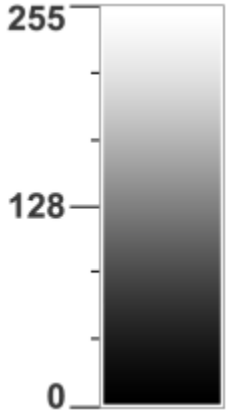
彩度は、カラーの鮮やかさまたは鈍さを表します。彩度の値は 0～100 の範囲となり、パーセントで表されます (値が大きくなると、カラーの鮮やかさが増します)。輝度はカラーでの白の量を表します。彩度の値と同様に、輝度の値は 0～100 の範囲となり、パーセントで表されます (値が大きくなると、カラーの輝度が増します)。



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。

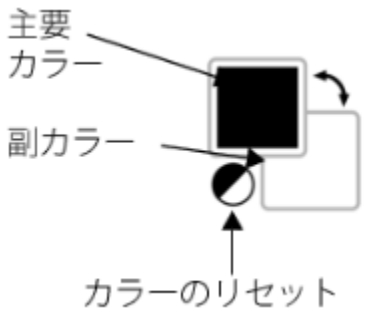
カラーを選択する

カラー コントロール、カラー パレット、カラー ビューア、カラーの調和、またはカラー ブレンドからカラーを選択するか、イメージのカラーをサンプリングすると、主要なカラーと二次的なカラーを選択できます。

選んだカラーを適用するには、227 ページの 「標準塗りつぶし」、305 ページの 「描画とペイント」、および391 ページの 「オブジェクトを操作する」。を参照してください。

カラー コントロール領域

カラー コントロール領域では、選択している主要なカラーと二次的なカラーを表示し、新しい色を選択できます。主要なカラーは、全ペイント ツールおよび最初に入力するテキストのカラーとして使用されます。副カラーは、**消しゴム** ツールを使用してバックグラウンド領域を削除する場合に表示されます。



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。

Corel PHOTO-PAINT では、デフォルトのカラー パレットはイメージのカラー モードに基づきます。たとえば、CMYK イメージを開く場合は、CMYK パレットがイメージ ウィンドウに表示され、パレット イメージを開く場合は、RGB パレットがイメージ ウィンドウに表示されます。

デフォルトのカラー パレットを使用して主要なカラー、二次的なカラー、および塗りつぶしのカラーを選択できます。デフォルトのカラー パレットには、RGB カラー モデルのカラーがあります。

イメージ パレット

新規のイメージを作成すると、イメージ 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、191 ページの 「イメージ 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。

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、498 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、193 ページの 「カラー パレットを作成/編集する」。を参照してください。

カラーをサンプリングする

オブジェクトまたはイメージに含まれてい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完全に同じ色を再現できます。デフォルトでは、イメージ ウィンドウの 1 つのピクセルをサンプリングできます。

フォトでは、均一カラーのように見える部分が実際にはわずかにシェーディングやディザを含んでいることがあります。この場合、より大きなサンプル領域を指定して、複数のピクセルのカラーを平均化することができます。サンプル領域は、3 × 3 ピクセルに設定することができます。高解像度イメージの場合は、5 × 5 ピクセルに設定することもできます。選択した領域に含まれるピクセルからサンプリングすることもできます。

イメージ ウィンドウのさまざまなカラーをサンプリングして使用するために、カスタム カラー パレットに保存しておくことができます。カスタム カラー パレットについて詳しくは、193 ページの 「カラー パレットを作成/編集する」。を参照してください。

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、183 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。Corel PHOTO-PAINT では、RGB の 16 進数値 (例、#aa003f など) を使用して Web カラーを指定できます。

再現範囲外のカラー

プリンタの再現範囲外のカラーを選択した場合に、Corel PHOTO-PAINT 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 コントロールを使用してカラーを選択するには

1 ツールボックスのカラー コントロールで、次のいずれかをダブルクリックします。
- **[主要]** カラー ボックス 
- **[二次的]** カラー ボックス 

2 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。

3 カラー選択領域をクリックしてカラーを選択します。

可能な操作

カラー ボックスをデフォルトのカラーに戻す	**[カラーのリセット]** アイコン  をクリックします。主要なカラーは黒、二次的なカラーは白に戻ります。
主要なカラーと二次的なカラーを切り替える	カラー コントロールの右上隅の矢印  をクリックします。



[カラー] インスペクタを使用して、主要カラーと副カラーを選択することもできます。**[カラー]** インスペクタを開くには、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[カラー]** をクリックします。

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
主要なカラーを選択する	カラー ボックスをクリックします。
二次的なカラーを選択する	**Command** キーを押しながら、カラー ボックスをクリックします。
塗りつぶしカラーを選択する	カラー ボックスをコントロールクリックします。



カラー ボックスにポインタを合わせると、カラーの名前が表示されます。

[カラー] インスペクタを使って、主要なカラーと二次的なカラーを選択することもできます。**[カラー]** インスペクタを開くには、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[カラー]** をクリックします。

カラー パレットを使用してカラーを選択するには

1 ツールボックスのカラー コントロールで、次のいずれかをダブルクリックします。
   - **[主要]** カラー ボックス 
   - **[二次的]** カラー ボックス 
2 **[カラー パレット]** オプションを有効にします。
3 **[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。
4 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。
5 カラー選択領域のカラーをクリックします。

可能な操作

カラーの入れ替え	**[カラー]** インスペクタで、**[オプション]** ▸ **[カラーの入れ替え]** をクリックします。**[旧カラー]** (現在の主要なカラーまたは二次的なカラー) と**[新規カラー]** (カラー選択領域で選択されたカラー) が入れ替わります。

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。

プリンタの再現範囲外のカラーを選択した場合に、Corel PHOTO-PAINT 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。詳しくは、191 ページの 「再現範囲外のカラーを再現可能なカラーに置き換えるには」。を参照してください。

イメージで使用するすべてのカラーには同じカラー 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予測できます。

[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しても、**[カラー]** インスペクタのカラー パレットにアクセスできます。**[カラー]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[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 **スポイト** ツール  をクリックします。

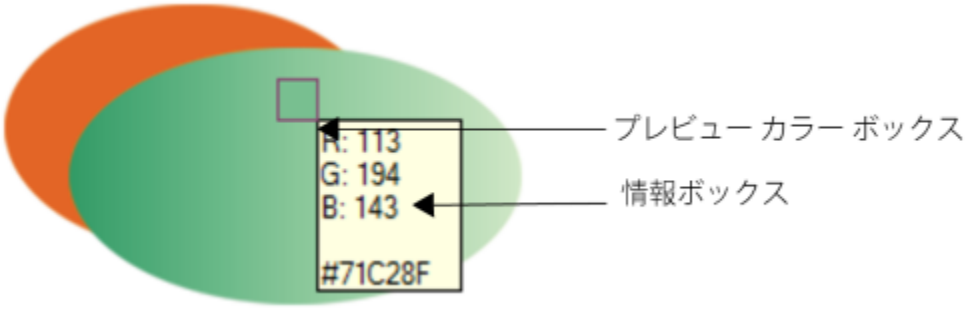
2 イメージをクリックして、主要なカラーを選択します。

サンプルのデフォルトのサイズは 1 ピクセルです。

可能な操作

サンプルのサイズを大きくする	プロパティ バーの **[スポイト 3 X 3]** ボタン  をクリックします。
解像度が高いイメージで、サンプルのサイズを大きくする	プロパティ バーの **[スポイト 5 X 5]** ボタン  をクリックします。
選択した領域からカラーをサンプリングする	プロパティ バーの **[サンプリングの選択]** ボタン  をクリックし、イメージ ウィンドウでドラッグして領域を選択します。
二次的なカラーを選択する	**Control** を押しながら、イメージをクリックします。
塗りつぶしカラーを選択する	イメージをコントロールクリックします。

イメージ ウィンドウでは、**スポイト** ツールとともにプレビュー カラー ボックスが表示され、情報ボックスの横にはカラー モデル コンポーネント値が表示されます。RGB カラーをサンプリングすると、情報ボックスにも 16 進数値が含まれます。



E O キーを押して**スポイト** ツールを起動することもできます。その前に選択していたツールに戻るには、**スペース キー**を押してください。

[イメージ情報] インスペクタで、イメージに含まれるピクセルのカラー モデル コンポーネント値 (RGB イメージに含まれるピクセルの赤、緑、青の各コンポーネント値またはその 16 進数カラー値など) を参照することもできます。**[イメージ情報]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[情報]** をクリックします。

カラー ビューアを使用して塗りつぶしカラーを選択するには

1 ツールボックスのカラー コントロールで、次のいずれかをダブルクリックします。
   - **[主要]** カラー ボックス
   - **[二次的]** カラー ボックス
2 **[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。
3 **[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。
4 カラー スライダを調整します。
5 カラー選択領域のカラーをクリックします。

可能な操作

イメージからカラーをサンプリングする	**スポイト** ツール をクリックし、イメージまたはデスクトップをクリックします。
カラーの入れ替え	**[カラー]** インスペクタで **[オプション]** をクリックし、**[カラーの入れ替え]** を選択します。**[旧カラー]** (現在の主要なカラーまたは二次的なカラー) と**[新規カラー]** (カラー選択領域で選択されたカラー) が入れ替わります。

プリンタの再現範囲外のカラーを選択した場合に、Corel PHOTO-PAINT 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。詳しくは、191 ページの 「再現範囲外のカラーを再現可能なカラーに置き換えるには」。を参照してください。

イメージ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。

塗りつぶしカラーを選択するには、カラー コントロール領域で **[主要なカラー]** ボックス  をダブルクリックします。**[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。

[オプション] ▸ **[カラーの入れ替え]** をクリックすると、**[旧カラー]** (現在の主要なカラーまたは二次的なカラー) と **[新規カラー]** (カラー選択領域で選択されたカラー) を入れ替えることができます。

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]** インスペクタでカラー モデルにアクセスできます。**[カラー]** インスペクタ が開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[カラー]**をクリックします。

Web カラーを選ぶには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[カラー]**をクリックします。
2 **[カラー]** インスペクタで、**[副]** カラー ボックス  または **[主要]** カラー ボックス  をクリックし、リストから [デフォルト RGB パレット] を選択します。
3 **[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。

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。

[主要カラー]、**[副カラー]**、または **[標準塗りつぶし]** ダイアログ ボックスからでも Web カラーを選択できます。また、これらのダイアログ ボックスで、非 RGB カラーの 16 進同等値の表示やコピーもできます。

再現範囲外のカラーを再現可能なカラーに置き換えるには

1 ツールボックスのカラー コントロールで、次のいずれかをダブルクリックします。
- **[主要]** カラー ボックス 
- **[二次的]** カラー ボックス 

2 カラーを選択します。
3 カラーが再現範囲外の場合は **[カラーを再現範囲に入れる]** ボタンが表示され、新たに選択されたカラーに似ていて、かつプリンタの再現範囲に入るカラーが示されます。ボタンをクリックします。
新しいカラーが置き換えられ、**[カラーを再現範囲に入れる]** ボタンは非表示になります。

イメージ パレット

イメージ パレット (**[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パレット]** ▸ **[イメージ パレット]**) では、イメージで使用されているカラーが保持されます。イメージで何らかのカラーを使うたびに、そのカラーがイメージ パレットに自動的に追加されていきます。ただし、イメージ パレットに追加されるカラーを管理する場合は、自動更新を無効にして、カラーを手動で追加できます。

カラーを手動で追加する場合は、カラーをカラー パレット、そのイメージ、またはカラー ピッカーから選択できます。また、カラーをインポートしたイメージやオブジェクトから追加することもできます。



オブジェクトをイメージ パレットにドラッグしてカラーを追加します。

イメージ パレットに含まれている望ましくないカラーや不要なカラーを消去するには、個別に削除するか、パレットを更新して使わないカラーを一度にまとめて削除します。

Corel PHOTO-PAINT の以前のバージョンで作成されたイメージを開いた場合、イメージ パレットにはいずれのカラーも表示されません。ただし、イメージ全体、編集可能領域、または選択したオブジェクトからカラーを追加すると、簡単にイメージ パレットを作成できます。

イメージ パレットは非表示にもできます。

イメージ パレットの表示/非表示を切り替えるには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パレット]** ▸ **[イメージ パレット]** をクリックします。
  イメージ パレットは、アプリケーション ウィンドウ下部にあります。

イメージ パレットを非表示にしても、カラーの自動追加は無効になりません。

イメージ パレットへのカラーの自動追加を無効にするには

- イメージ パレットのカラー ボックスをコントロールクリックし、**[パレット]** ▸ **[カラーの自動追加]** をクリックします。

イメージ パレットを非表示にしても、カラーの自動追加は無効になりません。

イメージ パレットにカラーを追加するには

目的	作業手順
イメージからすべてのカラーを追加する	イメージ パレットのカラー ボックスをコントロールクリックし、**[パレット]** ▸ **[イメージからカラーを追加]** をクリックします。

目的	作業手順
イメージからすべてのカラーを追加する	イメージ パレット右隅の矢印をクリックし、**スポイト** ツールをクリックし、イメージをクリックします。
ドラッグしてオブジェクトからカラーを追加する	オブジェクトをイメージ パレットにドラッグします。
編集領域からカラーを追加する	編集領域を定義します。イメージ パレットのカラー ボックスをコントロールクリックし、**[パレット]** ▸ **[表示からカラーを追加]** をクリックします。
1 つまたは複数のオブジェクト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。イメージ パレットでカラー ボックスをコントロールクリックし、**[パレット]** ▸ **[オブジェクトからカラーを追加]** をクリックします。

PostScript 塗りつぶしのカラーはサポートされていません。

スポイト ツールを選択解除するには、**Esc** キーを押します。

カラー ボックスを新しい位置にドラッグすると、カラー ボックスを移動できます。

イメージ パレットからカラーを削除するには

- イメージ パレットのカラー ボックスをコントロールクリックし、**[カラーの削除]** をクリックします。

使用されていないすべてのカラーをイメージ パレットから削除するには

- イメージ パレットのカラー ボックスをコントロールクリックし、**[パレット]** ▸ **[更新]** をクリックします。

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]** インスペクタの **[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、個々のカラーを選択するか、オブジェクト、編集領域、またはイメージ全体でカラーを使用します。また、カスタム スポット カラーをカスタム パレットに追加することも可能です。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、**Documents¥Corel¥Corel Content¥Palettes** 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]** ▸ **[カラー パレット]** ▸ **[パレット エディタ]** をクリックします。
2. **[新規パレット]** ボタンをクリックします。
3. 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 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。
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。

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。
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。



イメージをイメージ パレットにドラッグすると、5 つの主要なカラーのみが追加されます。PostScript 塗りつぶしのカラーはサポートされていません。

編集領域からカラー パレットを作成するには

1 編集領域を定義します。
2 **[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パレット]** ▸ **[表示からパレットを作成]** をクリックします。
3 **[パレットに名前を付けて保存]**  をクリックします。
4 ファイル名を入力します。
5 **[保存]** をクリックします。



編集領域の定義について詳しくは、261 ページの 「編集領域を定義する」。を参照してください。

イメージからカラー 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 ボックスのカラー選択領域で新しい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 **Command**キーを押しながら、削除するカラーをクリックし、さらに **[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。

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]** ▸ **[カラー パレット]** ▸ **[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、**Return**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]** ▸ **[カラー パレット]** ▸ **[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 コントロールクリックして、**[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] インスペクタは、イメージ 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るドッキング ウィンドウです。**[パレット]** インスペクタ 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] インスペクタの **[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、197 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]インスペクタを開くには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パレット]** ▸ **[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]** インスペクタを開きます。
2 **[マイ パレット]** フォルダで、カスタム パレット名の横のチェック ボックスをオンにします。

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]** インスペクタを開きます。
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 Corel PHOTO-PAINT 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]** 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、自動的に XML 形式 (.xml) に変換されます。XML バージョンは **Documents¥Corel¥Corel Content¥Palettes** フォルダに保存されるほか、**[パレット]** インスペクタの **[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]** インスペクタを開きます。
2 **[新規フォルダの作成]** ボタン をクリックします。新しいフォルダが **[マイ パレット]** フォルダに表示されます。
3 新しい名前を入力して、**Return**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]** インスペクタを開きます。
2 **[マイ パレット]** フォルダでカスタム パレットをコントロールクリックして、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、フォルダをコントロールクリックして、**[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]** インスペクタを開き、**[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 ライブラリのカラー パレットを表示するには

1 **[パレット]** インスペクタを開きます。

2 **[パレット ライブラリ]** フォルダで、カラー パレット名の横のチェック ボックスをオンにします。

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]** インスペクタを開きます。

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チェック ボックスをオンにします。

スポット カラー チャンネル

スポット カラー チャンネルを使用すると、スポット カラー情報を表示したり、編集してファイルに保存することができます。スポット カラーを使用するファイルをインポートする場合でも、Corel PHOTO-PAINT でスポット カラーを追加する場合でも、スポット カラー チャンネルによってファイルの出力時にカラー情報が維持されます。スポット カラーは、使用するスポット カラー、インクの適用先、密度などの情報を保持する 8 ビットのグレースケール チャンネルに格納されます。

新しいスポット カラー チャンネルを作成して色と名前を割り当て、コンテンツを追加できます。たとえば、チャンネルに図形をペイント/描画したり、効果を適用したり、コンテンツを貼り付けることができます。スポット カラー チャンネルに貼り付けたオブジェクトまたは選択範囲は、編集領域として追加されます。この編集領域を変更してから、スポット カラー チャンネルに適用することができます。編集領域の変更について詳しくは、259 ページの 「マスク」。を参照してください。

イメージをプレビューして、スポット カラーを下のカラーと混在させる (オーバープリント) か、下のカラーを覆うかを選択できます。これを使用して、不透明なインクや透明なインクをシミュレートできます。

また、既存のスポット カラー チャンネルのプロパティを選択、編集、変更することもできます。たとえば、スポット カラー チャンネルを含むイメージを開くときやインポートするときに、チャンネルのコンテンツを編集したり、チャンネルの名前を変更したり、チャンネルのスポット カラーを変更することができます。イメージを表示して、スポット カラー チャンネルのコンテンツを表示す

るか非表示にするか、チャンネルの順序を変更するかを選択することができます。スポット カラー チャンネルをイメージ間でコピーしたり、不要になったスポット カラー チャンネルを削除することができます。

新しいチャンネルの作成中や既存のチャンネルの編集中に、使用しているツールのカラーを変更して、チャンネルのコンテンツを追加または消去できます。たとえば、黒でペイントすると均一カラーが適用され、白でペイントするとカラーが消去され、グレーでペイントするとカラーの着色が適用されます。

編集を継続する場合は、作業内容を CPT ファイル形式で保存できます。また、印刷できる状態になったファイルは、PSD ファイル形式で保存することもできますし、DCS、PDF、EPS などのファイル形式でエクスポートすることもできます。

スポット カラー チャンネルを作成するには

1 **[チャンネル]** インスペクタで、フライアウト矢印 ▶ をクリックし、**[新規スポット カラー チャンネル]** を選択します。

[チャンネル]インスペクタ が開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[チャンネル]**をクリックします。

2 **[新規スポット カラー チャンネル]** ダイアログ ボックスで、カラー ピッカーから色を選択します。

3 チャンネルのスポット カラー名を使用しない場合は、**[名前]** ボックスにチャンネルの名前を入力します。

4 **[インクのプロパティ]** 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。

- **均一** - インク濃度が 100 パーセント未満でなければ、下層のカラーはインク カラーに影響しません。
- **透明** - 下層のカラーが透けて表示されます。このオプションを使用して、オーバープリントをプレビューできます。

5 次のいずれかのオプションを選択します。

- **空のチャンネル** - 空のチャンネルを作成します (インクは適用されません)。
- **カラーで塗りつぶし** ー インク カラーで塗りつぶしたチャンネルを作成します。

6 **[OK]** をクリックします。

新しいスポット カラー チャンネルが現行チャンネルの下の **[チャンネル]** インスペクタに表示されます。新しいスポット カラー チャンネルが表示され、他のチャンネルは非表示になります。



[チャンネル] インスペクタの **[新規スポット カラー チャンネル]** ボタン  をクリックして、新しいチャンネルを作成することもできます。

Pantone Solid Coated パレットがデフォルトのカラー パレットです。 ただし、**[その他]** をクリックして、**[カラーの選択]** ダイアログ ボックスの **[パレット]** リスト ボックスからパレットを選択することで、カラー ピッカーから別のパレットにアクセスすることもできます。

スポット カラー チャンネルを選択するには

- **[チャンネル]** インスペクタの **[チャンネル]** リストで、スポット カラー チャンネルをクリックします。
チャンネルが選択されると、チャンネルのサムネールの周囲に赤の輪郭が表示されます。

[チャンネル] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[チャンネル]**をクリックします。

スポット カラー チャンネルのプロパティを変更するには

1 **[チャンネル]** インスペクタの **[チャンネル]** リストから、スポット カラー チャンネルを選択します。

2 インスペクタの右上隅にあるフライアウト ボタン ▶ をクリックし、**[チャンネルのプロパティ]** をクリックします。

3 **[スポット カラー チャンネルのプロパティ]** 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	
スポット カラーを変更する	カラー ピッカーからカラーを選択します。

目的	
チャンネルの名前を変更する	**[名前]** ボックスに名前を入力します。
インク プロパティを変更する	**[インクのプロパティ]** 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。 • **均一** - インク濃度が 100 パーセント未満でなければ、下層のカラーはインク カラーに影響しません。 • **透明** - 下層のカラーが透けて表示されます。このオプションを使用して、オーバープリントをプレビューできます。



[チャンネル] インスペクタのスポット カラー チャンネルをダブルクリックして、**[スポット カラー チャンネルのプロパティ]** ダイアログ ボックスにアクセスすることもできます。

スポット カラー チャンネルにコンテンツを貼り付けるには

1. オブジェクトまたは選択範囲をクリップボードにコピーします。
   オブジェクトを別のイメージにコピーするには、コンテンツを貼り付けるイメージを開きます。
2. **[チャンネル]** インスペクタで、スポット カラー チャンネルを選択します。
3. **[編集]** ▸ **[形式を選択して貼り付け]** ▸ **[オブジェクトへ]** をクリックします。
   コンテンツは、マスク (カラーのオーバーレイまたは選択範囲線) で囲まれた編集領域として表示されます。領域を編集する場合は、ここで実行します。
   領域に均一なインク密度を指定する場合は、黒 (均一なスポット カラーの場合) をコントロールクリックするか、グレーの階調 (着色の場合) を コントロールクリックし、**[塗りつぶし]** ツール  をクリックして、編集領域をクリックします。
4. **[マスク]** ▸ **[削除]** をクリックします。

   貼り付けられたコンテンツがスポット カラー チャンネルに適用されます。



イメージ間で貼り付けられるスポット カラー チャンネルの外観は、イメージの寸法とイメージの解像度に影響されます。スポット カラー チャンネルのコピーと貼り付けで最適な結果を得るには、イメージの寸法および解像度が同じイメージ間で実行してください。

スポット カラー チャンネルの表示/非表示を切り替えるには

- **[チャンネル]** インスペクタで、スポット カラー チャンネルの横にある [目] のアイコン をクリックします。

  チャンネル コンテンツが非表示の場合は、目が閉じた状態で表示されます。 チャンネル コンテンツが表示の場合は、目が開いた状態で表示されます。

  [チャンネル] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[チャンネル]**をクリックします。

スポット カラー チャンネルの順序を変更するには

- **[チャンネル]** インスペクタの **[チャンネル]** リストでスポット カラー チャンネルをクリックし、新しい位置にドラッグします。

スポット カラー チャンネルをコピーするには

1. **[チャンネル]** インスペクタで、コピーするスポット カラー チャンネルを選択します。
2. **[編集]** ▸ **[コピー]** をクリックします。
3. スポット カラー チャンネルを貼り付けるイメージを開きます。

4 **[編集]** ▸ **[貼り付け]** をクリックします。

[チャンネル] インスペクタの **[チャンネル]** リストの下部に、スポット カラー チャンネルが表示されます。



イメージ間で貼り付けられるスポット カラー チャンネルの外観は、イメージの寸法とイメージの解像度に影響されます。スポット カラー チャンネルのコピーと貼り付けで最適な結果を得るには、イメージの寸法および解像度が同じイメージ間で実行してください。

スポット カラー チャンネルを削除するには

1 **[チャンネル]** インスペクタの **[チャンネル]** リストで、スポット カラー チャンネルをクリックします。

2 **[チャンネルの削除]**ボタン をクリックします。

Corel PHOTO-PAINT™

カラー モード

RGB、CMYK、またはグレースケールなどのカラー モードを変更すると、イメージのカラー構成やサイズが変わり、イメージの表示や印刷にも影響が生じる場合があります。

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 201 の 「カラー モードを変更する」。
- ページ 203 の 「モノクロ カラー モード」。
- ページ 203 の 「パレット カラー モード」。
- ページ 206 の 「2 色トーン カラー モード」。

カラー モードを変更する

Corel PHOTO-PAINT では、イメージのカラーはカラー モードによって定義されます。コンピュータ モニタのイメージは RGB カラー モードで表示されるため、Corel PHOTO-PAINT のイメージもデフォルトでは RGB カラー モードで作成されます。イメージのカラー モードは、必要に応じて別のカラー モードに変換できます。たとえば、ハイエンド印刷用には CMYK カラー モードのイメージが推奨されます。また、World Wide Web 用には、RGB カラー モードの写真やパレット カラー モードの GIF イメージが推奨されます。

カラー モードは、コンポーネント カラーとビット深度で表されます。たとえば、RGB (24 ビット) カラー モードは、赤、緑、青のチャンネルで構成され、ビット深度は 24 ビットです。同様に、CMYK (32 ビット) カラー モードは、シアン、マゼンタ、イエロー、および黒のチャンネルで構成され、ビット深度は 32 ビットです。各チャンネルのビット深度は 8 ビットです。

CMYK カラー モードのイメージと RGB カラー モードのイメージとの違いを画面上では確認できない場合もありますが、両者のイメージ ファイルはまったくの別物です。RGB カラー スペースのカラーは、CMYK と比べて、可視スペクトラム、つまりカラー再現範囲が大きくなります。また、イメージの寸法が同じ場合、CMYK イメージの方が RGB イメージよりファイル サイズが大きくなりますが、CMYK イメージには、標準インクの印刷に必要なチャンネルが用意されてます。

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保存してから、別のカラー モードに変換するようにしてください。

カラー モードは、カラーをデジタルで表現、分類、および再現する際に使用される標準カラー モデルに基づいています。CMYK、RGB、HSB、およびグレースケール カラー モデルについて詳しくは、183 ページの 「カラー モデル」。を参照してください。

Corel PHOTO-PAINT 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)
- RGB カラー (24 ビット)
- CMYK カラー (32 ビット)
- グレースケール (16 ビット)
- NTSC RGB (ビデオ)
- グレースケール (8 ビット)
- パレット(8 ビット)
- Lab カラー (24 ビット)
- マルチチャンネル
- RGB カラー (48 ビット)
- PAL RGB (ビデオ)

モノクロ、パレット、および 2 色トーンのカラー モードでは、変換オプションを指定することができます。詳しくは、を参照してください。

- 203 ページの 「モノクロ カラー モード」
- 203 ページの 「パレット カラー モード」
- 206 ページの 「2 色トーン カラー モード」



RGB (オリジナル)



CMYK に変換



パレット カラー モードに変換



マルチチャンネル に変換



モノクロに変換



グレースケールに 変換

イメージのカラー モードを変更するには

- **[イメージ]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
  - **[変換] [グレースケール (8 ビット)]**
  - **[変換] [RGB カラー (24 ビット)]**
  - **CMYK カラー (32 ビット) に変換**

- **[変換] ▶ [LAB カラー (24 ビット)]**
- **[変換] ▶ [マルチチャンネル]**
- **[変換] ▶ [グレースケール (16 ビット)]**
- **[変換] ▶ [RGB カラー (48 ビット)]**
- **[変換] ▶ [NTSC RGB]**
- **[変換] ▶ [PAL RGB]**



イメージの現在のモードにより、変換できるモードが決まります。使用できないモードはグレーで表示されます。

[モノクロ (1 ビット)]、**[パレット (8 ビット)]**、および **[2 色トーン (8 ビット)]** カラー モードの場合は、変換オプションがあります。詳しくは、を参照してください。

- 203 ページの 「モノクロ カラー モード」
- 203 ページの 「パレット カラー モード」
- 206 ページの 「2 色トーン カラー モード」

モノクロ カラー モード

イメージのカラー モードを 1 ビット モノクロに変換することで、ファイル サイズを小さくしたり、アーティスティックな外観を作成したりすることができます。モノクロ カラー モード (一部のプログラムではビットマップ モードとしても知られる) は、グレースケール カラー モードとは異なります。モノクロ カラー モードのイメージでは、各ピクセルは常に黒または白ですが、グレースケールのイメージでは、黒と白の他に 254 階調のグレーが使用され、モノクロ写真効果の作成に適しています。写真のグレースケールへの変更について詳しくは、202 ページの 「イメージのカラー モードを変更するには」。を参照してください。

イメージをモノクロ カラー モードに変換する場合は、しきい値、スクリーンの種類、強度などの設定を調整し、次の 7 種類のモノクロ変換から選択します。

- **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。
- **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。チャートやグラフに表示するカラーなど、標準カラーに最適です。
- **ジャービス** - Jarvis アルゴリズムを個々のピクセルに適用します。写真のイメージに適したエラー拡散方式です。
- **シュトゥッキ** - Stucki アルゴリズムを個々のピクセルに適用します。写真のイメージに適したエラー拡散方式です。
- **フロイド-シュタインベルク** - Floyd-Steinberg アルゴリズムを個々のピクセルに適用します。写真のイメージに適したエラー拡散方式です。
- **濃度-配分** - 計算を実行し、各ピクセルに結果を分配することによってテクスチャのような外観を作成します。

イメージをモノクロ カラー モードに変換するには

1 **[イメージ] ▶ [モノクロ (1 ビット) に変換]** をクリックします。

2 **[変換方法]** リスト ボックスから変換オプションを選択します。

3 必要な変換設定を指定します。

イメージの他の部分を表示する場合は、**プレビュー** ウィンドウの手の形のカーソルをドラッグします。

パレット カラー モード

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 GIF イメージに多く使用される形式です。複雑なイメージをパレット カラー モードに変換すると、各ピクセルに固定カラー値が割り当てられます。これらの値は、コンパクトなカラー

テーブルまたはカラー パレットに保存されます。そのため、パレット イメージのデータは元のものより少なくなり、ファイル サイズも小さくなります。パレット カラー モードは、8 ビットのモードで最大 256 色のカラーを使用してイメージを保存および表示します。

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 モードに変更する場合は、定義済みまたはカスタマイズしたカラー パレットを使用し、個々のカラーを置き換えてパレットを編集します。[最適]パレットを選択した場合は、範囲感度カラーを指定してパレットを編集することもできます。イメージの変換に使用したカラー パレットは処理済みのカラー パレットと呼ばれ、保存して他のイメージで使用することができます。

カスタム カラー パレットの作成について詳しくは、183 ページの 「カラー」。を参照してください。

ディザ

パレット イメージには、最大で 256 色までのカラーしか含めることができません。オリジナル イメージのカラーが多い場合は、ディザを使用して 256 色より多くのカラーを使用しているように見せることができます。ディザでは、さまざまなカラーのピクセルを散在させることにより、既存のパレットからカラーと階調を追加作成します。あるカラーのピクセルと別のカラーのピクセルの関係により、視覚上の混合効果が生じ、追加のカラーとして知覚されます。

ディザの効果を作成するには、一定またはランダムにカラーを配置します。配列ディザは、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。エラー拡散は、エッジとカラーがソフトになるように、ピクセルをランダムに分散します。ジャービス、シュトゥッキ、およびフロイド-シュタインベルクは、エラー拡散方式の変換です。

作業中のイメージで使用しているカラーが少なく、形状も単純な場合は、ディザを使用する必要はありません。

カスタム カラー パレットのカラー範囲を設定する

最適化パレットを使用してイメージをパレット カラー モードに変更する場合は、シード カラー (ベース カラー) とそのシード カラーの範囲感度を選択します。シード カラーおよび設定範囲内にある類似カラーが、処理済みカラー パレットに含まれます。また、範囲感度の強さを指定することもできます。パレットには最大 256 色のカラーがあるため、シード カラーを強調することによって範囲感度から外れるカラーの数を少なくすることができます。

変換オプションを保存する

イメージ変換用のカラー 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、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、必要な数だけ追加または削除できます。追加したプリセットを後で削除することも可能です。

複数のイメージをパレット カラー モードに変換する

複数のイメージをパレット カラー モードに同時に変換することができます。バッチ変換を実行するには、変換するファイルを Corel PHOTO-PAINT で開いておく必要があります。バッチ処理に含まれるすべてのイメージが、指定したカラー パレットと変換オプションを使用して変換されます。

イメージをパレット カラー モードに変更するには

1 **[イメージ]** ▸ **[パレット (8 ビット) に変換]** をクリックします。
2 **環境設定** タブをクリックします。
3 **[パレット]** リスト ボックスから、次のいずれかのカラー パレットを選択します。
   - **標準** - 赤、緑、および青の部分の割合が等しい 256 色のパレットを使用します。
   - **標準 VGA** - 標準 VGA 16 色のカラー パレットを使用します。
   - **調整** - イメージ独自のカラーを使用し、イメージの個々のカラー (カラー スペクトラム全体) を保持します。
   - **最適** - イメージに最も多く含まれるカラーを基にカラー パレットを作成します。範囲感度カラーを選択することもできます。
   - **黒のボディ** - カラー温度に基づくカラーが含まれます。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 (0) から白 (255) までの 256 階調グレーを使用します。

- **システム** - Web-safe カラーおよびグレースケール カラーのパレットを使用します。
- **Web-safe** — Web ブラウザに共通な 216 色のパレットを使用します。

4 **[ディザ]** リスト ボックスからディザのオプションを選択します。

5 **[ディザの強度]**スライダを移動して、ディザの量を調整します。

可能な操作

変換オプションをプリセットとして保存する	**[プリセットの追加]** をクリックし、**[プリセットの保存]** ボックスに名前を入力します。
処理済みのカラー パレットを編集する	**[処理済みパレット]** タブをクリックし、**[編集]** をクリックします。**[カラー テーブル]** ダイアログ ボックスでカラー パレットを編集します。
処理済みのカラー パレットを保存する	**[処理済みパレット]** タブをクリックし、**[保存]** をクリックします。処理済みカラー パレットを保存するフォルダを選択し、ファイル名を入力します。

[配列ディザ] オプションは、エラー拡散 (**[ジャービス]**、**[シュトゥッキ]**、および **[フロイド-シュタインベルク]**) より素早く適用できますが、エラー拡散ほど細かく調整できません。

カスタム カラー パレットを選択するには、**[環境設定]** タブをクリックし、**[パレット]** リスト ボックスから **[その他]** を選択して必要なカラー パレット ファイルを検索し、そのファイル名をダブルクリックします。

[オプション] タブの **[プリセット]** リスト ボックスでプリセットを選択して、プリセットの変換オプションをロードすることもできます。

カスタム カラー パレットのカラー範囲を設定するには

1 **[イメージ]** ▸ **[パレット (8 ビット) に変換]** をクリックします。

2 **環境設定** タブをクリックします。

3 **[パレット]** リスト ボックスから、**[最適]** を選択します。

4 **[カラー範囲の感度]** チェック ボックスをオンにします。

5 **[カラー範囲の感度]** ピッカーをクリックし、**[スポイト]** ツール をクリックしてからイメージのカラーをクリックします。

6 **[範囲の感度]** タブをクリックし、必要な設定を行います。

7 範囲の感度のスライダを調節します。

カラー パレットを表示するには、**[処理済みパレット]** タブをクリックします。

複数のファイルをパレット カラー モードに変換するには

1 **[イメージ]** ▸ **[パレット (8 ビット) に変換]** をクリックします。

2 **[バッチ]** タブをクリックします。

3 左側の列から変換するファイルを選択します。

4 **[追加]** をクリックします。

イメージをプレビューするには、**[プレビュー イメージ]** リスト ボックスからイメージを選択し、**[プレビュー]** をクリックします。

2 色トーン カラー モード

2 色トーン カラー モードは、特殊なカラー印刷で使用します。2 色トーン イメージは、1 色から 4 色のカラー インクを追加して補正されたグレースケール イメージです。2 色トーンには、次のような種類があります。

- **単色トーン** - 1 色のインクで塗られたグレースケール イメージです。
- **2 色トーン** - 2 色インクのグレースケール イメージです。ほとんどの場合、1 色は黒で、もう 1 色はカラーになります。
- **3 色トーン** - 3 色インクのグレースケール イメージです。ほとんどの場合、1 色は黒で、残りの 2 色は何らかのカラーになります。
- **4 色トーン** - 4 色インクのグレースケール イメージです。ほとんどの場合、1 色は黒で、残りの 3 色は何らかのカラーになります。

トーン カーブを調整する

イメージを 2 色トーン カラー モードに変換する場合、トーン カーブのグリッドは変換中に表示される動的なインク曲線を表します。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インクの強度 (0～100%) が表示されます。

2 色トーン変換のインクを保存/ロードする

2 色トーンの種類を選択し、2 色トーン カラー モードへの変換に使用するインクのトーン カーブを調整した後で、他のイメージで使用するために、インク設定を保存し、ロードします。

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 カラー モードに変換する場合は、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、2 色以上のカラーが重なる場合に、インクが重ねて着色されるカラーです。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。

重なるインク カラー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 2 色トーン カラー モードに変換するには

1 **[イメージ]** ▸ **[変換]** ▸ **[2 色トーン (8 ビット)]** をクリックします。
2 **[曲線]** タブをクリックします。
3 **[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。
4 **[種類]** ウィンドウでインクのカラーを選択し、**[編集]** をクリックします。
5 **[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作成し、そのノードをドラッグしてグリッド上のそのポイントでのカラーの量を調整できます。

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。新しい設定でファイルを保存するフォルダを選択し、ファイル名を入力します。

可能な操作

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。編集するカラーを選択し、**[編集]** をクリックして新しいカラーを選びます。



[曲線] タブの **[ロード]** をクリックし、インク設定の保存場所を開き、ファイル名をダブルクリックしてインク設定をロードすることもできます。

オーバープリント カラーの表示方法を指定するには

1. **[イメージ]** ▸ **[変換]** ▸ **[2 色トーン (8 ビット)]** をクリックします。
2. **[オーバープリント]** タブをクリックします。
3. **[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。
4. 編集するカラーを選択し、**[編集]** をクリックします。
5. **[カラーの選択]** ダイアログ ボックスの **[モデル]** リスト ボックスからカラー モデルを選択し、カラーをクリックして **[OK]** をクリックします。

   新しいオーバープリント カラーをプレビューする場合は、**[プレビュー]** をクリックします。



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 209 の 「カラー マネージメントについて」。
- ページ 213 の 「カラー マネージメントを使用する」。
- ページ 214 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 216 の 「カラー プロファイルを割り当てる」。
- ページ 217 の 「カラーを他のカラー プロファイルに変換する」。
- ページ 217 の 「カラー変換設定」。
- ページ 218 の 「ソフト校正」。
- ページ 221 の 「カラー マネージメント プリセット」。
- ページ 222 の 「カラー マネージメント ポリシー」。
- ページ 223 の 「ドキュメントを開くときにカラーを管理する」。
- ページ 224 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 224 の 「印刷のカラーを管理する」。
- ページ 225 の 「安全な CMYK ワークフローを使用する」。
- ページ 225 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 210 の 「カラーが一致しません。なぜですか?」。
- ページ 210 の 「カラー マネージメントとは何ですか?」。
- ページ 210 の 「カラー マネージメントはなぜ必要ですか?」。
- ページ 211 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 211 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 211 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 212 の 「レンダリング方法とは?」。

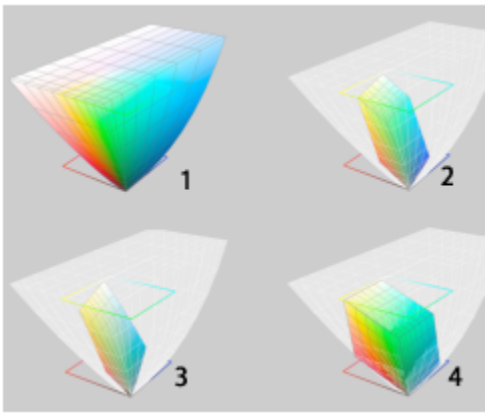
カラーが一致しません。なぜですか?

デジタル画像処理では、イメージをキャプチャし、修正し、印刷するために異なるツールが使用されます。一般的なワークフローでは、デジタル カメラを使用してイメージをキャプチャし、そのイメージをコンピュータにアップロードし、フォト編集アプリケーションでイメージを修正し、イメージを印刷します。これらのツールは、それぞれ異なるカラーの解釈方法を使用しています。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、211 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、214 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。
- Corel PHOTO-PAINT 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、213 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、218 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、214 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。

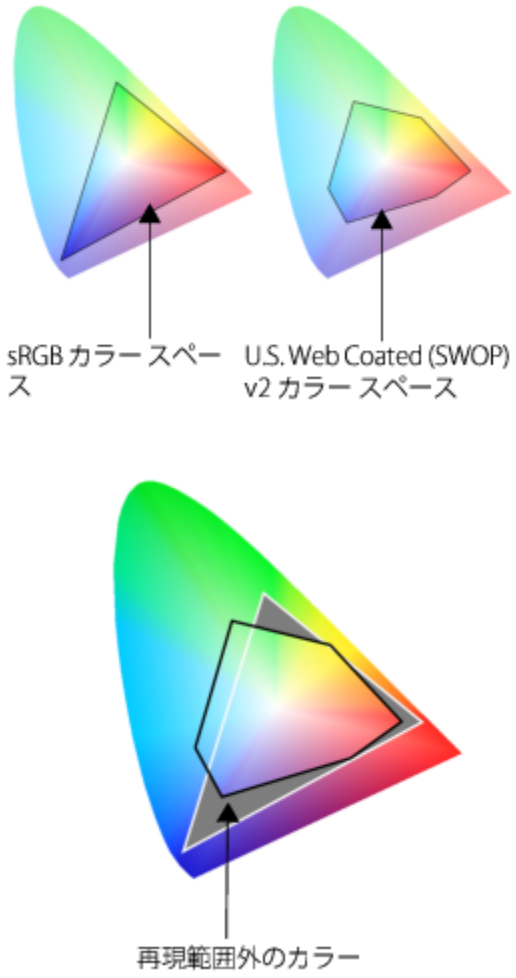
カラー プロファイルを割り当てたり、カラーをカラー プロファイルに変換すべきですか?

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、216 ページの 「カラー プロファイルを割り当てる」と217 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

Corel PHOTO-PAINT 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 Corel PHOTO-PAINT 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、221 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。
- **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、212 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、217 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、222 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、222 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。

ドキュメントのカラー設定

アクティブなドキュメントの現行カラー設定を表示および編集できます。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別のカラー 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、216 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、217 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。

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 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[カラー マネージメント]** をクリックします。
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 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[カラー マネージメント]** をクリックします。
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

   [レンダリング方法] リスト ボックスから別のレンダリング方法を選択できます。

ドキュメントのカラー設定にアクセスするには

1 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[カラー マネージメント]** をクリックします。
2 **[ドキュメント]**タブをクリックします。

[ドキュメント] タブは、LAB、NTSC、PAL、またはマルチチャンネル イメージに使用できません。これらのイメージは、**[デフォルト]** タブで指定されたカラー マネージメント オプションを使用します。

また、ドキュメントのカラー設定を **[ドキュメントのプロパティ]** ダイアログ ボックスに表示するには、**[ファイル]** ▸ **[ドキュメントのプロパティ]** をクリックします。

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。Corel PHOTO-PAINT 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、211 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、211 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 プロファイルをロードするには

1. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[カラー マネージメント]** をクリックします。
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]** インスペクタ、**[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**
   - **エクスポート先の▸ Web**
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。

カラー プロファイル (特に CMYK のカラー 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。

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 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[カラー マネージメント]** をクリックします。
2 **[ドキュメント]**タブをクリックします。
3 **[新規割り当て (色の外観を維持)]** オプションをオンにします。

4 **[RGB]**、**[CMYK]**、または **[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。

リスト ボックスの名称と使用できるカラー プロファイルのリストは、アクティブなドキュメントのカラー モードによって異なります。たとえば、RGB リスト ボックスは RGB イメージにのみ使用できます。

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、217 ページの 「カラー変換設定」。を参照してください。

カラーを別のカラー プロファイルに変換するには

1 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[カラー マネージメント]** をクリックします。
2 **[ドキュメント]**タブをクリックします。
3 **[変換 (色の値を維持)]** オプションをオンにします。
4 **[RGB]**、**[CMYK]**、または **[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。
リスト ボックスの名称と使用できるカラー プロファイルのリストは、アクティブなイメージのカラー モードによって変わります。
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、212 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 Color Management (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 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[カラー マネージメント]** をクリックします。
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、212 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。

ソフト校正設定を指定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[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。

目的	作業手順
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。
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]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[カラー校正]**をクリックします。
2. **[カラー校正]** インスペクタで、**[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]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[カラー校正]**をクリックします。
2. **[カラー校正]** インスペクタで、**[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. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** 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 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[カラー マネージメント]** をクリックします。
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** — Corel PHOTO-PAINT 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 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[カラー マネージメント]** をクリックします。
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 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[カラー マネージメント]** をクリックします。
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。Corel PHOTO-PAINT 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。

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および貼り付けるためのカラー マネージメント ポリシーは、ファイルのカラーをドキュメントのカラー プロファイルに変換します。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. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[カラー マネージメント]** をクリックします。
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. **[ポリシーを開く]** 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. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[カラー マネージメント]** をクリックします。
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 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[カラー マネージメント]** をクリックします。

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は、Corel PHOTO-PAINT はカラー マネージメント ポリシーに基づいてカラー マネージメントの選択を行います。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、223 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

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。

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、222 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、223 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。

CorelDRAW (CDR) ファイルなどのベクトル グラフィックをアクティブなドキュメントにインポートしたり、貼り付けると、ファイルは初めに、アクティブなドキュメントのカラー モードのビットマップに変換されます。たとえば、ドキュメントが RGB カラー モードの場合は、ファイルは RGB カラー モードのビットマップに変換されます。

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。次の例では、ベクトル グラフィックのカラー プロファイルが紛失しているため、Corel PHOTO-PAINT はデフォルトのカラー プロファイルをそのファイルに割り当ててから、ファイルのカラーをドキュメントのカラー プロファイル (sRGB) に変換します。ただし、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 CMYK および RGB のカラー プロファイルを割り当てることができます。

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、Corel PHOTO-PAINT は、ドキュメントがプリンタに送信された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は、Corel PHOTO-PAINT はそのカラー プロファイルを検出して、それを使っ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、Corel PHOTO-PAINT または PostScript プリンタにより必要なカラー変換を実行できます。Corel PHOTO-PAINT がカラー変換を行う場合は、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、489 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、509 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。

Corel PHOTO-PAINT では安全な CMYK ワークフローがサポートされています。デフォルトでは、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、509 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。また、Corel PHOTO-PAINT には Web ドキュメントのカラー 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、221 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。

Corel PHOTO-PAINT™

塗りつぶし

Corel PHOTO-PAINT では、オブジェクト、編集領域、およびイメージを、カラー、パターン、テクスチャで塗りつぶすことができます。塗りつぶしの方法は、さまざまな種類から選択することもできますし、独自に作成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 227 の 「標準塗りつぶし」。
- ページ 228 の 「グラデーション塗りつぶし」。
- ページ 232 の 「ビットマップ パターン塗りつぶし」。
- ページ 236 の 「テクスチャ塗りつぶし」。

透明パターンを塗りつぶし領域に適用できます。詳しくは、239 ページの 「透明」。を参照してください。

標準塗りつぶし

標準塗りつぶしは、最も単純な塗りつぶしの種類です。イメージを均一カラーで塗りつぶします。標準塗りつぶしは、バックグラウンドまたは選択したオブジェクトに適用できます。

標準塗りつぶしを適用するには

1 ツールボックスの**塗りつぶし**ツール をクリックします。

オブジェクトを塗りつぶすには、まず、**選択**ツール でオブジェクトを選択してから塗りつぶしを適用します。

2 プロパティ バーの**[標準塗りつぶし]**ボタン をクリックします。

3 プロパティ バーの **[塗りつぶしカラー]** ピッカーからカラーを選択します。

4 イメージ内で、塗りつぶしを適用する場所をクリックします。

可能な操作

塗りつぶしの不透明度の値を指定する	プロパティ バーの **[塗りつぶしの透明度]** ボックスに値を入力します。値が大きいほど、透明になります。

可能な操作	
隣接するピクセルのカラーの近似性に基づいて、塗りつぶされる領域を指定する	プロパティ バーの**[許容範囲]** ボックスに値を入力します。値を 100 にすると、オブジェクト全体または領域全体が塗りつぶされます。
カラーの組み合わせ方法を変更する	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。

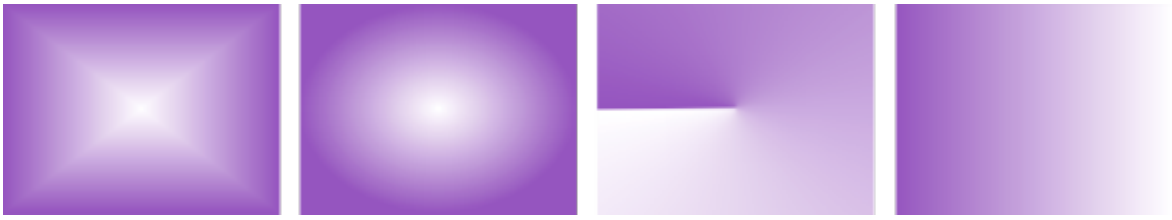
標準塗りつぶしのカラーは、イメージから選択するか、またはカラー モデル、ミキサー、固定パレットまたはカスタム パレットにアクセスすることによって選択することができます。カラーの選択について詳しくは、183 ページの 「カラー」。を参照してください。

マージ モードによって、フォアグラウンド カラーまたは塗りつぶしカラーとイメージのベース カラーのブレンド方法が異なります。マージ モードにはブレンドの目的に応じてデフォルト (標準) が設定されていますが、変更することができます。マージ モードについて詳しくは、323 ページの 「マージ モード」。を参照してください。

カラー パレットのカラーをコントロールクリックして、塗りつぶしカラーを選択することもできます。

グラデーション塗りつぶし

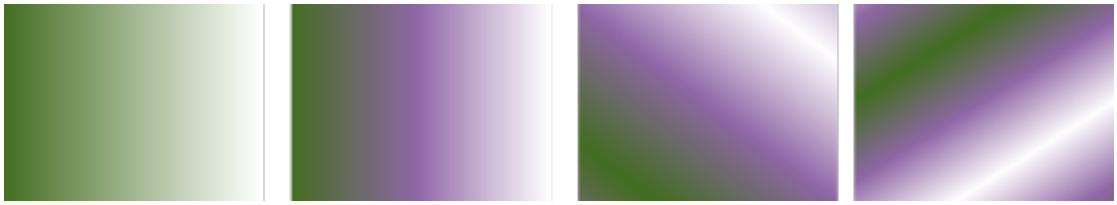
グラデーション塗りつぶしでは、線形、楕円形、円錐形、または長方形のパスに沿ってカラーが変化します。このグラデーション塗りつぶしを使用して、奥行きを与えることができます。グラデーション塗りつぶしは、インタラクティブ塗りつぶしとしても知られています。



標準塗りつぶしと、楕円形、円錐形、線形のグラデーション塗りつぶし

Corel PHOTO-PAINT 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。詳しくは、251 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。塗りつぶしのサイズ変更、スムーズ化、斜変形化、ミラー化、繰り返しもできます。



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。塗りつぶしに繰り返しとミラー化が適用された結果。最後に、塗りつぶしが 50 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、254 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。

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**ツール を使用して適用することもできます。イメージ ウィンドウには、カラー変化を指定するグラデーション設定用矢印が表示されます。グラデーション塗りつぶしの各カラーは、グラデーション設定用矢印の四角形のノードで表されます。カラーの変更や追加、または個々のカラーの透明度の調整が可能です。また、イメージ ウィンドウでは、グラデーション塗りつぶしのサイズと方向を調整することもできます。

グラデーション塗りつぶしを適用するには

1 ツールボックスの**塗りつぶし**ツール をクリックします。

オブジェクトを塗りつぶすには、まず、**選択**ツール でオブジェクトを選択してから塗りつぶしを適用します。

2 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。

4 イメージ内で、塗りつぶしを適用する場所をクリックします。

マージ モードによって、フォアグラウンド カラーまたは塗りつぶしカラーとイメージのベース カラーのブレンド方法が異なります。マージ モードにはブレンドの目的に応じてデフォルト (標準) が設定されていますが、変更することができます。マージ モードについて詳しくは、323 ページの 「マージ モード」。を参照してください。

塗りつぶしを検索する方法については、251 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。

グラデーション塗りつぶしを作成するには

1 ツールボックスの**塗りつぶし**ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[グラデーション塗りつぶし]** ボタン をクリックします。

3 プロパティ バーの **[塗りつぶしの編集]** ボタン をクリックします。

4 ダイアログ ボックスで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。

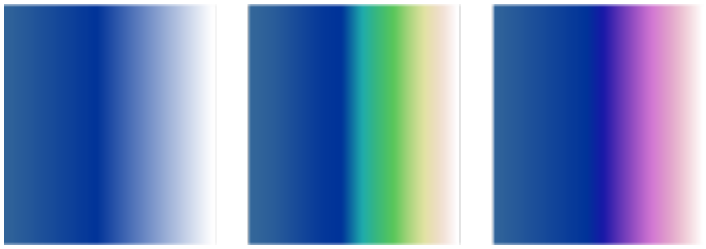
- **[線形グラデーション塗りつぶし]**
- **[楕円形グラデーション塗りつぶし]**
- **[円錐形グラデーション塗りつぶし]**
- **[長方形グラデーション塗りつぶし]**

5 カラー バンド下で始点ノードをクリックして、**[ノード カラー]** ピッカーを開き、カラーを選択します。

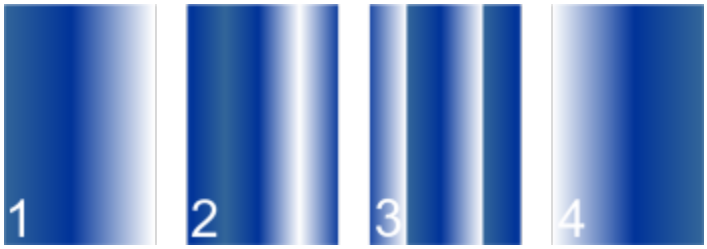
6 カラー バンド下で終点ノードをクリックして、**[ノード カラー]** ピッカーを開き、カラーを選択します。

7 カラー バンド上の [中心点] スライダを調整して、2 色の中間点を設定します。

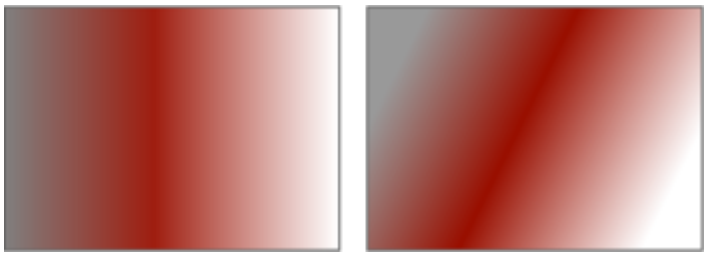
可能な操作

カラーを変更する	対応するノードをクリックして、**[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、**[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。
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 つのノードまたはノード間の中心点を選択して、**[ブレンド方向]** 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。 • **[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。 
塗りつぶしをミラー化、繰り返し、または反転する	次のいずれかのボタンをクリックします。 • **繰り返しとミラー化**  • **繰り返し**  • **[逆転]**  塗りつぶしをデフォルトの状態に復元するには、**[デフォルトのグラデーション塗りつぶし]**  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。

可能な操作



グラデーション塗りつぶしの表示または出力に使用するステップ数を指定する	**[グラデーションのステップ]** 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。
特定の色から別の色にブレンドする速さを指定する	**[集中化]** 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	**[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。
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	**[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	**[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。
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。

グラデーション塗りつぶしでは、最大 99 色まで使用できます。

ノードのカラーを変更するには、ノードをクリックし、カラー パレットでカラーをクリックします。

グラデーション塗りつぶしをインタラクティブに適用するには

1 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。

オブジェクトを塗りつぶす場合、塗りつぶしを適用する前に、**[選択]**ツール でオブジェクトを選択し、**[オブジェクト]** インスペクタの **[オブジェクト透明度のロック]** ボタン をクリックして、オブジェクトの形状と透明を保護する必要があります。

2 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ます。

3 イメージ ウィンドウ内をドラッグして、グラデーションの矢印を設定します。

4 カラー パレットからグラデーション矢印のカラー ノードに、カラー ボックスをドラッグします。黒い矢印は、カラー ボックスが正しい位置にあることを示します。

可能な操作

カラー変化の中心点を設定する	グラデーション矢印のスライダをドラッグします。
カラーを変更する	カラー パレットからグラデーション矢印のカラー ノードに、カラー ボックスをドラッグします。
カラーを追加する	カラー パレットからグラデーション矢印に沿った領域に、カラー ボックスをドラッグします。
カラーを削除する	カラー ノードをコントロールクリックし、**[削除]** をクリックします。
カラーの透明度を設定する	カラー ノードをクリックし、プロパティ バーの **[ノード透明]** ボックスに値を入力します。値が大きいほど、透明になります。
グラデーション塗りつぶしのサイズまたは方向を変更する	終点ノードをドラッグします。

マスクを作成して、イメージの一部にグラデーション塗りつぶしを含めることもできます。詳しくは、259 ページの 「マスク」。を参照してください。

ビットマップ パターン塗りつぶし

ビットマップ塗りつぶしは、ビットマップを使用してオブジェクトまたはイメージを塗りつぶします。領域は 1 つのビットマップで塗りつぶすことができます。たとえば、領域に小さめのビットマップをタイル状に並べたり繰り返し配置したりすることで、継ぎ目なく連続したパターンを作成できます。



ビットマップ パターン塗りつぶしの例

塗りつぶしには複雑でないビットマップを使用するようにしてください。 複雑なイメージは、システム メモリを大量に消費し、表示するまでに時間がかかるためです。ビットマップの複雑さは、そのサイズ、解像度、およびビット深度で決まります。

Corel PHOTO-PAINT には、利用可能なビットマップ パターン塗りつぶしのコレクションが用意されています。利用可能なパターンの参照、キーワードによるパターンの検索、お気に入りのパターンのマーク、パターンの並べ替えができます。詳しくは、251 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。

必要に応じて、ビットマップ パターンを変更することができます。たとえば、ビットマップ パターンを斜変形化、回転、またはミラー化できます。また、インポートしたファイルから独自のパターンを作成することもできます。

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、254 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。

Corel PHOTO-PAINT では、写真をビットマップ パターンに変換する iOS アプリケーションの Patterns で作成したビットマップ パターンを開くことができます。Patterns と Corel PHOTO-PAINT のビットマップ パターン効果では、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。



ビットマップ塗りつぶしでは、さまざまなバックグラウンドとテクスチャを作成できます。

ビットマップ パターン塗りつぶしを適用するには

1 ツールボックスの**塗りつぶし**ツール をクリックします。

オブジェクトを塗りつぶすには、まず、**選択**ツール でオブジェクトを選択してから塗りつぶしを適用します。

2 プロパティ バーの **[ビットマップ パターン塗りつぶし]** 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。

4 イメージ内で、塗りつぶしを適用する場所をクリックします。

マージ モードによって、フォアグラウンド カラーまたは塗りつぶしカラーとイメージのベース カラーのブレンド方法が異なります。マージ モードにはブレンドの目的に応じてデフォルト (標準) が設定されていますが、変更することができます。マージ モードについて詳しくは、323 ページの 「マージ モード」。を参照してください。

塗りつぶしを検索する方法については、251 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。

ビットマップ パターン塗りつぶしを変更するには

1 ツールボックスの**塗りつぶし**ツール をクリックします。

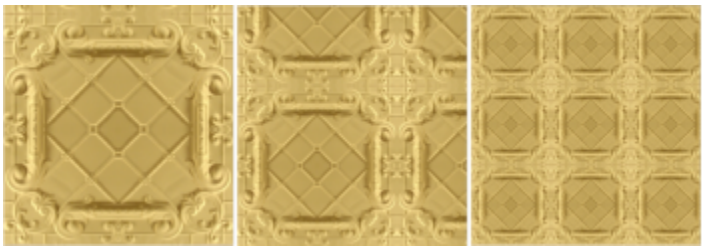
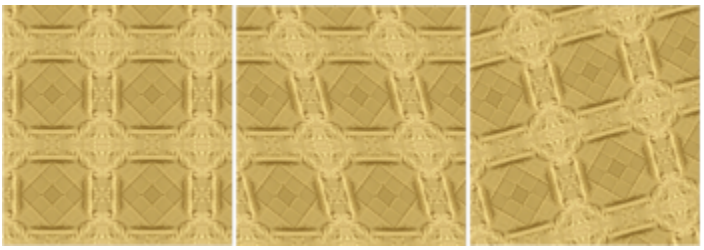
2 プロパティ バーの **[ビットマップ パターン塗りつぶし]** ボタン をクリックします。

3 プロパティ バーの **[塗りつぶしの編集]** ボタン をクリックします。

4 ダイアログ ボックスで、**[塗りつぶし]** ピッカーを開き、塗りつぶしを選択します。

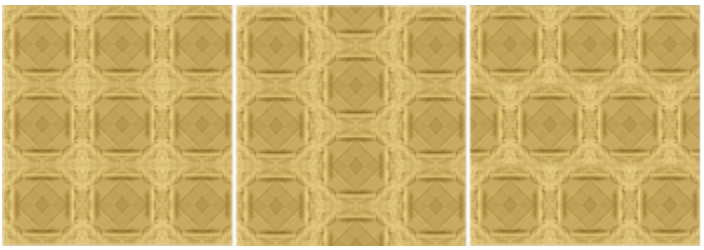
5 次の表からいずれかの作業を実行します。

目的	作業手順
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。 次の図に、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	**[シームレス]** 領域の **[放射状ブレンド]** ボタン または **[直線ブレンド]** ボタン をクリックし、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。

目的	作業手順
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。
パターン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	**[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。 次の図に、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。 この図のベクトル 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。

目的

作業手順



イメージをインポートしてパターン塗りつぶしを作成するには

1 ツールボックスの**塗りつぶし**ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[ビットマップ パターン塗りつぶし]** 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、**[選択]** ボタンをクリックします。

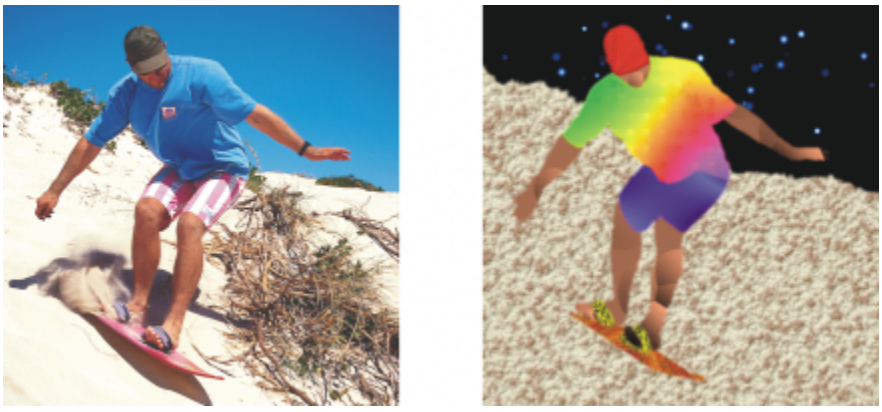
5 ダイアログ ボックスで、使用するイメージを検索し、そのファイル名をダブルクリックします。

新しいビットマップ塗りつぶしが、**[塗りつぶし]** ピッカーに表示されます。

テクスチャ塗りつぶし

テクスチャ塗りつぶしは、3D パターンです。水、無機物、雲などの既存のテクスチャ塗りつぶしを使用するか、テクスチャを編集して独自のテクスチャ塗りつぶしを作成します。テクスチャ塗りつぶしには、ファイルをインポートできません。

テクスチャ塗りつぶしを編集する場合は、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。編集したテクスチャ塗りつぶしは、今後使用できるように保存できます。



テクスチャ塗りつぶしの外観を変更するには、テクスチャ塗りつぶしの属性を変更します。

テクスチャ塗りつぶしを適用するには

1 ツールボックスの**塗りつぶし**ツール をクリックします。

オブジェクトを塗りつぶすには、まず、**選択**ツール でオブジェクトを選択してから塗りつぶしを適用します。

2 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 プロパティ バーの **[塗りつぶしの編集]** ボタン をクリックします。

4 ダイアログ ボックスの **[テクスチャ ライブラリ]** リスト ボックスからテクスチャ ライブラリを選択します。

5 **[塗りつぶし]** ピッカーからテクスチャを選択します。

6 イメージ内で、塗りつぶしを適用する場所をクリックします。

可能な操作

テクスチャ塗りつぶしのパラメータを編集する	ダイアログ ボックスのテクスチャ パラメータのボックスに値を入力します。 パラメータは、テクスチャによって異なります。
選択したテクスチャの外観のさまざまな変化をプレビューで表示する	**[ランダム化]** ボタンをクリックします。ボタンをクリックするたびに、ロックしていないパラメータがランダムに変更されて、その変更結果が **プレビュー** ウィンドウに表示されます。
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。
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。
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。
テクスチャ塗りつぶしを保存する	**[テクスチャの保存]** ボタン をクリックして、**[テクスチャに名前を付けて保存]** ダイアログ ボックスの **[テクスチャ名]** ボックスに名前を入力します。**[ライブラリ名]**リスト ボックスからライブラリを選択します。
塗りつぶしの不透明度の値を指定する	プロパティ バーの **[塗りつぶしの透明度]** ボックスに値を入力します。値が大きいほど、透明になります。

可能な操作	
隣接するピクセルのカラーの近似性に基づいて、塗りつぶされる領域を指定する	プロパティ バーの **[許容範囲]** ボックスに値を入力します。値を 100 にすると、オブジェクト全体または領域全体が塗りつぶされます。
カラーの組み合わせ方法を変更する	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。

Corel PHOTO-PAINT™

透明

オブジェクトの透明度を変更して、オブジェクトの下にあるイメージ要素を見えるようにすることができます。オブジェクトの透明度を変更すると、個々のピクセルのグレースケール値が変化します。

通常は、透明度を変更すると、その変更は元に戻せません。透明度の変更を単独で適用し、オブジェクトに影響を与えないようにするには、クリップ マスクを使用します。詳しくは、419 ページの 「クリップ マスクを使用する」。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 239 の 「標準透明」。
- ページ 240 の 「透明グラデーション」。
- ページ 243 の 「ビットマップ パターン透明」。
- ページ 246 の 「透明テクスチャ」。
- ページ 248 の 「ブラシストロークを使用した透明」。
- ページ 248 の 「選択したカラーの透明度」。
- ページ 248 の 「オブジェクトをブレンドする」。

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。標準透明を単一のオブジェクトまたは編集領域に適用できます。



標準透明がギターに適用されています。

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 ツールボックスで **オブジェクトの透明度**ツール をクリックします。

3 プロパティ バーの**[標準透明]** ボタン をクリックします。

4 プロパティ バーの **[透明度]** ボックスに値 (0～100) を入力します。

透明オブジェクトのグレースケール値は 0、不透明オブジェクトのグレースケール値は 255 です。

[透明度] ボックスは、モノクロ (1 ビット) イメージでは使用できません。

プロパティ バーの **[透明度選択]** を開いて、プリセットの標準透明を選択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。



線形透明グラデーションがバイオリンに適用され (左)、イメージ ウィンドウのスライダをドラッグして調整されてあります (右)。

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。利用可能な透明グラデーションの参照、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し、透明として使用することもできます。詳しくは、251 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/削除を行ったり、各ノードの透明度を指定したりすることによって、透明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。

作成または編集した透明グラデーションは、今後の使用に備えて保存できます。詳しくは、254 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 ツールボックスで **オブジェクトの透明度**ツール をクリックします。

3 プロパティ バーの **[透明グラデーション]** ボタン をクリックします。

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。

[透明度] ピッカーで透明を検索する方法については、251 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 ツールボックスで **オブジェクトの透明度**ツール をクリックします。

3 プロパティ バーの **[透明グラデーション]** ボタン をクリックします。

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。

- **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 プロパティ バーの **[透明度の編集]** ボタン をクリックします。

6 **[透明度の編集]** 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
始点の透明度を変更する	グレースケール バンドの下にある開始ノードをクリックして、**[ノードの透明度]** ボックスに値を入力します。
終点の透明度を変更する	グレースケール バンドの下にある終了ノードをクリックして、**[ノードの透明度]** ボックスに値を入力します。
始点と終点の透明度の中心点を設定する	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。
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、**[ノードの透明度]** 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 バンド上の新しい位置までドラッグするか、**[ノードの位置]** ボックスに値を入力します。
中間透明度を削除する	対応するノードをダブルクリックします。
透明パターンをミラー化、繰り返し、逆転する	次のいずれかのボタンをクリックします。 • **繰り返しとミラー化** • **繰り返し** • **透明度の逆転**
デフォルトの透明度に戻す	**[デフォルトの透明度]** ボタン をクリックします。
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	**[デフォルトに設定]** チェック ボックスをオンにして、グラデーションのステップのロックを解除し、**[ステップ]** ボックスに値を指定します。
透明グラデーションが 1 つの透明度から別の透明度にブレンドする速さを指定します。	**[集中化]** ボックスに値を入力します。

目的	作業手順
透明グラデーション ノード間の変わり目を滑らかにする	**[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傾ける	**[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	**[回転]** ボックスに値を入力します。
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。



カラー パレットからカラーをオブジェクトの透明ノード  上にドラッグして、グレースケールに変換することもできます。

ビットマップ パターン透明

透明の作成にはビットマップ パターンを使用できます。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、251 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。



ビットマップ パターンの透明がオブジェクトに適用されました (右)。

必要に応じて、ビットマップ パターンを変更することができます。たとえば、ビットマップ パターンを斜変形化、回転、またはミラー化できます。Corel PHOTO-PAINT では、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。

インポートしたイメージからビットマップ パターンを作成することもできます。

作成または編集したビットマップ パターン透明は、後で使用できるように保存できます。詳しくは、254 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。

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 ツールボックスで **オブジェクトの透明度**ツール をクリックします。
3 プロパティ バーの **[ビットマップ 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、251 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。

ビットマップ パターン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 ツールボックスで**オブジェクトの透明度**ツール をクリックします。
3 プロパティ バーの **[ビットマップ パターン透明]** ボタン をクリックします。

4 プロパティ バーの **[透明度の編集]** ボタン をクリックします。

5 **[透明度の編集]** ダイアログ ボックスで、**[透明度選択]** から透明パターンを選択します。

6 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
パターンのフォアグラウンド透明度を変更する	**[フォアグラウンド透明度]** スライダを調節します。
パターンのバックグラウンド透明度を変更する	**[バックグラウンド透明度]** スライダを調節します。
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	**[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。
放射状または線形のシームレスなブレンドを作成する	**[シームレス]** 領域で、**[放射状ブレンド]** ボタン または **[直線ブレンド]** ボタン をクリックし、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、スライダを調整します。
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、スライダを調整します。
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、スライダを調整します。
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、スライダを調整します。
パターンのサイズを変更する	**[透明度の幅]** ボックスまたは **[透明度の高さ]** 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傾ける	**[斜変形]** 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。
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。

オブジェクトの斜変形または回転ハンドルをドラッグして、パターンを斜変形、回転させることもできます。

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。

インポートしたイメージからビットマップ 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 ツールボックスで **オブジェクトの透明度**ツール をクリックします。
3 プロパティ バーの **[ビットマップ パターン透明]** ボタン をクリックします。
4 プロパティ バーの **[透明度の編集]** ボタン をクリックします。
5 **[透明度の編集]** ダイアログ ボックスで、**[選択]** をクリックします。
6 **[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。

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。



透明テクスチャがオブジェクトに適用されています。

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 ツールボックスで **オブジェクトの透明度**ツール  をクリックします。
3 プロパティ バーの **[透明テクスチャ]** ボタン  をクリックします。
4 プロパティ バーの **[透明度の編集]** ボタン  をクリックします。
5 **[透明度の編集]**ダイアログ ボックスの **[テクスチャ ライブラリ]** リスト ボックスからテクスチャ ライブラリを選択します。
6 **[塗りつぶし]** ピッカーからテクスチャを選択します。
7 次の表からいずれかの作業を実行します。

目的	作業手順
テクスチャのフォアグラウンド透明度を変更する	**[フォアグラウンド透明度]** スライダを調節します。
テクスチャのバックグラウンド透明度を変更する	**[バックグラウンド透明度]** スライダを調節します。
テクスチャ パラメータを編集する	テクスチャ パラメータ ボックスに値を入力します。 パラメータは、テクスチャによって異なります。
選択したテクスチャの外観のさまざまな変化をプレビューで表示する	**[ランダム化]** をクリックします。ボタンをクリックするたびに、ロックしていないパラメータがランダムに変更されて、その変更結果が **プレビュー** ウィンドウに表示されます。
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。
テクスチャのタイルのサイズを変更する	**[変形]** 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。
テクスチャ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。
テクスチャを指定角度で回転する	**[変形]** をクリックし、**[回転]** ボックスに値を入力します。
テクスチャを指定角度で傾ける	**[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。
テクスチャのビットマップ解像度を指定する	**[テクスチャの解像度およびサイズ]** 領域までスクロールし、**[ビットマップの解像度]** ボックスに値を入力します。

目的	作業手順
テクスチャを保存する	**[テクスチャの保存]** ボタン をクリックして、**[テクスチャに名前を付けて保存]** ダイアログ ボックスの **[テクスチャ名]** ボックスに名前を入力します。**[ライブラリ名]**リスト ボックスからライブラリを選択します。

ブラシストロークを使用した透明

ブラシストロークを使用してオブジェクトの一部の透明度を変更できます。ブラシストロークのペン先の形やサイズ、不透明度を変更します。

ブラシストロークを使用して透明度を適用するには

1 オブジェクトを選択します。
2 ツールボックスの**オブジェクト透明ブラシ** ツール をクリックします。
3 プロパティ バーの **[ペン先の形]** ピッカーを開き、形状をクリックします。
4 **[ペン先のサイズ]**ボックスに値を入力します。
5 **[不透明度]** ボックスに値を入力して、ブラシ ストロークの透明レベルを設定します。
6 オブジェクトの上をドラッグします。

角型または丸型のブラシ形状は、プロパティ バーで**[丸型のペン先]**ボタン または**[角型のペン先]**ボタン をクリックして簡単に選択できます。

選択したカラーの透明度

アクティブなオブジェクトで、特定のカラーまたはカラー範囲のすべてのピクセルを透明にすることができます。カラー選択範囲ノードを 1 つまたはすべて削除すれば、特定のカラーのピクセルは再び不透明になります。

オブジェクトに含まれる特定のカラーを透明にするには

1 オブジェクトを選択します。
2 ツールボックスの**カラー透明**ツール をクリックします。
3 プロパティ バーの**[許容範囲]** ボックスに値を入力して、透明になるカラーの範囲を指定します。
周囲のカラーを透明なピクセルとブレンドする場合は、**[スムーズ化]** ボックスに値を入力します。値が大きいほど、なめらかに変化します。
4 イメージ ウィンドウでカラーをクリックします。

オブジェクトをブレンドする

オブジェクトを、重ね順で下にある他のオブジェクトとブレンドするか、バックグラウンドとブレンドして、特殊な効果を作成することができます。設定を変化させると、イメージ ウィンドウの透明度効果を示すプレビューも変化します。

オブジェクトをブレンドするには

1 **[オブジェクト]** ######コントロールクリックして **[オブジェクト プロパティ]** を選択します。

2 **[オブジェクトのプロパティ]** ダイアログ ボックスで、**[一般]** タブをクリックします。
3 **[ブレンド]** リスト ボックスで、ブレンドするチャンネルを選択します。
4 **[アクティブなオブジェクト]** および**[基礎コンポジット]** のグラフで、次のいずれかのノードをドラッグします。
- **最大値の増加** (左上のノード) - オブジェクト内にあるピクセルの最大グレースケール値の上限を指定します。
- **最小値の増加** (左下のノード) - オブジェクト内にあるピクセルの最小グレースケール値の上限を指定します。
- **最大値の減少** (右上のノード) - オブジェクト内にあるピクセルの最大グレースケール値の下限を指定します。
- **最小値の減少** (右下のノード) - オブジェクト内にあるピクセルの最小グレースケール値の下限を指定します。

可能な操作

ブレンド方法を選択する	**[マージ]** リスト ボックスからマージ モードを選択します。
不透明度を調整する	**[不透明度]** スライダをドラッグします。



[ブレンド] リスト ボックスの右のボックスには、選択したオブジェクトのピクセルのグレースケール値と透明度が表示されます。

ピクセルのグレースケール値は 0 (黒) から 255 (白) までの範囲で、ピクセルの不透明度は 0 (透明) から 100 (不透明) までの範囲で指定できます。指定した範囲に含まれないアクティブなオブジェクトのピクセルは隠れ、下になっているオブジェクトのピクセルが見えるようになります。

Corel PHOTO-PAINT™

塗りつぶしや透明を検索、管理、保存する

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、ローカル ライブラリや共有ネットワーク 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 251 の 「塗りつぶしや透明を検索および表示する」。
- ページ 252 の 「塗りつぶしと透明を管理する」。
- ページ 254 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

Corel PHOTO-PAINT では、使用しているコンピュータ、ポータブル メディア デバイス、ネットワーク フォルダにあるベクトル 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。

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/Corel/Corel Content/Fills**塗りつぶしが多く含まれているフォルダをコンピュータにコピーするときには、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、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。

塗りつぶしや透明の検索、絞り込み、並べ替えを行うには

1 ツールボックスで、**塗りつぶし** ツール または**オブジェクトの透明度**ツール をクリックします。

オブジェクトを塗りつぶすには、まず、**選択**ツール でオブジェクトを選択してから塗りつぶしを適用します。

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。

- **[グラデーション塗りつぶし]** または **[透明グラデーション]**
- **[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]**

3 プロパティ バーの **[塗りつぶし]** ピッカーまたは **[透明度]** ピッカーを開きます。

4 **[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、**Return**この手順は、ビットマップ パターン、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 バーの **[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 バーの **[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 希望するフォルダまたは場所を参照します。

5 **[開く]**をクリックします。

塗りつぶしまたは透明のファイル名を表示するには

- **[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をコントロールクリックし、**[プロパティ]** をクリックします。

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、新しいキーワードの追加や既存のキーワードの削除が可能です。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 ツールボックスで、**塗りつぶし** ツール  または**オブジェクトの透明度**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。
- **[グラデーション塗りつぶし]** または **[透明グラデーション]**
- **[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]**

3 プロパティ バーの **[塗りつぶし]** ピッカーまたは **[透明度]** ピッカーを開きます。
4 **[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。
5 **[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。
ファインダー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。ファインダーでパックのあるフォルダを選択してパックをコントロールクリックし、**[ごみ箱へ移動]** 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 ツールボックスで、**塗りつぶし** ツール または**オブジェクトの透明度**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。
- **[グラデーション塗りつぶし]** または **[透明グラデーション]**
- **[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]**

3 プロパティ バーの **[塗りつぶし]** ピッカーまたは **[透明度]** ピッカーを開きます。
4 **[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。
5 **[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。
Finder 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 ツールボックスで、**塗りつぶし** ツール  または**オブジェクトの透明度**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。
- **[グラデーション塗りつぶし]**  または **[透明グラデーション]** 
- **[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]** 

3 プロパティ バーの **[塗りつぶし]** ピッカーまたは **[透明度]** ピッカーを開きます。

4 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	サムネールをコントロールクリックし、**[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またはパターンの名前、またはそれに関連付けられているキーワードの名前を変更する	サムネールをコントロールクリックし、**[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。 • **[キーワード]**キーワードの追加または削除を行います。
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	サムネールをコントロールクリックし、**[削除]** をクリックします。



この手順は、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キーワード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 ツールボックスで、**塗りつぶし** ツール  または**オブジェクトの透明度**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。
- **グラデーション塗りつぶし** 
- **[透明グラデーション]** 
- **[ビットマップ パターン塗りつぶし]** 
- **[ビットマップ パターン透明]** 

3 プロパティ バーの **[塗りつぶしの編集]** ボタン  または **[透明度の編集]** 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、**[新規として保存]** ボタン をクリックします。

このボタンは、グラデーションおよびビットマップ パターンの塗りつぶしと透明では使用できますが、テクスチャの塗りつぶしと透明では使用できません。

5 表示されるダイアログ 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キーワードを入力します。



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/Corel/Corel Content/Fills**

マスクとパス

マスク 259
パス 285
アルファ チャンネルを使用したマスク 297

Corel PHOTO-PAINT™

マスク

Corel PHOTO-PAINT では、マスクを使用して、イメージ内の編集領域を分離し、残りの領域が変更されないように保護することができます。マスクの編集領域と保護領域を組み合わせると、イメージを正確に修正することができます。一部のプログラムでは、編集領域は選択範囲とも呼ばれます。

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 259 の 「保護領域と編集領域を区別する」。
- ページ 261 の 「編集領域を定義する」。
- ページ 266 の 「カラー情報を使用して編集領域を定義する」。
- ページ 269 の 「編集領域を拡張/縮小する」。
- ページ 271 の 「マスクを反転/削除する」。
- ページ 272 の 「編集領域を移動/整列する」。
- ページ 273 の 「編集領域を変形する」。
- ページ 277 の 「編集領域のエッジを調整する」。
- ページ 280 の 「マスクの透明度を調整する」。
- ページ 280 の 「イメージをカットアウトする」。

クリップ マスクについて詳しくは、419 ページの 「クリップ マスクを使用する」。を参照してください。

保護領域と編集領域を区別する

マスクを使用すると、より精細にイメージを編集することができます。マスク機能は、イメージ上に配置したステンシルのような役割を果たします。保護領域では、下にあるイメージにペイントと効果が適用されません。 一方、編集領域では、ペイントと効果がイメージに適用されます。イメージの編集領域を定義する際は、そのイメージの対応するマスクや保護領域も定義します。

マスクのオーバーレイ

編集領域と保護領域を簡単に区別できるように、マスクのオーバーレイを保護領域上にのみ表示できます。マスクのオーバーレイは、赤色の透明シートです。領域のマスクの透明度を調整すると、これに応じてこの領域に表示されるマスクのオーバーレイの赤色の濃さが変化します。

マスクのオーバーレイは非表示にできます。また、編集領域内のイメージのカラーと区別しやすくするため、マスクのオーバーレイのカラーを変更することもできます。

マスクの選択範囲線

編集領域と保護領域の境界は、破線の輪郭で表示されます。この破線の輪郭はマスクの選択範囲線と呼ばれます。マスクの選択範囲線を表示できるのは、マスクのオーバーレイを非表示にした場合に限定されます。イメージのカラーと区別しやすくするため、マスクの選択範囲線のカラーを変更できます。



マスクのオーバーレイ (左側) またはマスクの選択範囲線 (右側) を表示できます。

マスクの選択範囲線の位置

編集領域にフェードが適用されたエッジがある場合、デフォルトでは、マスクの選択範囲線はフェードの最も外側のエッジに配置されます。ただし、しきい値を指定して、フェードが適用されたエッジの任意の場所にマスクの選択範囲線を配置することができます。たとえば、マスクの選択範囲線で 100 % 編集可能なピクセルだけを選択対象として囲み、保護領域とブレンドされているピクセルを除外することもできます。

マスクの選択範囲線の位置を調整しても、編集領域のサイズは変更されません。 透明度が特定のレベルに達したところでマスクの選択範囲線が始まります。

マスクのオーバーレイの表示/非表示を切り替えるには

- **[マスク]** ▸ **[マスクのオーバーレイ]** をクリックします。

  メニュー コマンド名の横にチェック マークが付いている場合、マスクのオーバーレイが表示されていることを示します。

マスクのオーバーレイのカラーを変更するには

1. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。
2. **[表示]** をクリックします。
3. **[マスクの着色]** カラー ピッカーを開いて、カラーをクリックします。

マスクの選択範囲線の表示/非表示を切り替えるには

- **[マスク]** ▸ **[マスクの選択範囲線]** をクリックします。

  メニュー コマンド名の横にチェック マークが付いている場合、マスクの選択範囲線が表示されていることを示します。

マスクのオーバーレイを使用しているとき、またはマスクの透明度を調整しているときは、マスクの選択範囲線は表示されません。

マスクの選択範囲線のカラーを変更するには

1. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。

2 **[表示]** をクリックします。

3 **[マスクの選択範囲線]** カラー ピッカーを開いて、カラーをクリックします。

マスクのオーバーレイを使用しているとき、またはマスクの透明度を調整しているときは、マスクの選択範囲線は表示されません。

編集領域のエッジにマスクの選択範囲線を配置するには

1 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。

2 **[表示]** をクリックします。

3 **[マスクのしきい値]** ボックスに、しきい値となるグレースケール値を入力します。

ここで指定したしきい値は、値を変更するまで、作成するすべてのマスクに適用されます。

編集領域を定義する

イメージのカラー情報を使用せずに編集領域を定義するには、いくつかの方法があります。

長方形/楕円形の編集領域

イメージ内に長方形や楕円形の編集領域を定義することができます。



楕円形マスク ツールを使用して定義した円形領域。

テキスト、オブジェクト、またはクリップボードの内容を使用して定義される編集領域

オブジェクトを使用して、編集領域を定義することができます。1 つまたは複数のオブジェクトの形をした編集領域を作成する場合は、編集領域を編集する前に、オブジェクトを編集領域から移動して離す必要があります。

テキストを使用して、編集領域を定義することができます。文字を入力すると、指定したフォントとスタイルの特性を持つ編集領域が作成されます。既存のテキストから編集領域を作成することもできます。

クリップボードの情報を編集領域としてイメージ ウィンドウに貼り付けて、編集領域を定義できます。作成する領域はフロート状態の編集領域となります。 この編集領域は、下にあるイメージ ピクセルを変更せずに編集および移動できます。

フリーハンド マスク ツールを使用して定義される編集領域

鉛筆で紙に描く要領で **[フリーハンド マスク]** ツールでイメージ領域の輪郭を描くか、またはイメージ上で異なるポイントをクリックし、これらの点を直線セグメントでつなぐことにより、編集領域を定義することができます。

ブラシを使用してペイントすることにより、編集領域を定義することもできます。

フリーハンド マスク ツールを使用して定義される編集領域

平面マスク ツールにより、輪郭フェードが適用された編集領域を平行線に沿って定義できます。平行線は、マスクに適用する効果の配置や角度を調整するため、移動または回転できます。

ボケぼかしなどのぼかし効果と組み合わせて、**平面マスク** ツールは、線の外側の領域をぼかしながら、道路、橋、その他の線形要素の線形領域に沿って写真の被写界深度を設定するのに役立ちます。ボケぼかし効果について詳しくは、336 ページの 「ボケぼかし効果」。を参照してください。

枠の形をした編集領域

既存の編集領域のエッジから枠の形をした編集領域を定義することにより、イメージ内の部分の周りにカラー、テクスチャ、または特殊効果を適用することができます。新しいマスクの選択範囲線は、既存マスクの選択範囲線の片側に配置され、枠の形をした編集領域を定義します。

形状または領域のエッジに基づく編集領域

スマート選択マスク ツールを使用してペイントすることで、編集領域を形状または領域のエッジに基づいて定義できます。適用する選択範囲のストロークは、ペイントした領域の外側のエッジまで広がります。また、いずれかのマスク ツールで作成した選択範囲内で形状や領域のエッジを検出することもできます。

イメージ全体で構成される編集領域

イメージ全体を編集領域に定義することもできます。この機能は、マスクを必要とする特別効果を、イメージ全体に適用する場合に便利です。

長方形または楕円形の編集領域を定義するには

1 ツールボックスで、次のいずれかをクリックします。
- **長方形マスク**ツール
- **楕円形マスク**ツール

2 プロパティ バーで **[標準モード]** ボタン をクリックします。

3 プロパティ バーの **[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。
- **標準** - 長方形または楕円形の編集領域を手動で定義します。
- **固定サイズ** - 長方形または楕円形の編集領域の幅と高さを指定します。
- **行** - イメージの幅と等しい長方形の編集領域を定義します。行の高さと、長方形の角を丸めるための値を指定できます。
- **列** - イメージの高さと等しい長方形の編集領域を定義します。列の幅と、長方形の角を丸めるための値を指定できます。

4 イメージ ウィンドウ内でドラッグして編集領域を手動で定義するか、または指定したサイズや方向の編集領域をクリックして配置します。

[標準] マスク スタイルを使用する場合は、イメージ ウィンドウ内でドラッグを開始してから **Command** キーを押すと、正方形または円形の編集領域を定義できます。

[標準] マスク スタイルを使用する場合は、イメージ ウィンドウ内でドラッグを開始してから **Shift** キーを押すと、編集領域を中心点から定義できます。

テキスト、オブジェクト、またはクリップボードの内容を使用して編集領域を定義するには

目的	作業手順
テキストを使用して領域を定義する	**テキスト** ツール をクリックし、プロパティ バーでテキスト属性を指定します。プロパティ バーの **[マスクの作成]** ボタン をクリックし、テキストを入力後ツールボックス内の任意の場所をクリックして、変更を適用します。
オブジェクトを使用して領域を定義する	1 つまたは複数のオブジェクトを選択し、**[マスク]** ▸ **[作成]** ▸ **[オブジェクトからマスク]** をクリックします。
クリップボードの内容を使用して領域を定義する	**[編集]** ▸ **[形式を選択して貼り付け]** ▸ **[オブジェクトへ]** をクリックします。

フリーハンド マスク ツールを使用して編集領域を定義するには

1 ツールボックスの**フリーハンド マスク**ツール をクリックします。

2 プロパティ バーで **[標準モード]** ボタン をクリックします。

3 イメージ ウィンドウで各直線セグメントの始点と終点をクリックします。

4 輪郭を作成したら、マウス ボタンをダブルクリックします。

イメージ ウィンドウ内で**フリーハンド マスク** ツールをドラッグし、ダブルクリックして輪郭を完成させることにより、編集領域を定義することもできます。



フリーハンド マスク ツールを使用して定義した編集領域

平面マスク ツールを使用して編集領域を定義するには

1 ツールボックスの **平面マスク** ツール をクリックします。

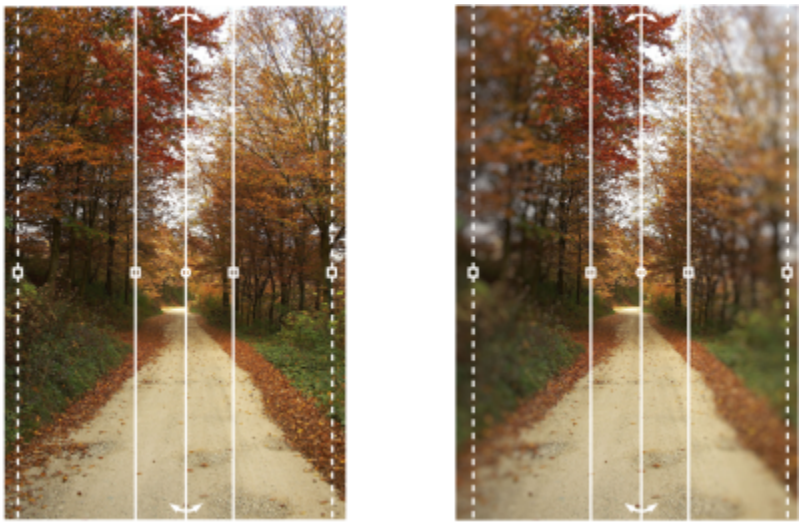
イメージに平行線が表示されます。実線が編集領域全体を定義し、破線が編集領域の上部と下部に沿って輪郭フェードが適用された領域を定義します。

2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
編集領域全体のサイズを指定する	プロパティ バーの **[範囲の選択]** ボックスに値を入力します。
フェード領域のサイズを指定する	プロパティ バーの **[フェードの範囲]** ボックスに値を入力します。
編集領域を回転する	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。
編集領域を移動する	編集領域を別の場所にドラッグします。

編集領域および輪郭フェードが適用された領域を画面上に表示されるインタラクティブなハンドルをドラッグすることで調整することができます。編集領域は、回転ハンドルをドラッグすることで回転することもできます。

平面マスク ツールではさまざまなマスク モードを使用できます。マスク モードについて詳しくは、269 ページの 「編集領域を拡張/縮小する」。を参照してください。



ぼかし効果と組み合わせた平面マスクの例

編集領域をペイントで定義するには

1 ツールボックスの**ブラシ マスク** ツール をクリックします。

2 プロパティ バー上でツールの属性を指定します。

3 プロパティ バーで **[標準モード]** ボタン をクリックします。

4 イメージ ウィンドウ内でドラッグします。

イメージ ウィンドウ内で **Option** キーを押しながら、ペン先が必要なサイズになるまでドラッグして、**[ブラシ マスク]** ツールのブラシのペン先サイズを変更できます。

ブラシ マスク ツールを使用して、直線状のブラシ ストロークを適用するには、イメージ ウィンドウ内でドラッグを開始してから **Command** キーを押します。**Command** キーを押しながら **Shift** キーを押したり放したりすることで、水平方向のブラシ ストロークと垂直方向のブラシ ストロークを切り替えることができます。

枠の形をした編集領域を定義するには

1 ツールボックスのマスク ツールをクリックします。
2 編集領域を定義します。
3 **[マスク]** ▸ **[輪郭のマスク]** ▸ **[枠]** をクリックします。
4 **[幅]** ボックスに値を入力します。
5 **[エッジ]** リスト ボックスからエッジの種類を選択します。

選択範囲のエッジをソフトにすると、選択された内容がバックグラウンドから浮き上がっているように見えるのを防ぐことができます。

編集領域を形状または領域のエッジに基づいて定義するには

1 ツールボックスで、**スマート選択マスク** ツール をクリックします。
2 イメージで選択する形状または領域内をペイントします。
形状または領域のエッジが検出され、選択範囲がそのエッジまで広がります。
選択範囲内に形状や領域のエッジ外の領域がある場合は、プロパティ バーで **[減算]** ボタンをクリックし、削除する領域をペイントすると、削除できます。詳しくは、270 ページの 「編集領域に追加または編集領域から削除するには」。を参照してください。

形状または領域のエッジに基づく編集領域の定義は、どのマスク ツールでもできます。編集領域を定義したら、**[マスク]** ▸ **[スマート選択をマスクに適用]** をクリックします。
デフォルトでアンチエイリアスはオンになっており、編集領域でエッジがギザギザにならないようにしています。アンチエイリアスをオフにするには、プロパティ バーの **[アンチエイリアス]** ボタン をクリックします。

編集領域のエッジをフェードさせるには、プロパティ バーの **[マスクのフェード]** ボタン をクリックし、**[フェード]** ダイアログ ボックスで設定を指定します。編集領域のフェードについて詳しくは、279 ページの 「編集領域のエッジに輪郭フェードを適用するには」。を参照してください。



スマート選択マスク ツールを使用して作成された、形状のエッジに基づく編集領域

イメージ全体を編集領域に定義するには

- **[マスク]** ▸ **[イメージ全体の選択]** をクリックします。

マスクの オーバーレイが有効になっている場合、マスクの選択範囲線は表示されません。

カラー情報を使用して編集領域を定義する

イメージのカラー情報を使用して、マスクの編集領域と保護領域を定義することができます。カラー情報を使用するには、シード カラーとカラーの許容範囲の値を指定する必要があります。シード カラーとは、保護領域または編集領域の定義に使用するベース カラーです。カラーの許容範囲の値で、マスク内で使用できるシード カラーのカラー バリエーションの比率を定義します。 つまり、カラーの許容範囲の値を大きくすると、保護領域または編集領域に追加されるカラーが多くなります。カラーの許容範囲は、カラーの近似性に基づいています。

標準カラーを使用した編集領域

標準カラーから成る編集領域や、標準カラーで囲まれた編集領域を定義することができます。領域が標準カラーで囲まれている場合は、大まかな輪郭を作成して編集する領域に合わせたり、標準カラーの間の境界に基づいて編集領域を定義したりすることができます。

イメージ全体での編集領域

カラー マスクを使用すると、イメージ全体で編集領域を定義することができます。カラー マスクにより、特定の領域ではなくイメージ全体のシード カラーを選択することができます。

カラーのしきい値によって、編集領域に含めるカラーの範囲をさらに微調整することができます。しきい値は、各シード カラーの輝度を評価し、編集領域にどのピクセルを含めるかを決定します。カラーのしきい値を調整すると、編集領域のエッジのピクセルをソフト化またはシャープ化できます。カラー マスクのしきい値レベルを調整する場合は、グレースケールのプレビューを使用すると、マスクされた領域を黒、編集領域を白で表示することができます。



オリジナル イメージの青、緑、紫色のピクセル (左側) は、カラー マスクを使用して選択されています (右側) 。

特定のカラー チャンネルでの編集領域

特定のカラー チャンネル内で編集領域を定義できます。カラーのイメージには、そのカラー モデルのカラーを構成する要素の数だけカラー チャンネルが割り当てられています。たとえば、RGB イメージは、赤のチャンネル、緑のチャンネル、および青のチャンネルから構成されます。イメージのカラー チャンネルを個別に表示すると、そのカラーの情報だけが表示されます。特定のカラー チャンネルだけを表示することにより、編集領域をより正確に定義できます。

標準カラーの編集領域を定義するには

1 ツールボックスで、**自由選択マスク** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーで **[標準モード]** ボタン をクリックします。

3 **[許容範囲]** ボックスに許容範囲の値を入力します。

4 イメージ内のカラーをクリックします。

単純なバックグラウンドのイメージに含まれる複雑なイメージの図形を編集する場合は、最初にバックグラウンドを標準カラーの編集領域として定義してから、マスクを反転させて図形を編集できるようにします。マスクの反転について詳しくは、271 ページの 「マスクを反転/削除する」。を参照してください。

最初にクリックしたピクセルのカラーによって、シード カラーが設定されます。 指定したカラーの許容範囲を持つすべての隣接ピクセルが、編集領域に含まれます。指定した許容範囲外のカラーを持つピクセルに到達するまで、編集領域が拡張されます。



自由選択マスク ツールを使用してオレンジ色のピクセルをクリックして選択された領域です。

標準カラーで囲まれた編集領域を定義するには

1 ツールボックスで、次のいずれかを選択します。

- **投げ縄マスク** ツール - イメージ領域の輪郭を大まかに設定し、この領域内で指定範囲にあるカラー周辺のマスクの選択範囲線を縮小します。最初のシード カラーを使用します。
- **マグネティック マスク** ツール ー イメージ内のカラー間の境界に沿ってマスクの選択範囲線を設定します。複数のシード カラーを使用します。

2 プロパティ バーで **[標準モード]** ボタン をクリックします。

3 **[許容範囲]** ボックスに許容範囲の値を入力します。

4 イメージ ウィンドウで、変更しないカラーをクリックし、異なるポイントをクリックして編集領域の輪郭を作成します。

5 輪郭を作成したら、マウス ボタンをダブルクリックします。

最初にクリックしたピクセルのカラーだけでシード カラーを設定するか、クリックしたすべてのピクセルのカラーでシード カラーを設定するかを選択できます。カラーの許容範囲は、変更されないカラーの範囲を表します。最初にクリックしたピクセルでシード カラーを設定する場合は、指定したカラーの許容範囲に到達するまで保護領域を拡張します。**投げ縄マスク** ツールを使用している場合は、作成した編集領域の輪郭は元の輪郭から縮小し、指定したカラーの許容範囲内にあるすべてのピクセルを元の輪郭から除外して作成される、不規則な形状になります。**マグネティック マスク** ツールを使用している場合は、クリックしたすべてのピクセルからシード カラーが設定されるため、クリックするたびに、指定したカラーの許容範囲に到達するまで保護領域を拡張します。カラーの許容範囲は、ポインタ周囲の特定の領域内で、現在のシード カラーを基準にして測定されます。

イメージ ウィンドウ内でドラッグして、フリーハンド モードで輪郭を作成することもできます。**マグネティック マスク** ツールを使用している場合は、クリックの回数を多くして、複数のシード カラーおよび複数のアンカー ポイントを設定します。

イメージ全体で編集領域を定義するには

1 **[マスク]** ▸ **[カラー マスク]** をクリックします。
2 **[標準モード]** ボタン  をクリックします。
3 ポップアップ メニューから**[サンプル カラー]** を選択します。
4 **[スポイト]** ツール  をクリックし、イメージ ウィンドウで各シード カラーをクリックします。
5 **[プレビュー]** ボタン  をクリックします。
6 **[プレビュー]** ボタンの横のリスト ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **オーバーレイ** - 保護領域は、赤の透明シートで覆われます。
   - **グレースケール** - 保護領域を黒、編集領域を白で表示します。
   - **黒マット** - 保護領域は、黒の透明シートで覆われます。
   - **白マット** - 保護領域は、白の透明シートで覆われます。
   - **選択範囲線** - 編集領域の周囲に破線が表示されます。
7 **[許容範囲]** 領域で次のオプションのいずれかをオンにします。
   - **標準** - ピクセル間のカラーの近似性に基づいてカラーの許容範囲を決定します。
   - **HSB モード** — ピクセルの色相、彩度、および輝度レベルの近似性に基づいてカラーの許容範囲を決定します。
8 各シード カラーの横にあるボックスで、そのカラーのピクセルとその他のピクセル間で許容されるカラーの変化率を指定します。
9 **[しきい値]** で、**[しきい値]** スライダを調整し、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **黒** - 輝度がしきい値より高いピクセルをすべて保護領域に追加します。
   - **白** - 輝度がしきい値より高いピクセルをすべて編集領域に追加します。

[カラー マスク] ダイアログ ボックスには前回のセッションで使用したカラーが表示されるので、**[リセット]** をクリックしてから、新規のカラー マスクを作成してください。

[マスク] メニューの **[マスクの選択範囲線の表示]** コマンドをオフにすると、**[選択範囲線]** の表示スタイルが使用できなくなります。

フライアウト ボタンをクリックし、**[許容範囲のデフォルト設定]** をクリックすると、カラー マスクのカラー許容範囲のデフォルト値を設定することができます。

また、**[スポイト]** ツールの横にあるリスト ボックスからプリセットのカラー (**[緑]** など) を選択し、デフォルトのシード カラーを指定しておくこともできます。

特定のカラー チャンネルで編集領域を定義するには

1 **[チャンネル]** インスペクタでカラー チャンネルの隣にあるチェック ボックスをオンにします。
   [チャンネル] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[チャンネル]**をクリックします。
2 ツールボックスで、次のいずれかをクリックします。
   - **投げ縄マスク** ツール 
   - **自由選択マスク**ツール 
3 イメージ内の領域を定義します。

編集領域を拡張/縮小する

編集領域にパーツを追加/削除できます。

デフォルトでは、編集領域を定義するたびに、前回定義した編集領域が置き換えられます。ただし、現在の編集領域を維持しながら形状を修正する場合は、次のマスク モードを使用することができます。

モード	説明
加算	編集領域に領域を追加します。編集領域に追加した領域は、保護領域から削除されます。
減算	編集領域から領域を削除します。編集領域から削除された領域は、保護領域に追加されます。
重なり	新しい領域が古い領域と重ならなければ、既存の編集領域に領域を追加します。重なった部分は編集領域から除外され、保護領域に追加されます。このマスク モードでは、既存の編集領域を拡張または縮小できるだけでなく、アクティブなマスクが存在しない場合に編集領域を定義することもできます。

選択したマスク モードは、モードを変更するまで有効です。さまざまなマスク モードの使用例を次に示します。



楕円形マスク ツールを標準モードで使用します。



その結果、球全体が編集領域として定義されています。



楕円形マスク ツールとフリーハンド マスク ツールを 減算モードで使用します。



その結果、編集領域は、球の黄色の部分に定義されています。



自由選択マスク ツールを 加算 モードで使用します。



数字が、編集領域に追加されています。



楕円形マスク ツールを重なりモードで使用します。



重なっている部分 (黄色の部分と数字) が編集領域から削除され、白の領域が追加されています。

保護領域を削除する

編集領域内から保護領域を削除することができます。この機能は、編集領域が広いカラー マスクを修正する場合に便利です。

ピクセル数を指定する

編集領域を特定のピクセル数だけ拡張または縮小することができます。編集領域のエッジに特定数のピクセルを追加または削除します。

類似カラーのピクセルを追加する

編集領域にカラーが類似する隣接ピクセルを追加することができます。隣接するカラーが元の編集領域のカラーと類似しなくなるまで、編集領域が拡張されます。指定したカラーの許容範囲の値によって、元の編集領域のピクセルと隣接する保護領域のピクセルとの間で許容されるカラーの変化率が決まります。

また、編集領域に隣接しているかどうかにかかわらず、類似するカラーのピクセルをすべて編集領域に追加することもできます。指定したカラーの許容範囲の値によって、元の編集領域のピクセルと保護領域のピクセルとの間で許容されるカラーの変化率が決まります。

編集領域に追加または編集領域から削除するには

1 ツールボックスのマスク 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。

- **加算**
- **減算**
- **重なり**

3 イメージ内でドラッグして、編集領域に追加する領域または編集領域から削除する領域を定義します。

ドラッグ操作を開始してから、 **Command** キーと **Shift** キーを押すと、追加または削除する領域の形状を制限できます。たとえば、**楕円形マスク** ツールを使用している場合は、**Command** キーを押したままにすると形が円に制限され、**Command** + **Shift** キーを押したままにすると円が中心から拡張されます。

編集領域から保護領域を削除するには

- **[マスク]** ▸ **[輪郭のマスク]** ▸ **[穴の除去]** をクリックします。

編集領域を拡張または縮小するには

目的	作業手順
編集領域を特定のピクセル数だけ拡張する	**[マスク]** ▸ **[輪郭のマスク]** ▸ **[拡張]** をクリックし、**[幅]** ボックスに値を入力します。
編集領域を特定のピクセル数だけ縮小する	**[マスク]** ▸ **[輪郭のマスク]** ▸ **[縮小]** をクリックし、**[幅]** ボックスに値を入力します。

カラーが類似する隣接ピクセルを編集領域に追加するには

1. ツールボックスで、**自由選択マスク** ツール をクリックします。
2. プロパティ バーの **[許容範囲]** ボックスに値を入力します。
3. **[マスク]** ▸ **[輪郭のマスク]** をクリックし、次のいずれかのメニュー コマンドをクリックします。
   - **増大** - カラーが類似するすべての隣接ピクセルを編集領域に含めて拡張します。
   - **類似** - イメージ全体のカラーが類似するすべてのピクセルを編集領域に含めて拡張します。

マスクを反転/削除する

マスクを反転すると、保護領域を編集領域にしたり、編集領域を保護領域にしたりすることができます。編集する領域を定義するよりも、保護するイメージ領域を定義した方が簡単な場合は、マスクを反転します。たとえば、単純なバックグラウンドのイメージに含まれる複雑な図形を編集する場合は、最初にバックグラウンドを編集領域として選択してからマスクを反転させた方が作業が簡単です。

不要になったマスクはイメージから削除できます。



まずバックグラウンドを選択し (左側) 、マスクを反転させてボトルを編集領域として定義します (右側) 。

マスクを反転するには

- **[マスク]** ▸ **[反転]** をクリックします。

マスクを削除するには

- **[マスク]** ▸ **[削除]** をクリックします。



マスクを削除すると、イメージ上でフロート状態だった編集領域が自動的にバックグラウンドに結合されます。

編集領域を移動/整列する

編集領域を中のイメージ ピクセルと一緒に、またはイメージ ピクセルを元の場所に残して、イメージ内の任意の場所に移動することができます。編集領域と領域内のイメージ ピクセルを一緒に移動する場合は、ピクセルをイメージから切り抜いて穴をバックグラウンド カラーで塗りつぶしたり、フロート状態の編集領域でピクセルをコピーしたりすることができます。

編集領域を 1 つまたは複数の選択オブジェクトに合わせて整列できます。また、イメージの中心やエッジに合わせて整列することもできます。編集領域を表示する位置によって、水平および垂直方向に整列するオプションを使用して位置を調整します。

編集領域をガイドラインやグリッドに合わせて整列することもできます。詳しくは、75 ページの 「ガイドライン、グリッド、ルーラー」。を参照してください。

編集領域を移動するには

1 ツールボックスの**マスクの変形**ツール  をクリックします。

2 編集領域 をイメージ ウィンドウ内の別の位置にドラッグします。



編集領域をカーソルキー移動することもできます。

編集領域と編集領域のイメージ ピクセルを移動するには

1 ツールボックスで、次のいずれかのツールをクリックします。

- **長方形マスク** ツール 
- **楕円形マスク**ツール 
- **フリーハンド マスク** ツール 
- **投げ縄マスク** ツール 
- **マグネティック マスク**ツール 
- **自由選択マスク**ツール 

2 プロパティ バーの **[標準]** ボタン  をクリックします。

3 編集領域を別の場所にドラッグします。



編集領域が移動されると、下のイメージはバックグラウンド カラーに置き換えられます。同じ編集領域が再度移動されても、下のイメージはバックグラウンド カラーには置き換えられません。



Option キーを押しながら編集領域をドラッグすると、編集領域のコピーを元の場所に残して移動することができます。

編集領域をカーソルキー移動することもできます。

編集領域をオブジェクトに合わせて整列するには

1 編集領域を整列する基準となるオブジェクトを選択します。
2 **[マスク]** ▸ **[整列]** をクリックします。
3 **[マスクの整列]** 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。
- **アクティブなオブジェクト**
- **選択オブジェクト**

4 次のチェック ボックスのいずれかをオンにして垂直方向の整列方法を指定します。
- **上端**
- **中央**
- **下端**

5 次のチェック ボックスのいずれかをオンにして水平方向の整列方法を指定します。
- **左揃え**
- **中央**
- **右揃え**

指定したオブジェクトに最も近いグリッドラインに対して編集領域を整列するには、**[グリッドに合わせる]** チェック ボックスをオンにします。

編集領域をイメージのエッジまたは中央に合わせて整列するには

1 ツールボックスのマスク ツールをクリックします。
2 **[マスク]** ▸ **[整列]** をクリックします。
3 **[ドキュメント]** オプションをオンにします。
4 次のチェック ボックスのいずれかをオンにして垂直方向の整列方法を指定します。
- **上端**
- **中央**
- **下端**

5 次のチェック ボックスのいずれかをオンにして水平方向の整列方法を指定します。
- **左揃え**
- **中央**
- **右揃え**



[グリッドに合わせる] チェック ボックスをオンにして編集領域をイメージのエッジや中央に整列すると、編集領域は指定したエッジまたは中央に最も近いグリッドラインに合わせて整列します。

編集領域を変形する

マスクの編集領域の形状は、回転、スケール、サイズ変更、反転、歪曲、または遠近効果を適用して変形できます。編集領域を変形する前に、適用する変形がマスクの形状またはマスクされた領域のピクセルに影響を及ぼすかどうかを選択します。



マスク ピクセルを変形に含めた場合 (左) と、変形から除外した場合 (右)。

適用前に、複数の変形を実行できます。たとえば、マスクの編集領域にスケールと回転を施してから変更を確定させることができます。イメージ上の編集領域がフロート状態のときは、編集領域を下のイメージと自動的に結合してから変形が適用されます。

変形操作	**説明**
回転する	編集領域を回転します。
スケールする	編集領域を、元のサイズに対するパーセンテージでサイズを変更します。
サイズを変更する	編集領域の幅と高さを変更します。
斜変形する	編集領域を 1 つの方向に傾けます。一方の辺を固定したまま、反対側の辺を指定した方向に傾けます。対辺は常に平行になります。
歪曲する	編集領域を不均等に伸縮させます。
遠近効果を適用する	編集領域に遠近効果を適用して奥行き感を与えます。

編集領域のピクセルを変形に含めるには

1 ツールボックスの**マスクの変形**ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[ピクセルの変形]** ボタン をクリックします。

3 編集領域は、回転、スケール、サイズ変更、反転、斜変形、歪曲、または遠近効果を適用して変形できます。

[ピクセルの変形] ボタン を使用すると、マスク ピクセルを変形に含めたり、変形から除外したりできます。使用するモードを選択してから編集領域に変形を適用してください。1 つまたは複数の変形を実行した後でこのボタンをクリックすると、変更内容が確定されます。

編集領域を回転するには

1 ツールボックスの**マスクの変形**ツール をクリックします。

編集領域のピクセルを変形に含める場合は、プロパティ バーで **[ピクセルの変形]** ボタン が押された状態になっていることを確認してください。

2 プロパティ バーの **[回転]** ボタン をクリックします。

編集領域の回転の中心を変更する場合は、編集領域内で回転の中心を目的の位置にドラッグします。

3 マスクの選択範囲線のコーナー ハンドルをドラッグします。

4 編集領域内をダブルクリックします。

プロパティ バーの **[回転の角度]** ボックスに値を入力し、**[適用]** をクリックすると、特定の角度で編集領域を回転できます。

プロパティ バーの **[回転の中心]** ボックスに値を入力して、**[適用]** をクリックすると、回転の中心 (ピボット ポイントともいう) を変更できます。

編集領域をスケールするには

1 ツールボックスの**マスクの変形**ツール をクリックします。

編集領域のピクセルを変形に含める場合は、プロパティ バーで **[ピクセルの変形]** ボタン が押された状態になっていることを確認してください。

2 プロパティ バーの **[スケール]** ボタンをクリックします。

3 マスクの選択範囲線のコーナー ハンドルをドラッグします。

4 編集領域内をダブルクリックします。

可能な操作

編集領域を正確にスケールする	プロパティ バーの **[スケール]** ボックスに値をパーセントで入力し、**[適用]** をクリックします。
幅と高さの比率を保存して、編集領域をスケールします。	プロパティ バーの **[縦横比の維持]** ボタン をクリックします。
編集領域を中心からスケールする	**Shift** キーを押しながら、コーナー ハンドルをドラッグします。

編集領域をサイズ変更するには

1 ツールボックスの**マスクの変形**ツール をクリックします。

編集領域のピクセルを変形に含める場合は、プロパティ バーで **[ピクセルの変形]** ボタン が押された状態になっていることを確認してください。

2 プロパティ バーの**[配置/サイズ]** ボタン をクリックします。

3 マスクの選択範囲線の中央のハンドルをドラッグします。
編集領域を均一にサイズ変更する場合は、マスクの選択範囲線のコーナー ハンドルをドラッグします。

4 編集領域内をダブルクリックします。

可能な操作

編集領域を正確にサイズ変更する	プロパティ バーの **[サイズ]** ボックスに値を入力して、**[適用]** をクリックします。
編集領域を中心からサイズ変更する	**Shift** キーを押しながら、中央の変形ハンドルをドラッグします。オブジェクトのサイズが中心から両方向に変化します。
編集領域を 100% ずつサイズ変更する	**Command** キーを押しながら、変形ハンドルをドラッグします。

編集領域を反転するには

1 ツールボックスの**マスクの変形**ツール をクリックします。

編集領域のピクセルを変形に含める場合は、プロパティ バーで **[ピクセルの変形]** ボタン が押された状態になっていることを確認してください。

2 プロパティ バーの **[スケール]** ボタンをクリックします。

3 マスクの選択範囲線の中央のハンドルをドラッグして、編集領域を横切り、反対側の辺の中央にあるハンドルを通り越すように移動します。

4 編集領域内をダブルクリックします。

Command キーを押しながら中央のハンドルをドラッグして、編集領域を横切って反対側の辺の中央のハンドルを通り越すように移動すると、編集領域の形が対称的に反転されます。

編集領域を斜変形するには

1 ツールボックスの**マスクの変形**ツール をクリックします。

編集領域のピクセルを変形に含める場合は、プロパティ バーで **[ピクセルの変形]** ボタン が押された状態になっていることを確認してください。

2 プロパティ バーの**[斜変形]** ボタン をクリックします。

3 マスクの選択範囲線の中央のハンドルをドラッグします。

4 編集領域内をダブルクリックします。

プロパティ バーの **[斜変形の角度]** ボックスに値を入力して、**[適用]** をクリックして、編集領域を斜変形することもできます。

変形を確定する前に **Esc** キーを押すと、編集領域を元のサイズに戻すことができます。

編集領域を歪曲するには

1 ツールボックスの**マスクの変形**ツール をクリックします。

編集領域のピクセルを変形に含める場合は、プロパティ バーで **[ピクセルの変形]** ボタン が押された状態になっていることを確認してください。

2 プロパティ バーの **[歪曲]** ボタン をクリックします。

3 マスクの選択範囲線の変形ハンドルをドラッグします。

4 編集領域内をダブルクリックします。

編集領域の歪曲に使用するハンドルが表示されるまで編集領域内をクリックし続けることにより、**マスクの変形** ツールを歪曲モードに設定することもできます。

変形を確定する前に **Esc** キーを押すと、編集領域を元のサイズに戻すことができます。

編集領域に遠近効果を適用するには

1 ツールボックスの**マスクの変形**ツール をクリックします。

編集領域のピクセルを変形に含める場合は、プロパティ バーで **[ピクセルの変形]** ボタン が押された状態になっていることを確認してください。

2 プロパティ バーの **[遠近効果]** ボタン をクリックします。

3 マスクの選択範囲線の変形ハンドルをドラッグします。

4 編集領域内をダブルクリックします。

変形ハンドルが表示されるまで編集領域内をクリックし続けることにより、**マスクの変形**ツールを遠近効果 モードに設定することもできます。

変形を確定する前に **Esc** キーを押すと、編集領域を元のサイズに戻すことができます。

編集領域のエッジを調整する

保護領域と編集領域のエッジを調整して、これらの領域の境目をカスタマイズできます。

エッジからギザギザを除去する

アンチエイリアスを使用して、編集領域の曲線や斜線のギザギザを除去することができます。アンチエイリアスの適用により、編集領域のエッジの内側にある一部のピクセルを半透明にし、なめらかな輪郭を作成します。

フェード

フェードは、編集領域のエッジ沿いにあるピクセルの透明度を徐々に増やし、保護領域と編集領域の間のエッジをソフト化します。フェードを適用する領域の幅とフェードの方向を指定できます。 これにより、マスクの選択範囲線を基準にして、どこをフェードするのかが決まります。フェード方向は、マスクの選択範囲線から、保護領域内、編集領域内、または両方の領域内に等距離でフェードしていきます。



左から右へ: 編集領域のエッジにフェードを適用する前および後

エッジの透明度の制御

フェードを使用して保護領域と編集領域の間のエッジをソフト化しながら、マスクの選択範囲線のエッジでのソフト化のフォールオフの速度を制御できます。

シャープなエッジを適用する

しきい値を設定することにより、編集領域のエッジからフェードを除去し、新たにシャープなエッジを作成することができます。フェードが適用された編集領域のピクセルのグレースケール値は、0 (黒、完全な保護領域) ～255 (白、完全な編集領域) の間にあります。指定したしきい値により、フェードが適用されたエッジのどの部分にフェードを除去したエッジを作成するかが決まります。たとえば、しきい値を 110 に設定すると、編集領域内のグレースケール値が 110 未満のピクセルがすべて保護され、値が 110 以上のピクセルはすべて編集可能になります。

スムーズ化する

編集領域のエッジをなめらかにし、鋭い角度を除去することができます。スムーズ化すると、編集領域のエッジで指定した数のピクセルのグレースケール値が平均化されます。たとえば、半径の値を 10 に指定すると、エッジの左右それぞれ 10 ピクセルが調べられます。保護領域のピクセルより編集領域のピクセルの方が多い場合は編集領域を拡張し、保護領域のピクセルの方が多い場合は保護領域を拡張します。

スムーズ化は、複雑なカラー マスクを操作する場合に便利な機能です。たとえば、編集領域のエッジをスムーズ化すると、編集領域内に分離されている保護領域が除去されることがよくあります。

カラーまたはペイント効果を適用する

編集領域のエッジにカラーやペイント効果を適用し、編集領域と保護領域の境界を強調したり、ブレンドしたりすることができます。編集領域のエッジにカラーやペイント効果を再適用することもできます。ブラシ ストロークを繰り返すと、効果が強調されます。

編集領域のエッジからギザギザを除去するには

1 ツールボックスのマスク ツールをクリックします。

2 プロパティ バーの**[アンチエイリアス]** ボタン をクリックします。

楕円形、**フリーハンド**、**投げ縄**、**自由選択**、**スマート選択マスク**の各ツールを使用して編集領域を定義すると、アンチエイリアスがデフォルトでオンになります。

アンチエイリアスは、**長方形マスク** ツールでは使用できません。

編集領域のエッジに輪郭フェードを適用するには

1 **[マスク]** ▶ **[輪郭のマスク]** ▶ **[フェード]** をクリックします。
2 **[幅]** ボックスに値を入力します。
3 **[方向]** リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。
- **内側** - 編集領域のエッジから内側にフェードを適用し、保護領域を編集領域にブレンドします。
- **外側** - 編集領域のエッジから外側にフェードを適用し、編集領域が保護領域と重なり合うようにブレンドします。
- **中央** - 編集領域のエッジの外側と内側で、同じ数のピクセルにフェードを適用します。
- **平均** -**[幅]** ボックスで指定された領域のすべてのピクセルをサンプリングし、それぞれにカラー値の平均を割り当てます。

4 **[エッジ]** リスト ボックスからエッジの種類を選択します。

効果をプレビューする場合は、**[プレビュー]** をクリックします。

プロパティ バーの **[マスクのフェード]** ボタン をクリックして、編集領域のエッジに輪郭フェードを適用することもできます。

編集領域のエッジの透明度を調整するには

1 **[マスク]** ▶ **[輪郭のマスク]** ▶ **[エッジの透明度]** をクリックします。
2 **[フォールオフ]** スライダを左に動かすと、編集領域のエッジの透明度が下がります。右に動かすと、編集領域のエッジの透明度が上がります。

効果をプレビューする場合は、**[プレビュー]** をクリックします。

輪郭フェードが適用された編集領域のエッジにシャープなエッジを適用するには

1 **[マスク]** ▶ **[輪郭のマスク]** ▶ **[しきい値]** をクリックします。
2 **[レベル]** ボックスに値を入力します。

編集領域のエッジをスムーズ化するには

1 **[マスク]** ▶ **[輪郭のマスク]** ▶ **[スムーズ化]** をクリックします。
2 **[半径]** ボックスに値を入力します。

編集領域のエッジにカラーやペイント効果を適用するには

1 次のいずれかをクリックします。
- **ペイント** ツール
- **効果**ツール
- **イメージ スプレー**ツール
- **消しゴム** ツール
- **カラーの入れ替えブラシ**ツール

2 プロパティ バー上でツールの属性を設定します。
3 **[マスク]** ▶ **[作成]** ▶ **[マスクからブラシストローク]** をクリックします。
4 次のいずれかの位置をクリックします。
- **マスク枠の中央** - ストロークを編集領域のエッジの中心に配置します。

- **マスクの内側** ― ストロークを編集領域のエッジの内側に配置します。
- **マスクの外側** - ストロークを編集領域のエッジの外側に配置します。



編集領域のエッジに沿ってカラーや効果を再適用するには、**[編集]** ▸ **[ブラシ ストロークの繰り返し]** をクリックし、**[ブラシ ストロークの繰り返し]** ダイアログ ボックスで **[マスク上でブラシ ストロークを繰り返す]** ボタン  をクリックします。

マスクの透明度を調整する

マスクの透明度を調整すると、イメージ内のピクセルを保護する程度を制御できます。マスクの選択範囲線の透明度を調整するときは、マスクのグレースケール表示を使用します。イメージに適用するカラーは、いずれも対応する階調で表示されます。 このため、マスクに適用する階調が暗くなると、イメージに対するカラーや効果の影響が小さくなります。たとえば、ブラシを使用してグレースケール値が 127 (256 階調グレーの中間点の値) のカラーをイメージ領域に適用すると、その領域にどのような効果を適用しても 50% の影響しか受けません。

マスクのグレースケール表示を編集する場合は、カラー、オブジェクト、効果、または別のマスクを使用して、マスクの透明度を修正することができます。クリップボードからイメージを貼り付けることにより、マスクの透明度を変更することもできます。 貼り付けたイメージのグレースケール値がマスクに適用されます。

マスクの透明度を調整するには

1 **[マスク]** ▸ **[マスクにペイント]** をクリックします。
2 マスクの透明度を変更する領域に、カラー、マスク、オブジェクト、または効果を適用します。
3 **[マスク]** ▸ **[マスクにペイント]** をクリックします。



グレーの階調を暗くすると、編集対象のピクセル数が減少します。

イメージをカットアウトする

カットアウト ラボを使用すると、イメージ領域を周囲のバックグラウンドからカットアウトできます。この機能を使用して、髪の毛やぼんやりしたエッジなどのエッジ細部を維持しながら、イメージ領域を分離できます。

イメージ領域をカットアウトするには、エッジをハイライトしてから、塗りつぶしを適用して領域の内部を定義します。結果を評価するには、バックグラウンドを削除するか、灰/白/黒のバックグラウンドの上でカットアウトをプレビューします。下に元のイメージを表示し、ハイライトと塗りつぶしを表示して、カットアウトをプレビューすることもできます。必要に応じて、エッジに沿って細部を追加または削除してカットアウトを修正できます。

操作を間違えた場合は、ハイライト/塗りつぶし領域の各部を消去してやり直すこともできますし、操作を元に戻したりやり直したり、元のイメージに戻したりすることもできます。

デフォルトで、カットアウトはオブジェクトとしてイメージ ウィンドウに置かれ、元のイメージは削除されます。カットアウトとオリジナルのイメージの両方を保存したり、カットアウトからクリップ マスクを作成したりすることもできます。



カットアウト ラボのワークフロー: (1) イメージ領域のエッジをハイライトする; (2) 内側に塗りつぶしを追加する。(3) カットアウトをプレビューし、必要に応じて修正する。(4) カットアウトをイメージ ウィンドウに移動する。(5 ― オプション) カットアウトをバックグラウンド イメージの上に置く。

カットアウト ラボでは、一部のツールにオプションを設定できます。たとえば、**ハイライト** ツールのペン先のサイズを変更して、ハイライトの幅をカスタマイズできます。イメージ領域にハード エッジがある場合は、細い線を使用するとそのエッジをより正確に定義できます。逆に、イメージ領域にぼんやりしたエッジやかすんだエッジがあるため定義しにくい場合は、太い線を使用できます。ハイライトと塗りつぶしカラーを見やすく変更することもできます。

また、ズーム インしてイメージの細部を拡大したり、ズーム アウトしてイメージの全体を表示したりすることもできます。スクロールすると、プレビュー ウィンドウに入りきらないイメージ領域を表示できます。

イメージ領域をカットアウトするには

1 **[イメージ]** ▸ **[カットアウト ラボ]** をクリックします。

2 **ハイライト** ツール をクリックします。

3 プレビュー ウィンドウで、カットアウトするイメージ領域のエッジに沿って線を描きます。
その際、周囲のバックグラウンドと少し重なるように線を描きます。

4 **[内部塗りつぶし]** ツール をクリックし、カットアウトする領域の内部をクリックします。

5 **[プレビュー]** をクリックします。
カットアウトを修正する場合は、 **[細部追加]** または **[細部削除]** ツールをクリックし、エッジをドラッグします。

6 **[カットアウト結果]** 領域から、次のいずれかのオプションを選択します。
- **カットアウト** - カットアウトからオブジェクトを作成し、オリジナル イメージを破棄します。
- **カットアウトとオリジナル イメージ** - カットアウトからオブジェクトを作成し、オリジナル イメージを維持します。
- **クリップ マスクとしてカットアウト** - カットアウトからクリップ マスクを作成し、オリジナル イメージにクリップ マスクを添付します。クリップ マスクは、オブジェクトに添付するマスクで、オブジェクトに影響を永久的に与えることなく、その透明度を変更します。バックグラウンド イメージからカットアウトを作成すると、バックグラウンドはオブジェクトに変換されます。

可能な操作	
ハイライトと塗りつぶしを消去する	**消しゴム** ツール をクリックし、削除するハイライトと塗りつぶしの上をドラッグします。**消しゴム** ツールは、**[プレビュー]** をクリックする前に使用できます。
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。
元のイメージに戻す	**[リセット]** をクリックします。
プレビュー オプションを設定する	**[プレビューの設定]** で、次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。 • **ハイライトの表示** - カットアウトの周囲にハイライトを表示します。 • **塗りつぶしの表示** - カットアウトの内部の塗りつぶしを表示します。 • **オリジナル イメージの表示** - カットアウトの下に元のイメージを表示します。 **[バックグラウンド]** リスト ボックスで、次のオプションのいずれかを選択します。 • **なし** - カットアウトはモノクロ チェック パターンのバックグラウンドの上に表示されます。**[オリジナル イメージの表示]** チェック ボックスがオンの場合は、削除した領域が半透明のモノクロ チェック パターンの下に表示されます。 • **グレースケール** - カットアウトは灰色のバックグラウンドの上に表示されます。**[オリジナル イメージの表示]** チェック ボックスがオンの場合は、削除した領域が灰色で表示されます。 • **黒マット** - カットアウトは黒色のバックグラウンドの上に表示されます。**[オリジナル イメージの表示]** チェック ボックスがオンの場合は、削除した領域が黒色で表示されます。 • **白マット** - カットアウトは白色のバックグラウンドの上に表示されます。**[オリジナル イメージの表示]** チェック ボックスがオンの場合は、削除した領域が白色で表示されます。

カットアウト ラボは、RGB、CMYK、グレースケール、パレット、および Lab イメージをサポートしています。カットアウト ラボで使用する場合、グレースケール、パレット、および Lab のイメージは自動的に RGB または CMYK イメージに変換されるため、カラーがわずかにずれることがあります。**[カットアウト ラボ]** コマンドを適用または取り消すと、元のイメージ カラーに戻ります。

カットアウト ラボでツール オプションを設定するには

1 **[イメージ]** ▸ **[カットアウト 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
ハイライト 、**消しゴム** 、**細部追加** 、および**細部削除**ツールのペン先のサイズを設定する	**[ペン先のサイズ]** リスト ボックスからペン先のサイズを選択します。
ハイライト カラーを変更する	**[ハイライト カラー]** ピッカーからハイライト カラーを選択します。
塗りつぶしカラーを変更する	**[塗りつぶしカラー]** ピッカーから塗りつぶしカラーを選択します。



Shift キーを押しながら**ハイライト** 、**消しゴム** 、**細部追加** 、および**細部削除**ツールをドラッグすると、ツールのペン先のサイズをインタラクティブに変更できます。

カットアウト ラボでイメージを表示するには

1 **[イメージ]** ▸ **[カットアウト 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
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。
イメージを実寸で表示する	**[100%]** ボタン  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]** 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。

Corel PHOTO-PAINT™

パス

パスを使用して、イメージ内に正確な形状で曲線や輪郭を作成することができます。パスでは、マスクの編集、テキストやブラシ ストロークの適用、パス内に含まれる不定形のイメージのエクスポートなどが可能です。

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 285 の 「パスを作成する」。
- ページ 287 の 「パスを管理する」。
- ページ 289 の 「パスを整形する」。
- ページ 291 の 「パス ノードを追加/削除する」。
- ページ 292 の 「パスを結合/分割する」。
- ページ 293 の 「ノードの種類を変更する」。
- ページ 294 の 「ブラシ ストロークをパスに適用する」。
- ページ 295 の 「クリップ パス」。

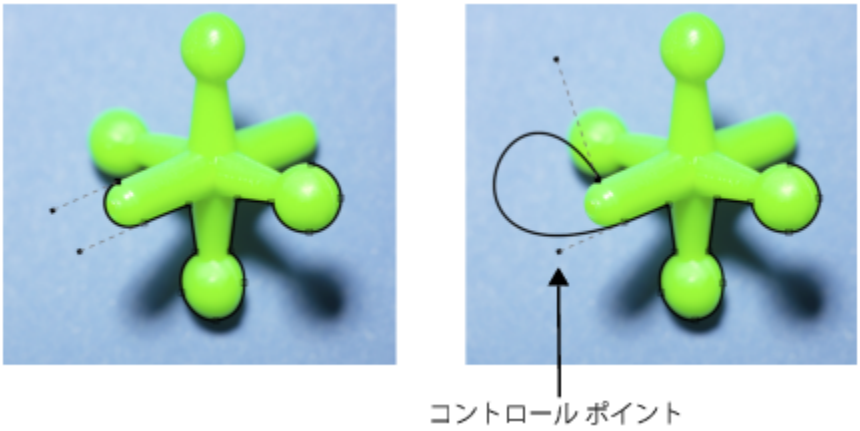
パスを作成する

パスとは、ノードと呼ばれる四角形の端点を接続した直線セグメントおよび曲線セグメントです。パスは、新規に作成、マスクから作成、または既存のパスから複製という 3 つの方法で作成します。イメージに複数のパスを作成できますが、一度に表示できるのは 1 つのパスだけです。

パスを描く

ベジェ パスおよびフリーハンドのパスを作成できます。パスを新規に作成すると、最初のパスが「パス 1」となり、その後作成されるパスには順番に番号が付けられます。

ベジェ パスは、イメージにノードを配置する方法で作成します。直線セグメントまたは曲線セグメントのノードが結合されます。コントロール ポイントは、曲線セグメントの方向とノードに対する角度を示します。作成したパスは、形状をより正確に編集できます。パスの整形について詳しくは、289 ページの 「パスを整形する」。を参照してください。



ベジェ パスの例

フリーハンド パスは、鉛筆で線を引くのと同様の方法で作成します。パスを描き終えると、必要な数と種類のノードがパスに沿って自動的に挿入されます。

パスとマスクを変換する

マスクをパスに変換すると、さらに柔軟な編集が可能になります。マスクをパスに変換すると、編集領域と保護領域の間のエッジに沿ったパスが作成されます。パスは、パスの編集機能を使用して編集領域の形を修正できます。たとえば、イメージで複雑な形の建物の周囲にマスクを作成する場合、マスクをパスに変換してノードを配置し、建物の輪郭を正確に囲むことができます。その後で、もう一度マスクに戻します。

定義領域を選択、切り取り、またはコピーするには、パスをマスクに変換します。パスをマスクに変換すると、マスク ツールを使用してその形状を修正できるようになります。

パスをマスクに変換すると、イメージ上のパスにマスクが追加されます。 つまり、パスとマスクがともにイメージ上に配置されます。編集領域からオブジェクトを作成できます。 このオブジェクトは、パスの位置に影響を及ぼすことなく移動することができます。詳しくは、392 ページの 「オブジェクトを作成する」。を参照してください。

パスを複製する

パスを複製するときは、パスのコピーを作成します。複製したパスを変更しても、元のパスには影響を与えません。

ベジェ パスを描くには

1 ツールボックスの**パス** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[ベジエ]** ボタン をクリックします。

3 最初の ノードを置く位置をクリックします。

4 直線セグメントの終点にカーソルを置き、次のいずれかを実行します。
- クリックして、直線のノードを配置します。
- ドラッグして、曲線のコントロール ポイントを設定します。

5 プロパティ バーの **[ベジエ]** ボタン をクリックして、パスを完成させます。

[パス] インスペクタで **[新規パス]** ボタン をクリックして新しいパスを追加することもできます。**[パス]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[パス]** をクリックします。

パスの開始ノードをクリックすると、閉じたパスを作成できます。

フリーハンド パスを描くには

1 ツールボックスの**パス** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[フリーハンド]** ボタン をクリックします。

3 イメージ ウィンドウ内をドラッグして、パスを描きます。

[パス] インスペクタで **[新規パス]** ボタン をクリックして新しいパスを追加することもできます。**[パス]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[パス]** をクリックします。

マスクをパスに変換するには

1 編集領域を定義します。

2 **[マスク]** ▸ **[作成]** ▸ **[マスクからのパス]** をクリックします。

3 **[なめらかさ]**スライダを調整します。

小さい値を設定すると、ノードの数が増えるため、より正確な編集が可能です。 大きい値を設定すると、ノードの数が減り、よりなめらかなパスになります。

パスをマスクに変換するには

- **[マスク]** ▸ **[作成]** ▸ **[パスからのマスク]** をクリックします。

開いたパスをマスクに変換すると、始点と終点のノードが自動的に接続されます。

複数のパスがある場合は、**[パス]** インスペクタでパスのサムネールをクリックし、変換するパスを選択します。**[パス]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[パス]** をクリックします。

パスを複製するには

1 **[パス]** インスペクタでパスをクリックします。
[パス] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[パス]** をクリックします。

2 **[パス]** インスペクタで **[オプション]** ボタン をクリックし、**[複製]** をクリックします。

複製のパスは「コピー」という文字がパス名に追加されて **[パス]** インスペクタに表示されます。

パスを管理する

パスを保存/エクスポート/削除する

Corel PHOTO-PAINT のファイル形式 (CPT) でイメージを保存すると、そのイメージに含まれる 1 つ以上のパスも保存することができます。パスをエクスポートして、CorelDRAW (CDR) や Adobe Illustrator (AI) などの他のアプリケーションで使用することもできます。他の Corel PHOTO-PAINT イメージでパスを使用する場合は、Corel Presentation Exchange (CMX) ファイル形式にそのパスをエクスポートする必要があります。パスはいつでも削除できます。

パスおよびベクトル グラフィックをインポートする

Corel PHOTO-PAINT のイメージにパスをインポートすることができます。2 つ以上のパスを開いて、それらをイメージ ウィンドウで切り替えることができます。Corel PHOTO-PAINT では、別の描画アプリケーションから、ベクトル グラフィックをインポートすることもできます。ベクトル グラフィックをパスに変換すると、ベクトル上の各ポイントはノードになります。CorelDRAW からテキストをインポートするには、まずテキストを曲線に変換する必要があります。

パスを表示する

デフォルトでは、パスは黒で表示されます。イメージでの作業時にパスを非表示にすることもできますし、パスのデフォルト カラーを変更して見やすくすることもできます。

パスをイメージとともに保存するには

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 **[保存名]** ボックスにイメージの名前を入力します。



パスを他の Corel PHOTO-PAINT イメージや他のアプリケーションで使用するには、パスをエクスポートする必要があります。パスのエクスポートについて詳しくは、288 ページの 「パスをエクスポートするには」。を参照してください。

パスをエクスポートするには

1 **[パス]** インスペクタでパスをクリックします。
[パス] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[パス]** をクリックします。
2 **[パス]** インスペクタで **[オプション]** ボタン をクリックし、**[パスのエクスポート]** をクリックします。
3 パスを保存するフォルダを選択します。
4 **[名前を付けて保存]** ボックスにファイル名を入力します。
5 **[ファイル形式]** リスト ボックスからファイルの種類を選びます。

パスを削除するには

1 **[パス]** インスペクタでパスをクリックします。
[パス] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[パス]** をクリックします。
2 **[パス]** インスペクタの **[現行パスの削除]** ボタン をクリックします。

パスまたはベクトル グラフィックをインポートするには

1 **[パス]** インスペクタでフライアウト ボタンをクリックし、**[パスのインポート]** をクリックします。
[パス] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[パス]** をクリックします。
2 パスまたはベクトル グラフィックが保存されているフォルダを選択します。
3 ファイル名をダブルクリックします。



大きく複雑なベクトル イメージは、パスとしてインポートするとベクトル イメージにノードが多くなりすぎるため、インポートには適していません。

パスを隠すには

- **[パス]** インスペクタで非表示にするパスの隣にあるチェック ボックスをオフにします。

  [パス] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[パス]** をクリックします。

デフォルトのパス カラーを変更するには

1 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。
2 **[表示]** をクリックします。
3 **[パスのカラー]**ピッカーを開いて、カラーをクリックします。

パスを整形する

ノード、セグメント、コントロール ポイントを選択および移動して、パスの形状を変更することができます。

ノードを選択する

ノードを移動/削除する、またはノードに関連するコントロール ポイントをドラッグするときは、まずノードを選択する必要があります。複数のノードを選択すると、1 つ以上のパス セグメントに同時に同じ操作を実行することができます。

パスのセグメントを移動する

パスのセグメントを移動するには、ノードをドラッグします。1 つのノードをドラッグすると、そのノードが属するセグメントが一緒に移動します。隣接する複数のノードをドラッグすると、それらのノード間のパス セグメントが形を維持したまま一緒に移動します。

パス セグメントを回転/斜変形する

パスを回転させると、回転の中心と呼ばれる中心点を軸にパスが回転します。 パスを斜変形すると、パスの一方の辺を固定したまま、反対側の辺を傾けることができます。

パス セグメントのサイズを変更する

選択したパス セグメントの長さまたは幅を変更したり、選択したパス セグメントをスケールすることができます。パス セグメントをスケールする場合、比率が維持される場合と、サイズ変更に応じて歪曲される場合があります。

曲線のセグメントをコントロール ポイントを使用して整形し直す

曲線セグメント上で 1 つのノードを選択すると、そのノードから 2 つのコントロール ポイントが互いに反対方向に伸びます。このコントロール ポイントを再配置して、曲線オブジェクトの形状を変更できます。目的の形状にするためには、ノードの種類を変更することもあります。ノードの種類について詳しくは、293 ページの 「ノードの種類を変更する」。を参照してください。

パス ノードを選択するには

1 ツールボックスの**パス** ツール  をクリックします。
2 プロパティ バーの **[整形]** ボタン  をクリックします。
3 ノードをクリックします。

可能な操作

複数のノードを選択する	**Shift** キーを押しながら、選択するノードをクリックします。

可能な操作	
すべてのノードを選択する	**Command** + **Shift** キーを押しながら、任意のノードをクリックします。



[整形] ボタン をクリックし、ノードのグループを選択範囲線で選択すれば、複数のノードを選択できます。

ノードの選択を解除するには、**Shift** キーを押しながらノードをクリックします。

パス セグメントを移動するには

1. ツールボックスの**パス** ツール をクリックします。
2. プロパティ バーの **[整形]** ボタン をクリックします。
3. パス セグメントのノードを選択します。
4. ノードを目的の位置にドラッグします。



パス セグメントを正確に移動するには、**矢印**キーを使用して選択したノードをカーソルキー移動するか、**Shift** キーを押しながら**矢印**キーを使用して選択したノードをスーパー カーソルキー移動します。

パス セグメントを回転させるには

1. ツールボックスの**パス** ツール をクリックします。
2. プロパティ バーの **[整形]** ボタン をクリックします。
3. パス セグメントのノードを選択します。
4. **[オブジェクト]** ▸ **[パスの編集]** ▸ **[ノードの回転/斜変形]** をクリックします。
5. 回転ハンドルをドラッグします。



回転の中心を新しい位置にドラッグすることもできます。

パス セグメントを斜変形するには

1. ツールボックスの**パス** ツール をクリックします。
2. プロパティ バーの **[整形]** ボタン をクリックします。
3. パス セグメントのノードを選択します。
4. **[オブジェクト]** ▸ **[パスの編集]** ▸ **[ノードの回転/斜変形]** をクリックします。
5. 斜変形ハンドルをドラッグします。

パス セグメントのサイズを変更するには

1. ツールボックスの**パス** ツール をクリックします。
2. プロパティ バーの **[整形]** ボタン をクリックします。
3. パス セグメントのノードを選択します。

4 **[オブジェクト]** ▸ **[パスの編集]** ▸ **[ノードの伸縮/スケール]** をクリックします。
5 選択ボックスで、次のいずれかのハンドルをドラッグします。
- 側面の選択ハンドル - 選択したパス セグメントを伸縮します。
- コーナーの選択ハンドル - 選択したパス セグメントをスケールします。



プロパティ バーの **[伸縮モード]** ボタン  をクリックして、パス セグメントのサイズを変更することもできます。

コントロール ポイントで曲線を整形するには

1 ツールボックスの**パス** ツール  をクリックします。
2 プロパティ バーの **[整形]** ボタン  をクリックします。
3 曲線ノードを選択します。
4 コントロール ポイントをドラッグします。

パス ノードを追加/削除する

パスのノード数を増減して、直線や曲線のセグメントをよりきめ細かく変更することができます。

ノードを追加/削除する

既存のセグメント、ノード、およびコントロール ポイントを使用してもパスを思いどおりに整形できない場合は、パスにノードを追加することができます。ノードは 1 つずつ追加することも、また、複数同時に追加することもできます。ノードを追加するときは、直線セグメントのどこにノードを表示するかを選択できます。

ノードを削除する場合、ノードの位置によっては、パスの形状が変化することがあります。

パスをなめらかにする

マスクから作成したパスやフリーハンドで描いたパスには、形状を維持するために必要がないノードが含まれていることがあります。余分なノードがあると、パスがなめらかに見えません。このような不要なノードを、パス全体またはパスの部分から削除して、パスをなめらかにすることができます。

パスに単一のノードを追加するには

1 ツールボックスの**パス** ツール  をクリックします。
2 プロパティ バーの **[整形]** ボタン  をクリックします。
3 パス上でノードを追加する位置をクリックします。
4 プロパティ バーの**[ノードの追加]**ボタン  をクリックします。



ノードを選択し、プロパティ バーで **[ノードの追加]** ボタン  をクリックすると、パス セグメントの中間点にノードを追加できます。ノードは、選択したノードと、パス上でその 1 つ前にあたるノードとの間に追加されます。

パス セグメントにノードを追加する位置をダブルクリックして、ノードを追加することもできます。

パスからノードを削除するには

1 ツールボックスの**パス** ツール  をクリックします。

2 プロパティ バーの **[整形]** ボタン をクリックします。

3 ノードを選択します。

4 プロパティ バーにある **[ノードの削除]** ボタン をクリックします。



ダブルクリックしてノードを削除することもできます。

パスをなめらかにするには

1 ツールボックスの**パス** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[整形]** ボタン をクリックします。

3 パスの領域を選択します。

4 プロパティ バーの **[スムーズ化]** ボックスに値を入力します。

1～ 100 までの値を入力することができます。小さい値を設定すると、パスの形状を維持するために必要がないノードが削除されます。大きい値を設定すると、より多くのノードが削除されますが、パスの形状は維持されます。

パスを結合/分割する

パス セグメントを結合または分割して、開いたパスや閉じたパスをイメージに作成できます。パス内のセグメントは、必ずノードを介して接続されます。 このため、セグメントの結合と分割は、ノードが存在する位置でのみ実行できます。セグメントを分割する位置にノードがない場合は、その位置にノードを追加する必要があります。

開いたセグメントまたはサブパスの両端にあるノードを結合できます。たとえば、開いたパスの始点および終点のノードを結合すると、閉じたパスになります。サブパスを結合することもできます。

閉じたパスを開く、またはサブパスを作成する場合は、2 つのノードの間の接続部分を分割します。パスを分割すると、分割されたセグメントの端に新しいノードが追加され、2 つのサブパスを形成します。

パス ノードを結合するには

1 ツールボックスの**パス** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[整形]** ボタン をクリックします。

3 パス セグメントまたはサブパスの開いた端にある 2 つのノードを選択します。

4 プロパティ バーの**[ノードの結合]**ボタン をクリックします。



遠く離れている 2 つのノードを結合した場合、それらのノードは元の位置の中間で結合されます。

パスを分割するには

1 ツールボックスの**パス** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[整形]** ボタン をクリックします。

3 ノードを選択します。

4 プロパティ バーにある **[ノードの分割]** ボタン をクリックします。

5 ノードをパスの外にドラッグします。

ノードの種類を変更する

ノードの種類を変更すると、両側のセグメントの動き方が変わります。ノードの種類を変更しても、パスの形状がすぐには変化しないこともあります。 ただし、コントロール ポイントを移動して実際にパスを編集すると、形状が変化します。

ノードの種類を変更すると、セグメントを直線から曲線に変更したり、曲線から直線に変更したりすることができます。直線を曲線セグメントに変更した場合は、セグメントの端にあるノードを選択して、曲線のコントロール ポイントを表示する必要があります。

曲線ノードには、スムーズ化、対称化、および尖化の 3 つのタイプがあります。対称化ノードでは、対称線をはさんで一方の側にあるノードの曲線を反対側にミラー化します。尖化ノードでは、曲線に鋭い角度を付けます。スムーズ化ノードでは、2 つのセグメント間の移行をなめらかにします。



ノードの種類 (左から右へ)：対称化、尖化、スムーズ化

パス セグメントを曲線/直線に変更するには

1 ツールボックスの**パス** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[整形]** ボタン をクリックします。

3 パス セグメントで 1 つ以上の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。

- **直線化**
- **曲線化**

パス セグメントを選択し、プロパティ バーの **[直線化]** または **[曲線化]** ボタンをクリックして、セグメントを曲線または直線に変更することもできます。

パス ノードの曲線の種類を変更するには

1 ツールボックスの**パス** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[整形]** ボタン をクリックします。

3 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。

- **対称曲線**
- **曲線をシャープ化**
- **曲線をスムーズ化**

スムーズ化ノードを持つ直線セグメントに曲線セグメントを接続した場合、曲線セグメントのコントロール ポイントは直線セグメントの延長線上でのみ移動できます。

直線セグメントに接続している曲線ノードは、**[スムーズ化]**ノードまたは**[尖化]**ノードになります。

ブラシ ストロークをパスに適用する

パスに沿ってペイントし、イメージに正確にブラシ ストロークを適用することができます。ブラシ ストロークの適用について詳しくは、309 ページの 「ブラシストローク」。を参照してください。

パスに沿ったブラシ ストロークを保存して、繰り返すことができます。保存したブラシ ストロークを編集して新しい効果を作成するには、ブラシ ストロークのサイズ、数、角度、カラーを調整します。

ブラシ ストロークをパスに沿って適用するには

1 ツールボックスの**パス** ツール をクリックします。

2 パスを選択します。

3 次のいずれかをクリックします。

- **ペイント** ツール
- **効果**ツール
- **クローン** ツール
- **イメージ スプレー** ツール
- **消しゴム** ツール
- **カラーの入れ替えブラシ**ツール

4 プロパティ バーで、ツールの属性を設定します。

5 **[オブジェクト]** ▸ **[パスの編集]** ▸ **[パスにブラシ ストロークを適用]** をクリックします。

ブラシ ストロークを再適用する場合は、**[編集]** ▸ **[ブラシ ストロークの繰り返し]** をクリックします。

[オブジェクト] ▸ **[パスの編集]** ▸ **[パスのブラシ ストロークを逆転]** をクリックして、ストロークの方向を反転させることができます。

パスの特定の部分だけをペイントする場合は、その領域をマスク ツールで選択します。マスクについて詳しくは、261 ページの 「編集領域を定義する」。を参照してください。

保存したブラシ ストロークをパスに沿って繰り返すには

1 次のいずれかをクリックします。

- **ペイント** ツール
- **効果**ツール
- **クローン** ツール
- **イメージ スプレー** ツール
- **消しゴム** ツール

- **カラーの入れ替えブラシ**ツール 

2 プロパティ バーで、ツールの属性を設定します。
3 **[編集]** ▸ **[ブラシ ストロークの繰り返し]** をクリックします。
4 **[ブラシ ストロークの繰り返し]**ダイアログ ボックスの**[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ます。
5 必要に応じて属性を変更します。
6 **[パスに沿ってブラシ ストロークを繰り返す]** ボタン  をクリックします。



ブラシ ストロークのパスをロードするには、**[ブラシ ストローク]**リスト ボックスの上にあるフライアウト矢印をクリックし、**[パスをブラシ ストロークとしてロード]**をクリックします。パス ファイルが保存されているフォルダを選択し、ファイル名をダブルクリックしてから、**[ブラシ ストロークの繰り返し]**ダイアログ ボックスで属性を修正します。

クリップ パス

クリッピング パスを使用すると、パスで選択された領域を輪郭で囲むことで、長方形でないイメージを作成できます。 このイメージを他のアプリケーションで表示すると、パスで選択した領域以外の部分がすべて透明になります。たとえば、テーブルの上に花びんが置かれている Corel PHOTO-PAINT イメージがある場合、花びんの周囲にクリッピング パスを作成して、花びんのイメージ領域を別のアプリケーションにエクスポートすることができます。クリッピング パスを使用しない場合、イメージ全体が正方形または長方形のフレームに囲まれ、花びんの領域の形状は失われます。

他のアプリケーションにクリッピング パスを送るには、パスの内容を Encapsulated PostScript (EPS) ファイルとしてエクスポートする必要があります。

クリッピング パスを作成するには

1 イメージ領域の周囲にパスを作成します。
2 **[パス]** インスペクタでフライアウト ボタンをクリックし、**[クリッピング パスとして設定]**をクリックします。

[パス] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[パス]** をクリックします。



[パス] インスペクタのパス ファイル名の横に、**[クリップ パス]**アイコンが表示されます。

クリッピング パスを EPS ファイルとして保存するには

1 **[ファイル]** ▸ **[名前を付けて保存]** をクリックします。
2 クリッピング パス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 **[ファイルの種類]** リスト ボックスから **[Encapsulated PostScript]** を選択します。
5 **[保存]** をクリックします。
[EPS へのエクスポート] ダイアログ ボックスが開きます。
6 **[クリップ]**の**[クリップ先]**チェック ボックスをオンにします。
7 **[クリップ パス]**オプションをオンにします。
8 **[平坦度]**ボックスに値を入力します。
9 **[クリッピング領域に対してイメージを切り抜き]** チェック ボックスをオンにします。

[クリッピング領域に対してイメージを切り抜き] チェック ボックスをオフにすると、パスとともにイメージ全体を保存できます。ただし、PostScript プリンタで印刷されるのは、クリッピング パスで囲まれた部分だけです。

Corel PHOTO-PAINT™

アルファ チャンネルを使用したマスク

アルファ チャンネルを使用すると、単一のイメージで複数のマスクを使用して作業できます。一度にイメージに適用できるマスクは 1 つだけなので、マスクをアルファ チャンネルに保存すると、イメージをあるマスクで編集してから、別のマスクをロードしてイメージをさらに編集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 297 の 「アルファ チャンネルを作成および編集する」。
- ページ 298 の 「マスクおよびアルファ チャンネルを保存する」。
- ページ 299 の 「マスクおよびアルファ チャンネルをロードする」。
- ページ 301 の 「アルファ チャンネルを管理する」。

アルファ チャンネルを作成および編集する

Corel PHOTO-PAINT アプリケーションでマスクを作成すると、新しいチャンネルに現在のマスクとして表示されます。新しいマスクを作成するたびに、それが現在のマスクになります。これに対し、アルファ チャンネルを作成すると、イメージに複数のマスクを保存できます。現在のマスクからアルファ チャンネルを作成して現在のマスクの編集領域や保護領域をコピーすることや、空のアルファ チャンネルを作成することができます。空のアルファ チャンネルは不透明度が均一であり、したがって編集領域は含まれていません。

アルファ チャンネルに保存されているマスクを編集するには、現在のマスクをアルファ チャンネルに追加します。この操作によって、現在のマスクの編集領域がそのアルファ チャンネルに追加され、アルファ チャンネルの編集領域が広がります。

アルファ チャンネルに保存されているマスクも、[マスクにペイント] というマスク モードでマスクを編集する場合と同じ要領で編集できます。[マスクにペイント] モードでのマスクの編集について詳しくは、280 ページの 「マスクの透明度を調整する」。を参照してください。



アルファ チャンネル (1)、現在のマスクとともに表示された場合の
アルファ チャンネル (2)、アルファ チャンネルへのマスクの追加 (3)

現在のマスクからアルファ チャンネルを作成するには

- **[マスク]** ▸ **[保存]** ▸ **[チャンネルとして保存]** をクリックします。

この手順を使用して、現在のマスクをイメージのアルファ チャンネルに保存できます。

空のアルファ チャンネルを作成するには

1. **[チャンネル]** インスペクタの **[新規アルファ チャンネル]** ボタン をクリックします。

   [チャンネル] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[チャンネル]** または **[イメージ]** ▸ **[チャンネル]** をクリックします。
2. **[新規アルファ チャンネル]** ダイアログ ボックスの **[名前]** ボックスにチャンネルの名前を入力します。
3. マスク オーバーレイのカラーをクリックします。
4. **[不透明度]** ボックスに値を入力して、オーバーレイ カラーの不透明度を設定します。
   マスク オーバーレイを反転するには、**[オーバーレイの反転]** チェック ボックスをオンにします。
5. 次のいずれかのオプションを選択します。
   - **[黒の塗りつぶし]** ― 編集領域を含まないアルファ チャンネルを作成します。
   - **[白の塗りつぶし]**― 保護領域を含まないアルファ チャンネルを作成します。

現在のマスクをアルファ チャンネルに追加するには

1. **[チャンネル]** インスペクタで、アルファ チャンネルをクリックします。
   [チャンネル] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[チャンネル]** または **[イメージ]** ▸ **[チャンネル]** をクリックします。
2. **[現行チャンネルに保存]** ボタン をクリックします。

マスクおよびアルファ チャンネルを保存する

イメージでアクティブになるマスクは 1 つだけなので、新しいマスクを作成すると、そのマスクが現在のマスクになります。それに対し、マスクを作成する前に、現在のマスクをイメージのアルファ チャンネルに保存すれば、マスクを再利用できます。Corel PHOTO-PAINT (CPT) や TIFF など、マスク情報をサポートするファイル形式でイメージを保存すると、現在のマスクとすべてのアルファ チャンネルがイメージと一緒に保存されます。

現在のマスクまたはアルファ チャンネルは、ディスクに別ファイルとして保存することもできます。マスクやアルファ チャンネルを保存すると、マスクを他のイメージで使用できます。この機能は、マスク情報をサポートしていないファイル形式でイメージを保存しつつ、そのイメージの編集に使用したマスクのコピーを保持したい場合に、とりわけ便利です。カラー マスクも、別ファイルとして

ディスクに保存できます。カラーマスクについて詳しくは、266 ページの 「カラー情報を使用して編集領域を定義する」。を参照してください。

現在のマスクをイメージのアルファ チャンネルに保存するには

1 **[マスク]** ▸ **[保存]** ▸ **[チャンネルとして保存]** をクリックします。
2 新規または既存のアルファ チャンネルの名前を **[名前]** ボックスに入力します。

マスクをディスクに保存するには

1 **[マスク]** ▸ **[保存]** ▸ **[マスクをディスクに保存]** をクリックします。
2 マスクを保存するフォルダを選択します。
3 **[名前を付けて保存]** ボックスにファイル名を入力します。
4 **[ファイル形式]** リスト ボックスからファイルの種類を選択します。
5 **[保存]** をクリックします。

アルファ チャンネルをディスクに保存するには

1 **[チャンネル]** インスペクタで、アルファ チャンネルをクリックします。
[チャンネル] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[チャンネル]** または **[イメージ]** ▸ **[チャンネル]** をクリックします。
2 **[フライアウト]** ボタン ▶ をクリックし、**[保存名]** をクリックします。
3 ダイアログ ボックスで、アルファ チャンネルを保存するフォルダを選択します。
4 **[名前を付けて保存]** ボックスにファイル名を入力します。
5 **[ファイル形式]** リスト ボックスからファイルの種類を選択します。
6 **[保存]** をクリックします。

カラー マスクをディスクに保存するには

1 **[マスク]** ▸ **[カラー マスク]** をクリックします。
2 カラー マスクを作成します。
3 フライアウト ボタンをクリックし、**[カラー マスクの保存]** をクリックします。
4 カラー マスクを保存するフォルダを選択します。
5 **[名前を付けて保存]** 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。

マスクおよびアルファ チャンネルをロードする

アルファ チャンネルに保存したマスクをロードすることで、イメージの現在のマスクを修正することができます。

イメージのアルファ チャンネルに保存してあるマスクをロードする場合は、マスクの適用に使用するマスク モードを選択できます。選択したマスク モードに応じて、保存したマスクが現在のマスクになるか、または現在のマスクに結合されます。

また、ディスクからマスクまたはカラー マスクをロードして、現在のマスクに置き換えることもできます。特定のイメージ領域またはイメージ全体にマスクを適用することが可能です。

ディスクからアルファ チャンネルをロードすると、アルファ チャンネルに保存されているマスクを現在のイメージに適用できます。

アルファ チャンネルからマスクをロードするには

1 ツールボックスのマスク ツールをクリックします。
2 **[チャンネル]** インスペクタで、**[チャンネル]** リストからアルファ チャンネルを選択します。

[チャンネル] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[チャンネル]** または **[イメージ]** ▸ **[チャンネル]** 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。

- **標準モード** 
- **加算モード** 
- **減算モード** 
- **重なりモード** 

4 **[マスク]** ▸ **[作成]** ▸ **[チャンネルをマスクに]** をクリックします。

ディスクからマスクをロードするには

1 **[マスク]** ▸ **[ロード]** ▸ **[ディスクからロード]** をクリックします。

2 ファイル名をクリックします。
マスクのサムネールを表示できます。

3 **[開く]** をクリックします。

4 イメージ ウィンドウ内をドラッグして、マスクを適用する領域を定義します。



マスクをイメージ全体に適用するには、イメージ ウィンドウ内をクリックします。マスクの作成に使用されたイメージとアクティブなイメージとで寸法が異なる場合、マスクはアクティブなイメージに合わせて伸縮します。

ディスクからカラー マスクをロードするには

1 **[マスク]** ▸ **[カラー マスク]** をクリックします。

2 フライアウト ボタンをクリックし、**[カラー マスクを開く]** をクリックします。

3 ダイアログ ボックスで、カラーマスクが保存されているフォルダを選択します。

4 ファイル名をダブルクリックします。



現在のカラー マスクを保存せずにカラー マスクをロードすると、現在のカラー マスクは失われます。

ディスクからアルファ チャンネルをロードするには

1 **[チャンネル]** インスペクタで、フライアウト ボタンをクリックし、**[開く]** をクリックします。
[チャンネル] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[チャンネル]** または **[イメージ]** ▸ **[チャンネル]** をクリックします。

2 ダイアログ ボックスでアルファ チャンネルが保存されているフォルダを選択します。

3 ファイル名をダブルクリックします。



アクティブなイメージと寸法の異なるイメージで作成したマスクをロードする場合、マスクはアクティブなイメージ全体に合わせて伸縮しますが、マスクの縦横比が変わることがあります。

アルファ チャンネルを管理する

表示するアルファ チャンネルと、その表示方法を指定できます。たとえば、イメージ ウィンドウに単独のアルファ チャンネルを表示すること、または他のアルファ チャンネルやカラー チャンネルと組み合わせて表示することができます。アルファ チャンネルを 1 チャンネルだけ表示すると、イメージはグレースケール イメージとして表示されます。アルファ チャンネルを 1 チャンネル以上のカラー チャンネルとともに表示した場合、アルファ チャンネルの保護領域は、さまざまな不透明度を持つ着色されたマスク オーバーレイで覆われます。マスクのオーバーレイは、アルファ チャンネルとカラー チャンネルを表示しているときだけ表示されます。

また、不要になったアルファ チャンネルを削除して、イメージのファイル サイズを縮小することもできます。アルファ チャンネルのプロパティを修正できます。たとえば、マスクのオーバーレイの名前、カラー、不透明度を変更することや、マスクのオーバーレイがマスクの保護領域と編集領域のどちらを覆うかを変更することができます。

アルファ チャンネルを表示するには

- **[チャンネル]** インスペクタでアルファ チャンネルの横にあるチェック ボックスをクリックします。

  [チャンネル] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[チャンネル]** または **[イメージ]** ▸ **[チャンネル]** をクリックします。



リストでのアルファ チャンネルの順序を変更する場合は、アルファ チャンネルを新しい位置へドラッグします。

アルファ チャンネルを削除するには

1. **[チャンネル]** インスペクタで、**[チャンネル]** リストからアルファ チャンネルを選択します。

   [チャンネル] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[チャンネル]** または **[イメージ]** ▸ **[チャンネル]** をクリックします。
2. **[チャンネルの削除]**ボタン  をクリックします。

アルファ チャンネルのプロパティを変更するには

1. **[チャンネル]** インスペクタで、**[チャンネル]** リストからアルファ チャンネルを選択します。

   [チャンネル] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[チャンネル]** または **[イメージ]** ▸ **[チャンネル]** をクリックします。
2. フライアウト ボタンをクリックし、**[チャンネルのプロパティ]** をクリックします。
3. **[チャンネルのプロパティ]** ダイアログ ボックスで、必要なプロパティを変更します。

ペイントと特殊効果

描画とペイント.....305

特殊効果を適用する.....327

特殊効果のカテゴリ.....341

Corel PHOTO-PAINT™

描画とペイント

Corel PHOTO-PAINT では、さまざまな整形ツールとペイント ツールを使用して、イメージを作成したり、既存イメージを修正し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 305 の 「図形と線」。
- ページ 309 の 「ブラシストローク」。
- ページ 312 の 「イメージをスプレーする」。
- ページ 315 の 「対称パターンおよび軌道」。
- ページ 317 の 「ブラシ ストロークを繰り返す」。
- ページ 317 の 「カスタム ブラシ」。
- ページ 320 の 「圧力感知ペンとデバイス」。
- ページ 323 の 「マージ モード」。

図形と線

イメージに正方形、長方形、円、楕円、多角形などの図形を追加することができます。スカラップ、面取り、および丸型の角の長方形や正方形を追加することもできます。デフォルトでは、図形は新規オブジェクトとして追加されます。図形は輪郭だけを描くことも、カラーで塗りつぶすこともできます。 また、独立した編集可能なオブジェクトとしてレンダリングすることも可能です。オブジェクトについて詳しくは、392 ページの 「オブジェクトを作成する」。を参照してください。

また、イメージに線を追加することもできます。線を追加する場合は、線の幅と透明度、およびセグメントの結合方法を指定できます。現在の主要カラーが線のカラーになります。

長方形や正方形を描くには

1 ツールボックスの**[長方形]** 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。

- **標準塗りつぶし** 
- **グラデーション塗りつぶし** 
- **ビットマップ塗りつぶし** 
- **テクスチャ塗りつぶし** 

3 **[塗りつぶし]** ピッカーから塗りつぶしを選択します。
塗りつぶしを編集するには、プロパティ バーの **[塗りつぶしの編集]** ボタン をクリックします。

4 長方形が目的のサイズになるまで、イメージ ウィンドウ内をドラッグします。

正方形を描くには、**Command**キーを押しながらドラッグします。

可能な操作

塗りつぶしを無効にする	プロパティ バーの **[塗りつぶしなし]** ボタン をクリックします。
輪郭を適用する	プロパティ バーの **[輪郭の幅]** ボックスに値を入力し、輪郭の幅をピクセル単位で指定します。
輪郭のカラーを変更する	プロパティ バーの **[輪郭の色]** ボタン をクリックします。
透明度を変更する	プロパティ バーの **[透明]** ボックスに値を入力します。

現在の塗りつぶしは、ツールボックスのカラー コントロールに表示されます。

丸型、スカラップ、面取りの角の長方形や正方形を描くには

1 ツールボックスの**[長方形]** 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オプショ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]** ボックスに値を入力します。

4 長方形が目的のサイズになるまで、イメージ ウィンドウ内をドラッグします。

正方形を描くには、**Command**キーを押しながらドラッグします。

楕円形または円を描くには

1 ツールボックスの **[楕円形]** 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。
- **標準塗りつぶし**
- **グラデーション塗りつぶし**
- **ビットマップ塗りつぶし**
- **テクスチャ塗りつぶし**

3 **[塗りつぶし]** ピッカーから塗りつぶしを選択します。

塗りつぶしを編集するには、プロパティ バーの **[塗りつぶしの編集]** ボタン をクリックします。

4 長方形または楕円が目的のサイズになるまで、イメージ ウィンドウ内をドラッグします。

円を描くには、**Command**キーを押しながらドラッグします。

可能な操作

塗りつぶしを無効にする	プロパティ バーの **[塗りつぶしなし]** ボタン をクリックします。
輪郭を適用する	プロパティ バーの **[輪郭の幅]** ボックスに値を入力し、輪郭の幅をピクセル単位で指定します。
輪郭のカラーを変更する	プロパティ バーの **[輪郭の色]** ボタン をクリックします。
透明度を変更する	プロパティ バーの **[透明]** ボックスに値を入力します。

現在の塗りつぶしは、ツールボックスのカラー コントロールに表示されます。

円を描くには、 **Command** キーを押しながら **[楕円形]** ツールを使用してドラッグします。

多角形を描くには

1 ツールボックスの **[多角形]** 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。

- **標準塗りつぶし**
- **グラデーション塗りつぶし**
- **ビットマップ塗りつぶし**
- **テクスチャ塗りつぶし**

3 **[塗りつぶし]** ピッカーから塗りつぶしを選択します。
塗りつぶしを編集するには、プロパティ バーの **[塗りつぶしの編集]** ボタン をクリックします。

4 多角形のアンカー ポイントの設定位置をクリックし、最後のアンカー ポイントの設定位置でダブルクリックします。

可能な操作

塗りつぶしを無効にする	プロパティ バーの **[塗りつぶしなし]** ボタン をクリックします。
多角形に輪郭を適用する	プロパティ バーの **[輪郭の幅]** ボックスに値を入力し、輪郭の幅をピクセル単位で指定します。

可能な操作

輪郭のカラーを変更する	プロパティ バーの **[輪郭の色]** ボタンをクリックします。
輪郭セグメントの結合方法を変更する	プロパティ バーの**[図形の結合]**リスト ボックスから結合タイプを選択します。
透明度を変更する	プロパティ バーの **[透明]** ボックスに値を入力します。

Command キーを押しながら **[多角形]** ツール をドラッグすると、45 度の角度を作成することができます。

線を描くには

1 ツールボックスの**直線**ツール をクリックします。
2 プロパティ バーの **[輪郭の幅]** ボックスに値を入力します。
3 プロパティ バーの **[線の色]** ボタンをクリックし、カラーを選択します。
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。
- **マイター角** — 直線セグメントの結合部分に尖った角を作成します。
- **丸型の角** — 丸型の角のある線を作成します。
- **ベベル付き角** — 平坦な角のある線を作成します。
- **切り落とし角** — 尖った、ノッチの付いた角を作成します。

5 イメージ ウィンドウ内でドラッグして単一の直線セグメントを描画します。

可能な操作

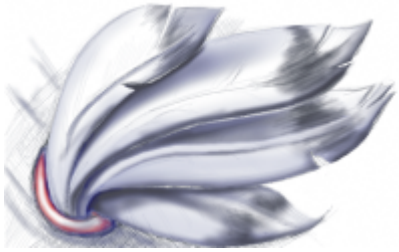
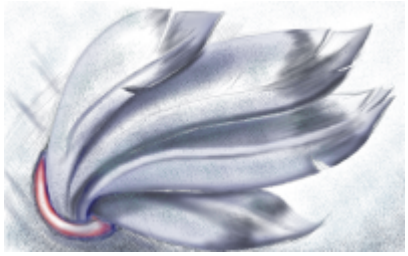
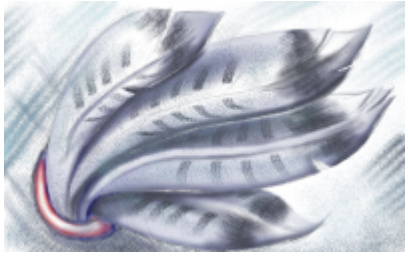
複数セグメントを持つ線を描く	イメージ ウィンドウで、各セグメントの開始点と終了点をクリックし、線の最後でダブルクリックします。
透明度を変更する	プロパティ バーの **[透明]** ボックスに値を入力します。



線の結合方法は、切り落とし角、ベベル付き角、丸型の角、またはマイター角のいずれかです。

ブラシストローク

ペイント ツールでは、さまざまなペイント材料および描画材料を模倣することができます。たとえば、水彩、パステル、フェルト ペンなどのブラシ ストロークを使用できます。デフォルトでは、ブラシ ストロークはアクティブなオブジェクト、またはバックグラウンドに追加されます。また、ブラシ ストロークは個別のオブジェクトとしてレンダリングすることもできます。オブジェクトについて詳しくは、392 ページの 「オブジェクトを作成する」。を参照してください。

プリセットのブラシの種類	ペイントしたイメージ
 **エアブラシ**	 [エアブラシ]でシェードしています。
スプレー缶	 カラーを散らせて、テクスチャ感を出しています。
 [らくだの毛] ブラシ	 [らくだの毛] ブラシを使用して、装飾的に仕上げています。

プリセット ブラシを選択する

選択したペイント ツールとブラシの種類によって、イメージに表示されるブラシ ストロークが決まります。プリセット ブラシでペイントする場合は、ペイント ツールのブラシ属性はあらかじめ設定されています。すべてのブラシ カテゴリとプリセット ブラシが表示される **[ブラシ]** ピッカーからプリセット ブラシを選択できます。また、**[ブラシ]** ピッカーでは、ペン先とブラシストロークのプレビューが用意されており、最近使用した 5 つのブラシが表示されます。



[ブラシ] ピッカーでは、ブラシ カテゴリにまとめられているプリセット ブラシをプレビューおよび選択できます。

プリセット ブラシを選択したら、必要に応じて、そのサイズ、形状、透明度、およびフェードを変更できます。ペンまたはスタイラスを使用すると、その筆圧、傾斜、方向、および回転を使用して、ブラシストロークの外観を変えることができます。詳しくは、320 ページの 「圧力感知ペンとデバイス」。を参照してください。

カラーおよび塗りつぶしを使用してペイントする

ブラシストロークのカラーには現在の主要カラーが使用されます。これは、カラー コントロール領域に表示されます。カラー パレットのカラー ボックスをクリックして、主要カラーを選択できます。カラーの選択について詳しくは、186 ページの 「カラーを選択する」。を参照してください。

カラーでペイントするだけでなく、塗りつぶしでペイントすることにより、イメージにテクスチャを適用できます。また、パスにブラシ ストロークを適用することもできます。詳しくは、294 ページの 「ブラシ ストロークをパスに適用する」。を参照してください。

カラーをブレンドする

マージ モードはフォアグラウンド カラーと下のカラーをブレンドする方法をコントロールします。マージ モードによって、これらのカラーをさまざまな方法で結合し、新しいカラーと効果を作成することができます。マージ モードについて詳しくは、323 ページの 「マージ モード」。を参照してください。

プリセット ブラシでペイントするには

1 ツールボックスの **[ペイント]** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[ブラシ]** ピッカーを開き、ブラシ カテゴリを選択し、ブラシを選択します。
ブラシをプレビューするには、ブラシをクリックします。

3 ツールボックスのカラー コントロール領域で、**[主要]** カラー ボックスをダブルクリックし、カラーを選択します。

4 イメージ ウィンドウ内でドラッグします。

ブラシの移動を水平方向または垂直方向に制限する場合は、**Command** キーを押しながらドラッグします。移動方向を変える場合は、**Shift** キーを押しながらドラッグします。

可能な操作

ブラシ カテゴリでデフォルトのプリセット ブラシを選択する	ブラシ カテゴリをダブルクリックします。
ブラシの形状を変更する	プロパティ バーの**[ペン先の形]**ピッカーからブラシの形を選択します。
ブラシ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。
透明度を変更する	プロパティ バーの **[透明]** ボックスに値を入力します。 ブラシストロークの透明度をインタラクティブに調整するには、**Option** キーを押しながら、イメージ ウィンドウをクリックしてマウス ボタンを押したままにし、透明度スライダを表示します。
フェードを変更する	プロパティ バーの **[フェード]** ボックスに値を入力します。 フェードをインタラクティブに変更するには、**Command + Option** キーを押しながら、マウス ボタンを押したままイメージ ウィンドウをクリックして、フェード スライダを表示します。



プロパティ バーには、プリセット ブラシの属性を変更するためのオプションがあります。属性を変更すると、ブラシの名前が**[カスタム アート ブラシ]**に変わります。カスタム ブラシについて詳しくは、317 ページの 「カスタム ブラシ」。を参照してください。



[アート メディア] インスペクタのブラシ ストローク サンプルをクリックしてプリセット ブラシを選択することもできます。**[アート メディア]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[アート メディア]**をクリックします。

角型または丸型のブラシ形状は、プロパティ バーで**[丸型のペン先]**ボタン  または**[角型のペン先]**ボタン  をクリックして簡単に選択できます。

イメージからサンプリングしたカラーでペイントするには

1 **スポイト** ツール  をクリックします。

2 イメージ ウィンドウでカラーをクリックします。

3 ツールボックスの**クローン** ツール  をクリックします。

4 プロパティ バーの **[ブラシ]** ピッカーを開き、**[塗りつぶしからクローン]** ブラシ カテゴリを選択し、ブラシを選択します。

5 イメージ ウィンドウ内でドラッグします。

塗りつぶしでペイントするには

1 ツールボックスの**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、塗りつぶしの種類を選択します。

3 ツールボックスの**クローン** ツール をクリックします。

4 プロパティ バーの **[ブラシ]** ピッカーを開き、ブラシ カテゴリを選択し、ブラシを選択します。

5 イメージ ウィンドウ内でドラッグします。

すべての種類の塗りつぶしでペイントできます。

マージ モードを変更するには

1 ツールボックスのペイント ツールをクリックします。

2 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。

マージ モードについて詳しくは、323 ページの 「マージ モード」。を参照してください。

イメージをスプレーする

ブラシの代わりに、小さなスケールのフルカラー ビットマップでペイントすることができます。たとえば、空に雲を、または地面に葉をスプレーして、風景のイメージを向上できます。

Corel PHOTO-PAINT には、さまざまなイメージが用意されており、それらを使用してスプレーリストを作成します。プリセット スプレーリストをロードし、プリセットを編集することができます。 また、イメージ リストのイメージを保存して、スプレーリストを作成することもできます。ソース イメージはいつでも編集できます。



この例では、バラの周囲に蝶がスプレーされています。

イメージをスプレーするには

1 ツールボックスの**イメージ スプレー** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[ブラシの種類]** リスト ボックスからプリセット イメージ リストを選択します。

3 プロパティ バーの**[サイズ]**ボックスに値を入力します。

4 イメージ ウィンドウ内でドラッグします。

可能な操作

スプレーリスト イメージの出現頻度を選択する	プロパティ バーの**[イメージの順序]**リスト ボックスからオプションを作成します。
スプレーリスト イメージの透明度を変更する	プロパティ バーの **[透明]** ボックスに値を入力します。 ブラシストロークの透明度をインタラクティブに調整するには、**Option** キーを押しながら、イメージ ウィンドウをクリックしてマウス ボタンを押したままにし、透明度スライダを表示します。
ブラシの 1 回のダブでスプレーされるイメージの数を指定する	プロパティ バーの**[イメージ数/ダブ]**ボックスに値を入力します。
ブラシ ストロークの長さに沿ってダブが広がる間隔を指定する	プロパティ バーの**[イメージ間隔]**ボックスに値を入力します。
ブラシ ストロークの幅に沿ってダブが広がる間隔を指定する	プロパティ バーの**[スプレッド]**ボックスに値を入力します。

可能な操作

ブラシ ストロークでペイントをフェードする比率を変更する	プロパティ バーの **[フェード アウト]** ボックスに値を入力します。負の値を指定するとフェード インし、正の値を指定するとフェード アウトします。

イメージ リストをロードするには

1 ツールボックスの**イメージ スプレー** ツール をクリックします。
2 プロパティ バーの **[参照]** ボタン をクリックします。
3 イメージ リストが保存されているフォルダを選択します。
4 ファイル名をクリックします。
5 **[開く]** をクリックします。

スプレーリストを作成するには

1 ツールボックスの**イメージ スプレー** ツール をクリックします。
2 プロパティ バーの **[ブラシの種類]** リスト ボックスからプリセット イメージ リストを選択します。
3 プロパティ バーの **[スプレーリストの作成]** ボタン をクリックします。
4 **[スプレーリストの作成]** ダイアログ ボックスで、スプレーリストの内容を指定します。

選択したオブジェクトからイメージ リストを作成するには

1 **[選択]** ツールで、ソース イメージとして使用するオブジェクトを選択します。
2 ツールボックスの**イメージ スプレー** ツール をクリックします。
3 プロパティ バーで、**[イメージ リストとして保存]** ボタン をクリックして、**[オブジェクトをイメージ リストとして保存]** をクリックします。
4 イメージ リストを保存するフォルダを選択します。
5 **[名前を付けて保存]** ボックスでファイル名を入力します。

イメージからイメージ リストを作成するには

1 ツールボックスの**イメージ スプレー** ツール をクリックします。
2 プロパティ バーで、**[イメージ リストとして保存]** ボタン をクリックして、**[ドキュメントをイメージ リストとして保存]** 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。
   - **イメージ数/行** - イメージ リストの横のタイル数を指定します。
   - **イメージ数/列** - イメージ リストの縦のタイル数を指定します。
   - **イメージの数** - リストに含めるイメージ数を指定します。
4 **[OK]** をクリックします。
5 イメージ リストを保存するフォルダを選択します。
6 **[名前を付けて保存]** ボックスでファイル名を入力します。

ソース イメージを編集するには

1 ツールボックスの**イメージ スプレー** ツール をクリックします。

2 **[ブラシの設定]**インスペクタのフライアウト ボタン ▶ をクリックし、**[現行イメージ リストの編集]**をクリックします。

[ブラシの設定] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[ブラシの設定]**をクリックします。

3 ソース イメージを編集します。

最後に保存したイメージ リストを上書きするには、**[ファイル]** ▸ **[名前を付けて保存]** をクリックし、**[イメージをディスクに保存]** ダイアログ ボックスで **[保存]** をクリックします。

イメージ リストの編集後は、そのイメージ リストを**[イメージ スプレー]** ツールに再ロードして変更を反映する必要があります。

対称パターンおよび軌道

Corel PHOTO-PAINT には、対称パターンおよび軌道パターンを作成するためのツールがあります。

対称パターンを使用してペイントする

対称パターンを使用してイメージをペイントするには、放射状ブラシまたはミラー ブラシの対称モードを使用します。放射モードでペイントする場合は、衛星ポイントと呼ばれる衛星ブラシのペン先で、中心点の周囲にブラシ ストロークを作成します。ミラー モードでは、水平面、垂直面、またはその両方に同一のブラシ ストロークを作成します。

対称パターンを使用してペイントするには、次のツールを使用します。

ブラシ ツール

ペイント ツール

イメージ スプレー ツール

ブラシを元に戻すツール

カラーの入れ替えブラシ ツール

補正ツール

クローン ツール

修復クローン ツール

その他のツール

効果ツール

消しゴム ツール

軌道を使用してペイントする

軌道を使用してイメージをペイントすると、らせん状のストローク効果を作成できます。軌道は、中心点を周回する円状のパスです。軌道を使用したペイントでは、らせん、さや、輪などの形状でペイントできます。たとえば、1 つのらせんを描き、渦巻きのサイズと

間隔を調整します。また、渦巻きのサイズを変更してさやと呼ばれる曲線セグメントを作成したり、軌道の数を増やして輪を作成したりすることもできます。

対称パターンを使用してペイントするには

1 ツールボックスの **[ペイント]** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[ブラシ]** ピッカーを開き、ブラシ カテゴリを選択し、ブラシを選択します。

3 ツールバーの **[対称]** ボタン をクリックします。

4 **[対称]**バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **放射状対称** ― ブラシのペン先の半径に沿って定間隔で衛星ポイントを追加します。**[放射状ポイント]** ボックスに値を入力して、衛星ポイントの数を指定します。
- **ミラー対称** ― イメージの水平面または垂直面に同一のストロークを作成します。**[水平ミラー]** ボタン または**[垂直ミラー]**ボタン 、あるいはその両方をクリックします。

5 **[対称点の設定]**ボタン をクリックし、イメージをクリックして対称の中心点を設定します。

6 イメージ ウィンドウ内でドラッグします。

ブラシの対称モードをオフにするには、**[対称]** バーの **[終了]** ボタンをクリックします。

軌道を使用してペイントするには

1 ツールボックスの **[ペイント]** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[ブラシ]** ピッカーを開き、ブラシ カテゴリを選択し、ブラシを選択します。

3 プロパティ バーの **[軌道]** ボタン をクリックします。

4 **[ブラシの設定]**インスペクタの**[軌道]**バーをクリックします。
[ブラシの設定] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ] ▸ インスペクタ ▸ [ブラシの設定]**をクリックします。

5 次のいずれかのボックスに値を入力します。

- **軌道の数** - ブラシ ストロークの中心周辺に分布する軌道の数を指定します。1～128 の値を指定します。らせんには小さな値を使用し、リングには大きな値を使用します。
- **半径** - ブラシ ストロークの中心から軌道までの距離を指定します。1～999 の値を指定します。小さなペン先には大きい値が必要です。
- **回転速度** - 軌道がブラシ ストロークの周囲を回転させる速度を指定します。0～100 の値を指定します。値が大きいほど、コイルが近くなります。
- **増大速度** - 軌道がブラシ ストロークの中心に向かって移動する速度を指定します。0～100 の値を指定します。値が大きいほど、サイズの変化の密度が濃くなります。
- **増大値** - ブラシ ストロークの中心に軌道を近づける距離を指定します。0～100 の値を指定します。値が大きいほど、サイズの変化が大きくなり、さやが作成されます。

6 イメージ ウィンドウ内でドラッグします。

軌道の中心の表示/非表示を切り替えるには、**[ブラシの設定]**インスペクタの**[軌道]**バーにある**[中心点を含む]**ボタン をクリックします。

ブラシ ストロークを繰り返す

ブラシ ストロークを保存して、同じイメージまたは別のイメージに再び使用することができます。パスまたはマスクの境界に沿ってブラシ ストロークを繰り返すこともできます。ブラシ ストロークのパスへの適用について詳しくは、294 ページの 「ブラシ ストロークをパスに適用する」。を参照してください。

保存したブラシ ストロークを編集して新しい効果を作成するには、ブラシ ストロークのサイズ、数、角度、カラーなどの属性を調整します。

ブラシ ストロークを保存するには

1 ツールボックスの **[ペイント]** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[ブラシ]** ピッカーを開き、ブラシ カテゴリを選択し、ブラシを選択します。

3 **[編集]** ▸ **[ブラシ ストロークの繰り返し]** をクリックします。

4 **[ブラシ ストロークの繰り返し]** ダイアログ ボックスで、**[ブラシ ストローク]** フライアウト矢印をクリックし、**[最後のブラシ ストロークを追加]** をクリックします。

5 ブラシ ストロークを保存するフォルダを選択します。

6 **[名前を付けて保存]** ボックスでファイル名を入力します。

保存したブラシ ストロークを適用するには

1 ツールボックスの **[ペイント]** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[ブラシ]** ピッカーを開き、ブラシ カテゴリを選択し、ブラシを選択します。

3 **[編集]** ▸ **[ブラシ ストロークの繰り返し]** をクリックします。
同じようなメニュー アイテムが 2 つある場合、2 番目に表示される **[ブラシ ストロークの繰り返し]**をクリックします。

4 **[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ます。

5 イメージ ウィンドウをクリックしてブラシ ストロークを適用します。

複数のブラシ ストロークを適用する場合は、繰り返しクリックします。

保存したブラシ ストロークを編集するには

1 ツールボックスの **[ペイント]** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[ブラシ]** ピッカーを開き、ブラシ カテゴリを選択し、ブラシを選択します。

3 **[編集]** ▸ **[ブラシ ストロークの繰り返し]** をクリックします。
同じようなメニュー アイテムが 2 つある場合、2 番目に表示される **[ブラシ ストロークの繰り返し]**をクリックします。

4 **[ブラシ ストロークの繰り返し]**ダイアログ ボックスの**[ブラシ ストローク]**リスト ボックスから、保存したブラシ ストロークを選択します。

5 **[ブラシ ストロークの繰り返し]** ダイアログ ボックスで属性を変更します。

6 イメージ ウィンドウをクリックしてブラシ ストロークを適用します。

カスタム ブラシ

ブラシの属性を変更してカスタム ブラシを作成することができます。作成したカスタム ブラシは、保存して再使用することができます。

ペン先のプロパティ

ブラシの形状は、ブラシのペン先によって決まります。プリセットのペン先の形状を修正するか、または編集領域からペン先を作成して保存します。調整することができるペン先の属性には、次のものがあります。

- **透明** - ペン先の透明レベルを指定します。
- **回転/方向** - ペン先の回転角度を指定します。0～360 度の値を指定できます。ペン方向が有効な場合、この値は回転の開始角度を決定します。ペンまたはスタイラスを回転するにつれて、値が開始角度に追加され、ブラシのペン先の全体的な回転が決定されます。
- **平坦度** - ペン先を平坦化する場合の量を指定します。デフォルトの値は 0 で、ブラシのペン先は平坦化されません。ペンの傾斜が有効な場合、平坦度の値はペン先の平坦度の初期値を決定します。ペンの傾斜に応じて、ペン先の平坦度が変わります。
- **伸長** — ブラシのペン先の長さを指定します。伸長の長さとして、1～999 の値を指定できます。デフォルトの値は 0 で、伸長は無効です。ブラシのペン先が伸長する方向は、**[回転/方向]** ボックスの値、およびスタイラスの方向と回転の値によって決定されます。たとえば、**[回転/方向]** ボックスの値を 0 に設定すると、ブラシのペン先はまっすぐ縦方向に延長されます。伸長のみ、または平坦度のみの使用は可能ですが、同時に使用することはできません。
- **ソフト エッジ** - ペン先のエッジの透明度と幅を指定します。

ブラシ ストロークの属性

変更することができるストロークの属性には、次のものがあります。

- **スムーズ化** - マウスを素早く動かした場合にストロークをスムーズ化する値を指定します。値が大きいほど丸い曲線になります。
- **フェード アウト** - ブラシ ストロークのフェード アウト効果の強度を指定します。値が大きいほど、ブラシ ストロークが短くなり、早く消えます。マイナスの値を指定すると、フェード イン効果になります。

ダブの属性

調整することができるダブの属性には、次のものがあります。

- **ダブの数** - ブラシ ストロークのダブの数を指定します。
- **間隔** - ブラシ ストロークの長さに沿ってダブが広がる間隔を指定します。1 を指定すると実線になります。値が大きいほどダブ間隔が広くなります。
- **スプレッド** - ブラシ ストロークの幅に沿ってダブが広がる間隔を指定します。値が大きいほど、ブラシ ストロークが太くなります。
- **色相** - ブラシ ストロークの色相の変化を指定します。
- **彩度** - ブラシ ストロークの彩度の変化を指定します。
- **明度** - ブラシ ストロークの明度の変化を指定します。

ブラシのテクスチャ

プリセット ブラシ テクスチャをロードすると、デザインの選択の幅がさらに広がります。調整することができるテクスチャの属性には、次のものがあります。

- **ブラシのテクスチャ** - ブラシ ストロークに適用するテクスチャの量を指定します。
- **エッジのテクスチャ** - ブラシ ストロークのエッジに適用するテクスチャの量を指定します。**[エッジのテクスチャ]**ボックスは、ペン先にソフト エッジがある場合のみ使用できます。
- **ブリード** - ブラシ ストロークをどの程度まで薄くするかを指定します。**[カラーの一様性]**で値を指定した場合、ブラシ ストローク全体にペイントの跡が残ります。
- **カラーの一様性** - ブリードの値を指定したブラシ ストロークで、ペイント カラーの跡をどの程度まで残すかを指定します。

カラーの変化

変更することができるカラーの属性には、次のものがあります。

- **色相の範囲** - ブラシ ストロークの色相が変化する量を指定します。
- **色相の速度** - 色相値が変化する速度を指定します。
- **彩度の範囲** - ブラシ ストロークの彩度が変化する量を指定します。
- **彩度の速度** - 彩度値が変化する速度を指定します。
- **明度の範囲** - ブラシ ストロークの明度が変化する量を指定します。
- **明度の速度** - 明度値が変化する速度を指定します。

カスタム ブラシを作成するには

1 ツールボックスの **[ペイント]** ツール  をクリックします。

2 プロパティ バーの **[ブラシ]** ピッカーを開き、ブラシ カテゴリを選択し、ブラシを選択します。

3 プロパティ バーの**[ブラシの種類]**リスト ボックスからプリセットのブラシを選択します。

4 **[ブラシの設定]**インスペクタで**[サイズ]**スライダを調整します。
[ブラシの設定] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ] ▸ インスペクタ ▸ [ブラシの設定]**をクリックします。

5 **[ブラシの設定]**インスペクタで、次のバーのロールダウン矢印をクリックして、任意の属性に値を指定します。
- **ペン先のプロパティ**
- **ブラシ ストロークの属性**
- **ダブの属性**
- **ブラシのテクスチャ**
- **カラーの変化**

可能な操作

ペン先の形ピッカーにカスタム ペン先を追加する	**[ペン先のプロパティ]** バーの **[ペン先のオプション]** ボタン  をクリックし、**[現在のペン先を追加]** をクリックします。
カスタム ブラシを保存する	**[ブラシの設定]** インスペクタのフライアウト矢印  をクリックし、**[ブラシの保存]**をクリックします。**[ブラシの保存]** ダイアログ ボックスでファイル名を入力します。

編集領域からブラシのペン先を作成するには

1 編集領域を定義します。

2 ツールボックスの **[ペイント]** ツール  をクリックします。

3 プロパティ バーの **[ブラシ]** ピッカーを開き、ブラシ カテゴリを選択し、ブラシを選択します。

4 **[ブラシの設定]** インスペクタで、**[ペン先のプロパティ]** バーの **[ペン先のオプション]** ボタン  をクリックします。
[ブラシの設定] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ] ▸ インスペクタ ▸ [ブラシの設定]**をクリックします。

5 **[マスクの内容から作成]** をクリックします。

6 **[ペン先のサイズ]**ボックスに値を入力します。

プリセット ブラシ テクスチャをロードするには

1 ツールボックスの **[ペイント]** ツール  をクリックします。

2 プロパティ バーの **[ブラシ]** ピッカーを開き、ブラシ カテゴリを選択し、ブラシを選択します。

3 **[ブラシの設定]**インスペクタで、**[ブラシのテクスチャ]**バーの**[テクスチャのロード]**ボタン  をクリックします。
[ブラシの設定] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ] ▸ インスペクタ ▸ [ブラシの設定]**をクリックします。

4 テクスチャを選択するか、**[詳細]** をクリックして、該当するテクスチャ ファイルを選択します。

5 ファイル名をダブルクリックします。

6 **[ブラシの設定]** インスペクタで、**[ブラシのテクスチャ]**バーのロールダウン矢印をクリックし、次のボックスに 0～100 の値を入力します。

- **ブラシのテクスチャ** - ブラシ ストロークに適用するテクスチャの量を調整します。
- **エッジのテクスチャ** - ブラシ ストロークのエッジに適用するテクスチャの量を調整します。

圧力感知ペンとデバイス

Corel PHOTO-PAINT の効果、補正、ペイント、および**消しゴム**の各ツールで、圧力感知ペンまたはスタイラスの筆圧、傾斜、方向、および回転の機能を使用できます。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。

また、Corel PHOTO-PAINT の液体ツールも筆圧機能をサポートします。

筆圧とペンの設定

ペン タブレット上でのペンの圧力によって、ブラシ ストロークのサイズ、不透明度などの属性が決まります。

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を急に変更すると、 **[環境設定]** 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する必要があることが示されます。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、方向、および回転

ペンの傾斜機能を使用すると、ペン先の平坦度や他のブラシ属性を変えることができます。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、ペン先の回転や他のブラシ属性を変えることができます。ペンの回転機能を使用すると、スタイラスの長軸の方向によって、ペン先の回転や他のブラシ属性を変えることができます。

ペンへのツールの割り当て

ペン タブレットで使用できる圧力感知ペンと消しゴムに、異なるツールを割り当てることができます。また、圧力の範囲、透明度、色相、彩度、明度、ブリードなどのペン属性も設定できます。圧力感知ペンの属性には、比率で設定するものと、角度で設定するものがありますが、サイズはピクセル数で設定します。正の値を設定すると、ペン圧を加えたときにブラシ ツールの効果がより強くなります。負の値を設定すると、ペン圧を加えたときのブラシ ツールの効果が弱まります。

カスタム ブラシを保存するときに圧力感知ペンの属性を保存しておくと、後で使用することができます。カスタム ブラシについて詳しくは、317 ページの 「カスタム ブラシ」。を参照してください。

ペン機能のオン/オフを切り替える

ペンまたはスタイラスの筆圧、傾斜、方向、および回転の機能を無効にすると、これらの機能はブラシストロークの外観に影響を及ぼさなくなります。アプリケーションでは代わりに、ブラシ属性の設定には固定値が使用されます。



コントロール (左から右へ): 筆圧、ペンの傾斜、ペン方向、ペンの回転。ペン コントロールは、これらの機能をサポートするブラシ ツールを使用する際に、プロパティ バーからアクセスできます。

ペンの設定を調整するには

1 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。
2 **[ペンの設定]** をクリックします。
3 圧力の範囲をすべて使うと、3 種類のストロークが適用されます。

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。

Corel PHOTO-PAINT では、多くの圧力感知ペンが自動的に設定されます。

圧力感知ペンの消しゴムにツールを割り当てるには

1 **[ブラシの設定]** インスペクタで、**[ペンの設定]**バーの**[消しゴムのオプション]**ボタン をクリックします。

[ブラシの設定] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[ブラシの設定]**をクリックします。
2 ツールをクリックします。

圧力感知のペンまたはスタイラスの属性を設定するには

1 ツールボックスの **[ペイント]** ツール をクリックします。
2 プロパティ バーの **[ブラシ]** ピッカーを開き、ブラシ カテゴリを選択し、ブラシを選択します。
3 **[ブラシの設定]** インスペクタで、**[ペンの設定]**バーのフライアウト矢印をクリックします。

[ブラシの設定] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[ブラシの設定]**をクリックします。
4 次のいずれかのボックスに値を入力します。
- **圧力の範囲** ― 圧力を指定できます。-999～999 の値を指定します。
- **不透明度** - ブラシ ストロークの透明度を調整します。ツールの透明度が 0 または既に最大値になっている場合は、正の値であっても負の値であっても影響がありません。-99～100 の値を指定します。

- **ソフト エッジ** - ブラシ ストロークの透明のエッジの幅を指定します。-99～100 の値を指定します。
- **色相** - カラー ホイールでペイント カラーの色相を、指定した角度だけシフトします。
- **彩度** - ペイント カラーの彩度の最大変化量を表します。-100～100 の値を指定します。
- **明度** - ペイント カラーの明度の最大変化量を表します。-100～100 の値を指定します。
- **テクスチャ** - 現在のペイント ツールで表示されるテクスチャの量を指定します。-100～100 の値を指定します。
- **ブリード** - ブラシ ストロークの滲む度合いを指定します。-100～100 の値を指定します。
- **カラーの一様性** - ブリード値と連携して、ブラシ ストローク全体に残るペイントの跡を調整します。-100～100 の値を指定します。

5 タブレットに適用する圧力を変えながらペンをドラッグして、属性をテストします。



傾斜、方向、および回転をサポートするスタイラスまたはペンでは、これらの機能はブラシ属性を変えるのに役立ちます。

筆圧のオン/オフを切り替えるには

1 ツールボックスのブラシ ツールをクリックします。

2 プロパティ バーの **[筆圧]** ボタン をクリックします。



オンにすると、筆圧機能を使用してブラシのペン先のサイズを変えることができます。最大サイズが、プロパティ バーの **[ペン先のサイズ]** ボックスに設定されます。

ペンの傾斜のオン/オフを切り替えるには

1 ツールボックスのブラシ ツールをクリックします。

2 プロパティ バーの **[ペンの傾斜]** ボタン をクリックします。



オンにすると、ペンの傾斜機能を使用してブラシのペン先の平坦度を変えることができます。平坦度の初期値を、**[ブラシの設定]** インスペクタの **[ペン先のプロパティ]** セクションで設定できます。詳しくは、318 ページの 「ペン先のプロパティ」。を参照してください。

ペン方向のオン/オフを切り替えるには

1 ツールボックスのブラシ ツールをクリックします。

2 プロパティ バーの **[ペン方向]** ボタン をクリックします。



オンにすると、ペン方向機能を使用してブラシのペン先の回転を変えることができます。回転の開始角度を、**[ブラシの設定]** インスペクタの **[ペン先のプロパティ]** セクションで設定できます。詳しくは、318 ページの 「ペン先のプロパティ」。を参照してください。

ペンの回転のオン/オフを切り替えるには

1 ツールボックスのブラシ ツールをクリックします。

2 プロパティ バーの **[ペンの回転]** ボタン をクリックします。

オンにすると、ペンの回転機能を使用してブラシのペン先の回転を変えることができます。回転の開始角度を、**[ブラシの設定]** インスペクタの **[ペン先のプロパティ]** セクションで設定できます。詳しくは、318 ページの 「ペン先のプロパティ」。を参照してください。

マージ モード

コンピュータでは、カラーは数値として扱われます。 マージ モードでは、これらのカラー値を使用して数学的な計算を実行します。マージ モードは、イメージに含まれるソース カラーとベース カラーを結合して、混合カラーと呼ばれる新しいカラーや効果を生成します。一部のプログラムでは、マージ モードは描画モードとも呼ばれます。

ペイント ツールでは、マージ モードによってブラシ ストロークとイメージの結合方法を指定します。オブジェクトでは、マージ モードによって、オブジェクトのカラーと、オブジェクトの背後にあるバックグラウンドまたは下にあるオブジェクトとの結合方法を指定します。

マージ モード



[標準]マージ モードでは、ベース カラーをソース カラーで置き換えます。これが、デフォルトのマージ モードです。



[追加]マージ モードでは、ソース カラー値とベース カラー値を加算します。



[減算]マージ モードでは、ソース カラー値とベース カラー値を加算し、その合計から 255 を減算します。このマージ モードではカラー チャンネルを減算処理するので、ベース カラーより明るい混合カラーが生成されることはありません。たとえば、白の上に青をペイントすると、結果は青になり、黒の上に青をペイントすると黒になります。



[差分]マージ モードでは、ベース カラー値からソース カラー値を減算し、その結果の絶対値を適用します。現在のソース カラー値が 0 の場合は、ベース カラーは変わりません。



[乗算] マージ モードでは、ソース カラー値とベース カラー値を乗算し、その結果を 255 で除算します。白でペイントしない限り、最終的な結果は、常にオリジナルのベース カラーより暗くなります。黒を乗算した場合、結果は常に黒になります。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]マージ モードでは、ベース カラー値をソース カラー値で除算し、その結果を 255 以下にします。

マージ モード



[明化]マージ モードでは、ソース カラーがベース カラーより明るい場合は、ベース カラーをソース カラーで置き換えます。



[暗化]マージ モードでは、ソース カラーがベース カラーより暗い場合は、ベース カラーにソース カラーを適用します。



[テクスチャ化]マージ モードでは、ソース カラーをグレースケールに変換し、そのグレースケール値をベース カラー値で乗算します。



[カラー] マージ モードでは、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]マージ モードでは、ソース カラーの色相、およびベース カラーの彩度と明度に基づいてカラーを生成します。



[彩度]マージ モードでは、ソース カラーの彩度、およびベース カラーの明度と色相に基づいてカラーを生成します。



[明度]マージ モードでは、ソース カラーの明度、およびベース カラーの色相と彩度に基づいてカラーを生成します。これは**[カラー]** マージ モードの逆です。



[反転]マージ モードでは、ソース カラーの補色に基づいてカラーを生成します。これは、現在のソース カラー値を反転し、その値をベース カラーに適用します。ソース カラー値が 127 の場合は、127 がカラー ホイールの中間値であるため、カラーは変わりません。



[論理 AND]マージ モードでは、ソース カラー値とベース カラー値にブール代数論理式「AND」を適用します。



[論理 OR]マージ モードでは、ソース カラー値とベース カラー値にブール代数論理式「OR」を適用します。



[論理 XOR]マージ モードでは、ソース カラー値とベース カラー値にブール代数論理式「XOR (排他的論理和) 」を適用します。

マージ モード



[背面]マージ モードでは、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]マージ モードでは、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]マージ モードでは、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]マージ モードでは、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]マージ モードでは、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。



[カラー覆い焼き]マージ モードでは、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]マージ モードでは、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。



[赤]マージ モードでは、ソース カラーを RGB イメージの赤チャンネルに適用して、カラーを生成します。このマージ モードは、アクティブなイメージが RGB イメージの場合にのみ使用できます。



[緑]マージ モードでは、ソース カラーを RGB イメージの緑チャンネルに適用して、カラーを生成します。このマージ モードは、アクティブなイメージが RGB イメージの場合にのみ使用できます。



[青]マージ モードでは、ソース カラーを RGB イメージの青チャンネルに適用して、カラーを生成します。このマージ モードは、アクティブなイメージが RGB イメージの場合にのみ使用できます。



[シアン]マージ モードでは、ソース カラーを CMYK イメージのシアン チャンネルに適用して、カラーを生成します。この

マージ モード

マージ モードは、アクティブなイメージが CMYK イメージの場合にのみ使用できます。



[マゼンタ]マージ モードでは、ソース カラーを CMYK イメージのマゼンタ チャンネルに適用して、カラーを生成します。このマージ モードは、アクティブなイメージが CMYK イメージの場合にのみ使用できます。



[イエロー]マージ モードでは、ソース カラーを CMYK イメージのイエロー チャンネルに適用して、カラーを生成します。このマージ モードは、アクティブなイメージが CMYK イメージの場合にのみ使用できます。



[黒]マージ モードでは、ソース カラーを CMYK イメージの黒チャンネルに適用して、カラーを生成します。このマージ モードは、アクティブなイメージが CMYK イメージの場合にのみ使用できます。

また、グループ化されたオブジェクトには **[パススルー]** マージ モードを使用できます。**[パススルー]** マージ モードでは、グループ内の個々のオブジェクトのマージ モードが、カラーとその下のオブジェクトとのブレンド方法に影響します。詳しくは、407 ページの 「選択したグループのマージ モード」。を参照してください。

Corel PHOTO-PAINT™

特殊効果を適用する

Corel PHOTO-PAINT では、特殊効果フィルタを使用して、イメージにさまざまな非破壊的な変形を適用することができます。たとえば、デッサン、絵画、エッチング、または抽象派絵画のような外観に変換できます。

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 327 の 「特殊効果を操作する」。
- ページ 335 の 「プリセット スタイル」。
- ページ 335 の 「カラー/トーン効果」。
- ページ 336 の 「ベベル効果」。
- ページ 336 の 「ボケぼかし効果」。
- ページ 338 の 「レンズ フレア効果」。
- ページ 338 の 「照明効果」。
- ページ 339 の 「フォト フレーム」。
- ページ 340 の 「プラグインを管理する」。

特殊効果を操作する

Corel PHOTO-PAINT では、特殊効果を使用してイメージの外観に変化を付けることができます。効果は、イメージ全体に適用することも、マスクやレンズを使用してイメージの一部にだけ適用することもできます。





イメージに適用された効果の例。上段 (左から右へ) オリジナルのイメージ、エンボス効果、立体派芸術効果、モザイク クリエイティブ効果、ピクセレート歪曲効果、下段 (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

効果のカテゴリ

効果は以下のカテゴリにまとめられています。

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、341 ページの「3-D 回転」、342 ページの「ベベル効果」、342 ページの「シリンダー」、343 ページの「エンボス」、343 ページの「ガラス」、343 ページの「ページ カール」、344 ページの「ピンチ/パンチ」、344 ページの「球体」、345 ページの「ボス」、345 ページの「ジグザグ」。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、345 ページの「木炭」、346 ページの「コンテ クレヨン」、346 ページの「クレヨン」、347 ページの「立体派」、347 ページの「水遊び」、347 ページの「印象派」、348 ページの「パレット ナイフ」、348 ページの「パステル」、349 ページの「ペンとインク」、349 ページの「点描派」、349 ページの「スクラッチボード」、350 ページの「スケッチ パッド」、350 ページの「水彩画」、351 ページの「すかし模様」、351 ページの「エンボス紙」。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、351 ページの「フェードの調整」、352 ページの「特定方向のスムーズ化」、352 ページの「フェード」、353 ページの「ガウス フェード」、353 ページの「ギザギザ」、354 ページの「ローパス」、354 ページの「モーション フェード」、355 ページの「放射状フェード」、355 ページの「スマート フェード」、355 ページの「ボケぼかし」、356 ページの「スムーズ化」、356 ページの「ソフト化」、357 ページの「ズーム」。などがあります。

カテゴリ	説明
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、357 ページの 「カラー化」、358 ページの 「拡散」、359 ページの 「フォト フィルタ」、358 ページの 「レンズ フレア」、359 ページの 「照明効果」、359 ページの 「セピア調」、360 ページの 「スポット フィルタ」、360 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、361 ページの 「ビット プレーン」、361 ページの 「ハーフトーン」、362 ページの 「サイケデリック」、362 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、363 ページの 「エッジ検出」、363 ページの 「エッジの検索」、364 ページの 「トレース等高線」、364 ページの 「部分的均一化」。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、365 ページの 「アート スタイル」、367 ページの 「クリスタル」、367 ページの 「編物」、367 ページの 「フレーム」、368 ページの 「ガラス ブロック」、368 ページの 「モザイク」、369 ページの 「分散」、369 ページの 「曇りガラス」、369 ページの 「ステンド グラス」、370 ページの 「ビネット」、370 ページの 「たつ巻き」。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、371 ページの 「バンド パス」、371 ページの 「バンプ マップ」、371 ページの 「ユーザー定義」。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、372 ページの 「ブロック」、372 ページの 「置き換え」、373 ページの 「メッシュ ワープ」、373 ページの 「オフセット」、374 ページの 「ピクセレート」、374 ページの 「波」、374 ページの 「斜変形」、375 ページの 「うず巻き」、375 ページの 「タイル」、376 ページの 「ウェット ペイント」、376 ページの 「水中」、376 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、379 ページの 「ノイズの調整」、377 ページの 「ノイズの追加」、377 ページの 「3D ステレオ ノイズ」、378 ページの 「最大」、378 ページの 「標準」、379 ページの 「最

カテゴリ	説明
	小」、379 ページの 「モアレの除去」、380 ページの 「ノイズの除去」。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、380 ページの 「アンシャープ調整」、381 ページの 「特定方向のシャープ化」、381 ページの 「ハイ パス」、382 ページの 「シャープ化」、382 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、383 ページの 「レンガ」、383 ページの 「泡」、383 ページの 「キャンバス」、384 ページの 「敷石」、384 ページの 「象皮」、385 ページの 「エッチング」、385 ページの 「プラスチック」、385 ページの 「しっくい」、386 ページの 「浮き彫り」、386 ページの 「網戸」、387 ページの 「石」、387 ページの 「下地」。などがあります。
プラグイン	Corel PHOTO-PAINT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、**[効果]** メニューの一番下に表示されます。

いくつかの効果は、RGB イメージのみをサポートしています。イメージがサポート対象外のカラー モードの場合、アプリケーションがイメージを RGB (24 ビット) モードに変換します。

このアプリケーションに用意されている効果について詳しくは、341 ページの 「特殊効果のカテゴリ」。を参照してください。

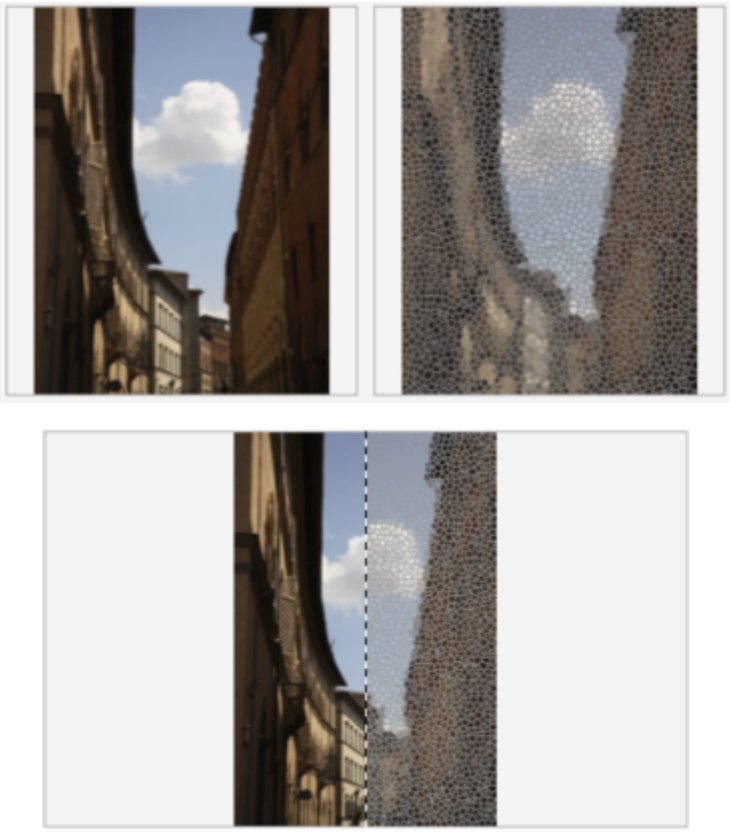
非破壊的な編集

Corel PHOTO-PAINT では効果を非破壊的に適用できます。効果を非破壊的に適用した場合は、オリジナルのイメージに影響が及びません。Corel PHOTO-PAINT は変更内容を別個に保存します。そのため、変更内容の編集や削除、表示/非表示の切り替え、オリジナルのオブジェクトやイメージの復元がいつでも可能です。**[効果]** メニュー、**[効果]** インスペクタ (**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[効果]**) または **[オブジェクト]** インスペクタ (**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[オブジェクト]**) の **[効果の追加]** ボタン から効果を適用できます。

効果をカスタマイズする

効果は、適用前にカスタマイズできます。たとえば、ビネット効果を使用してイメージにフレームを付ける場合、オフセット値を増加してサイズを縮小する、フェード値を減少して不透明度を低下させる、などの調整が可能です。水彩画効果では、ブラシのサイズを細くするとより詳細なイメージを描くことができ、太くするとより抽象的な効果が得られます。

いずれの効果のダイアログ ボックスにもプレビュー ウィンドウがあります。特殊効果設定を調整しながら、デザインをリアルタイムでプレビューできます。新しい領域へのスクロール、ズーム インやズーム アウトができるほか、プレビュー ウィンドウでのアートワークの表示方法を選択でき、施した調整を評価できます。デフォルトでは、効果の設定変更に合わせて、描画ウィンドウにイメージのライブ プレビューが表示されます。



適用前と適用後のフル (上段) と分割 (下段) のプレビューは、編集内容を追って各種設定がイメージに与える影響を理解するのにとりわけ便利です。

非破壊編集の中心となるのが **[効果]** インスペクタで、他の要素に悪影響を与えることなく編集して、さまざまな処理をいくらでも試せます。効果の表示/非表示を切り替えたり、適用済みの効果を編集したり、同じオブジェクトに複数の特殊効果を適用したりできます。さらに、適用済みの特殊効果の順序を変更したり、特定の特殊効果を削除したりできます。効果は累積的で、何か効果を適用するたびに、直前の効果の上に重ねられます。**[効果]** インスペクタで、最後に追加された効果がリストの先頭になり、新しい順に表示されます。マスクを作成し、新たに定義された編集領域に調整を適用することで、効果の適用範囲を変更できます。また、対象となった領域をもとにマスクを作成し、他の効果を適用する際に再利用することもできます。効果を平坦化して変化を永続的に適用することもできます。

特殊効果をイメージ領域に適用するには

編集領域を定義して、イメージの特定の領域に特殊効果を適用することができます。

レンズを使用して特殊効果をイメージの一部に適用することも可能です。レンズを使用すると、変更はイメージには適用されず、レンズを通した画面上に表示されます。特殊効果の大半が、レンズとしても使用できます。オブジェクトに非破壊効果を適用すると、選択したオブジェクトの外観のみに影響が及ぶのに対し、効果をレンズに適用すると、レンズの下にあるすべてのオブジェクトの外観に影響が及びます。レンズについて詳しくは、173 ページの 「レンズを作成する」。を参照してください。

特殊効果を繰り返す/フェードする

効果を破壊的に適用した場合、同じ操作を繰り返して効果の強度を高めたり、効果にフェードを適用して強度を弱めたりできます。操作の繰り返しとフェードについて詳しくは、83 ページの 「操作を元に戻す/やり直す/繰り返す/フェードする」。を参照してください

非破壊的な編集の場合、オブジェクトに同じ効果を 2 度適用することはできません。

マージ モードを使用する

効果をイメージにマージする度合いを定義できます。マージ モードについて詳しくは、323 ページの 「マージ モード」。を参照してください。

特殊効果の操作を追跡/記録/自動化する

Corel PHOTO-PAINT を使用すると、特殊効果の操作を追跡、記録、自動化できます。詳しくは、553 ページの 「スクリプトを使用してタスクを自動化する」を参照してください。

効果を破壊的に適用するには

1 次のいずれかの操作を実行します。
- イメージを開く ― 効果をイメージに適用します。
- 編集領域を定義する ― 効果をイメージ領域に適用します。
- オブジェクトを選択する ― 効果をオブジェクトに適用します。

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 特殊効果フィルタの設定を調整します。

イメージに 1 つまたは複数のオブジェクトが含まれる場合、特殊効果はバックグラウンドまたは選択したオブジェクトだけに適用されます。



デフォルトでは、効果の設定を変更すると、調整後のイメージがイメージ ウィンドウに表示されます。ライブ プレビューを無効にするには、**[プレビュー]** チェック ボックスをオフにします。

特殊効果の中には、オブジェクトの形状に変化を与えるものもあります。**[オブジェクト]** インスペクタの **[透明度のロック]** ボタン  をオンにすると、特殊効果を適用してもオリジナルの形状を維持できます。オリジナルの形状と新しい形状を比べても変わらない部分は、黒で表示されます。**[オブジェクト]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ] ▸ インスペクタ**

効果を非破壊的に適用するには

1 次のいずれかの操作を実行します。
- 背景を選択する ― 効果をバックグラウンド レイヤに適用します。
- 編集領域を定義する ― 効果をイメージ領域に適用します。
- オブジェクトを選択する ― 効果をオブジェクトに適用します。

2 **[ウィンドウ] ▸ [インスペクタ] ▸ [効果]** をクリックします。

3 **[効果の追加]** ボタン  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。

4 特殊効果フィルタの設定を調整します。



オブジェクトに同じ効果を 2 度適用することはできません。

非破壊効果を追加すると、**[オブジェクト]** インスペクタでオブジェクト名の横に **[効果の表示/非表示]** アイコン  が表示されます。

[オブジェクト] インスペクタ (**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[オブジェクト]**) の **[効果の追加]** ボタン をクリックし、効果カテゴリを選択し、効果をクリックすることでも、効果を非破壊的に適用できます。

デフォルトでは、効果の設定を変更すると、調整後のイメージがイメージ ウィンドウに表示されます。ライブ プレビューを無効にするには、**[プレビュー]** チェック ボックスをオフにします。

特殊効果の中には、オブジェクトの形状に変化を与えるものもあります。**[オブジェクト]** インスペクタの **[オブジェクト透明度のロック]** ボタン をオンにすると、特殊効果を適用してもオリジナルの形状を維持できます。オリジナルの形状と新しい形状を比べても変わらない部分は、黒で表示されます。**[オブジェクト]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ**

デザインをプレビューしながら効果の設定を調整するには

1 特殊効果のダイアログ ボックスで **[プレビュー]** ボタン 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。
適用後のイメージを単一ペインで表示する	**[フル プレビュー]** ボタン をクリックします。
オリジナルのイメージと適用後のイメージを別のペインに表示する	**[適用前後のフル プレビュー]** ボタン をクリックします。
オリジナルのイメージと適用後のイメージを同じペインに表示する	**[適用前後の分割プレビュー]** ボタン をクリックし、ウィンドウ中央の分割線を左右にドラッグします。

非破壊効果を使用するには

1 非破壊効果が適用されているオブジェクトを選択します。

2 **[効果]** インスペクタ (**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[効果]**) を開きます。

3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
効果を表示/非表示にする	表示するまたは非表示にする効果の **[表示/非表示]** アイコン をクリックします。

目的	作業手順
	ヒント: 複数の効果を表示または非表示にするには、効果を選択し、**[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、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。
効果の適用範囲を変更する	マスク ツールを使用して、調整の適用先となる編集領域を定義します。**[効果]** インスペクタで効果をコントロールクリックし、**[マスクに適用]** をクリックします。
効果の適用先となる領域からマスクを作成する	**[効果]** インスペクタで効果をコントロールクリックし、**[効果からマスクを作成]** をクリックします。
効果を平坦化して変更を永続的に適用する	**[平坦化効果]** ボタン をクリックします。 **注記:** 特殊効果が適用されている複数のオブジェクトを選択した場合、このボタンをクリックすると最初に選択されたオブジェクトの効果だけが平坦化されます。

[効果] インスペクタの **[表示/非表示]** アイコン をクリックすると、個々の効果の表示が変化するのに対し、**[オブジェクト]** インスペクタ の **[効果の表示/非表示]** アイコン をクリックすると、1 つのオブジェクトに適用されているすべてのオブジェクトの表示が変化し、**[効果]** インスペクタで個々の効果の表示が設定されても上書きされます。

また、**[オブジェクト]** インスペクタ (**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]**複数のオブジェクトで効果を表示または非表示にするには、オブジェクトを選択し、**[効果の表示/非表示]** トグル アイコン をクリックします。ロックされたオブジェクトの効果の表示と非表示を切り替えることができます。

最後に適用された破壊効果を繰り返すには

- **[効果]** ▸ **[繰り返し]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
  - **繰り返し <最後の効果>** - 最後に適用した効果を適用します。
  - **<最後の効果> 全表示オブジェクトに適用** - 最後に適用した効果を、イメージ内のすべての表示要素に適用します。
  - **<最後の効果> 全選択オブジェクトに適用** - 最後に適用した効果を、イメージ内のすべての選択オブジェクトに適用します。

プリセット スタイル

一部の特殊効果にはプリセット スタイルがあります。さまざまなプリセット スタイルを適用できます。 また、目的の効果が得られるように設定を修正することも可能です。目的の効果が得られたら、カスタマイズ設定をプリセット スタイルとして保存し、他のイメージに適用できます。不要になったプリセット スタイルは削除できます。

プリセット スタイルのある特殊効果を以下の表に示します。

- ボス
- レンズ フレア
- 照明効果
- スポット フィルタ
- ガラス
- フレーム
- バンプ マップ
- メッシュ ワープ
- 水中
- ベベル効果

プリセット スタイルを適用するには

1 **[効果]**をクリックし、特殊効果のカテゴリを選択して、プリセット スタイルのある効果をクリックします。
2 **[スタイル]**または**[プリセット]**リスト ボックスからプリセット スタイルを選択します。

カスタム プリセット スタイルを作成するには

1 **[効果]**をクリックし、特殊効果のカテゴリを選択して、プリセット スタイルのある効果をクリックします。
既存のプリセット スタイルを元にしてカスタム プリセット スタイルを作成するには、**[スタイル]**または**[プリセット]**リスト ボックスからプリセット スタイルを選択します。
2 特殊効果の設定を調整します。
3 **[プリセットの追加]**ボタン をクリックします。
4 ダイアログ ボックスに名前を入力します。

カスタム プリセット スタイルを削除するには

1 **[効果]**をクリックし、特殊効果のカテゴリを選択して、プリセット スタイルのある効果をクリックします。
2 **[スタイル]**または**[プリセット]**リスト ボックスからプリセット スタイルを選択します。
3 **[プリセットの削除]**ボタン をクリックします。

デフォルトのプリセット スタイルまたは最後に使用したプリセット スタイルは削除できません。

カラー/トーン効果

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。

カラー/トーン効果を適用するには

- **[イメージ]** ▶ **[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。
  - **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。

- **ポスタライズ** - イメージのトーン数を減らします。 この処理を実行すると、トーンのグラデーションが減少し、均一なカラーの領域が大きくなります。
- **しきい値** - 輝度をしきい値として指定します。指定したしきい値オプションに応じて、しきい値以上または以下の輝度を持つピクセルが白か黒で表示されます。

ダイアログ ボックスが表示されたら、効果の設定を調整します。



[インターレース補間]効果は、イメージから線を除去できる変形効果です。**[インターレース補間]** 効果について詳しくは、129 ページの 「スキャンしたイメージの画質を向上させる」。を参照してください。

ベベル効果

ベベル効果は、編集領域に沿って傾斜のついたエッジを付け、表面が膨らんだような形にします。たとえば、ベベル効果を使用すると、テキストに奥行き感を与えたり、Web で使用する 3D ボタンを作成したりすることができます。また、照明の角度、方向、およびカラーを変更したり、ベベル エッジに沿ってテクスチャを適用したりすることもできます。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。

ベベルを適用するには

1 編集領域を選択します。
2 **[効果]** ▸ **[3D 効果]** ▸ **[ベベル効果]** をクリックします。
3 **[ベベル]**タブをクリックし、次のスライダを調整します。
   - **幅** ― ベベルの幅をピクセル数で指定します。
   - **高さ** ― ベベルの奥行きを指定します。高さと幅の設定により、ベベルの角度が決定します。
   - **なめらかさ** ― ベベル エッジの丸み具合を指定します。値を増やすと、エッジがより丸くなります。
4 **[照明]**タブをクリックし、必要な設定を行います。

可能な操作

照明のカラーを変更する	**[カラー]**ピッカーを開き、カラーをクリックします。
ベベル エッジにテクスチャを適用する	**[テクスチャ]**ピッカーを開き、テクスチャをクリックします。
ベベルの内側部分に照明を当て、テクスチャを設定する	**[内部の保護]**チェック ボックスをオフにします。

ボケぼかし効果

ボケぼかし効果は、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できます。円形および六角形の絞りを選択することもできます。絞りはフォーカス ピントの合っていない領域に表示される明暗のパターンに影響します。この効果は、暗いバックグラウンドにある照明の小さな点に最も効果的です。たとえば、ピントの合っていない照明をカメラ レンズが扱う方法をシミュレートするのに使用します。

この効果は、**平面マスク** ツールと組み合わせても効果的に使用できます。詳しくは、262 ページの 「フリーハンド マスク ツールを使用して定義される編集領域」。を参照してください。



ボケぼかし効果は、中央にフォーカス エリアを定義し、写真の残りの部分をピントが合っていないままにするよう使用されていました。

ボケぼかし効果を適用するには

1 マスク ツールを使用して、フォーカスしたままにするイメージの領域を選択します。

2 **[効果]** ▸ **[ぼかし]** ▸ **[ボケぼかし]** をクリックします。

3 **[ボケぼかし]** 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
選択領域を反転する	**[マスクの反転]** チェック ボックスをオンにします。
ピントの合っていない領域のぼかしの量を調整する	**[ぼかしの量]** スライダを移動します。 スライダを右に動かすとぼかしが増え、左に動かすとぼかしが減少します。
ぼかし領域の絞りを指定する	**[絞りの形状]** 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。 ●**円形** ●**六角形**
フォーカス エリアとぼかし領域の境界を調整する	**[フェードのエッジ]** スライダを移動します。 スライダを右に動かすと、フェードが増え、左に動かすとフェードが減少します。
フォーカス エリアのサイズを微調整する	**[フォーカス範囲]** スライダを左に動かすと、フォーカス エリアが縮小し、右に動かすとフォーカス エリアが選択範囲のエッジまで拡大します。

フォーカスする領域よりも少し大きく選択し、その後、**[フォーカス範囲]** スライダを使用して選択範囲のエッジを微調整します。

レンズ フレア効果

カメラを直接強い光源に向けて撮影したときに現れるフレア (光の輪) を RGB イメージに表現します。たとえば、表面に日光の反射を表現したり、星雲や銀河を使った宇宙シーンを描いたりすることができます。レンズ フレア効果には、次のようなさまざまな設定項目があります。

- フレア ― 反射光の一番明るい部分。
- 光輪 ― フレアの周りに現れる光の輪。
- 残像 ― フレアから遠ざかるに従って小さくなる光の輪。
- 光線 ― フレアから放射状に延びる光線。
- アナモルフィック ライト ― フレアを通り抜ける一条の光線。

以上の各設定項目で、位置、サイズ、輝度、カラーを設定できます。 より自然に見えるように、ノイズを入れることもできます。

レンズ フレアを適用するには

1 イメージ、編集領域、またはオブジェクトを選択します。
2 **[効果]** ▸ **[カメラ]** ▸ **[レンズ フレア]** をクリックします。
3 **[フレア]**タブをクリックし、必要なプロパティを設定します。
光輪または残像を修正するには、リスト ボックスから**[光輪]**または **[残像]**を選択し、必要な設定を修正します。
4 **[光線]**タブをクリックし、必要なプロパティを設定します。

アナモルフィック ライトを修正するには、リスト ボックスから**[アナモルフィック ライト]**を選択し、必要な設定を修正します。

照明効果

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します。光源の種類と数、強度、およびカラーを指定できます。また、プリセットを適用したりカラー チャンネル情報を修正したりすることで、エンボス加工のレリーフを作成することもできます。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ができます。

照明効果を適用するには

1 **[効果]** ▸ **[カメラ]** ▸ **[照明効果]** をクリックします。
2 **[照明ソース]**タブをクリックします。
3 **[種類]**の**[スポットライト]**をオンにします。
4 プレビュー ウィンドウで、**光源セレクタ**  をドラッグして、照明の位置と方向を設定します。
5 **[角度]**ボックスに値を入力して、イメージに当てる照明の角度を設定します。
6 次のスライダのいずれかを調整します。
- **輝度** ― 光源の強度を設定します。
- **絞りの設定** ― 光ビームの幅を設定します。値を高くするほど光ビームの幅が広がり、拡散します。
- **エッジ** ― 光ビームのエッジに沿って、光の拡散具合を設定します。
- **不透明度** ― 光の密度を設定します。

7 **[雰囲気]**タブをクリックし、**[輝度]**スライダを移動してイメージ全体の輝度を調整します。

可能な操作

照明のカラーを変更する	**[カラー]**ピッカーをクリックして、カラー ボックスをクリックします。
最後に適用した照明と同じプロパティの照明を追加する	**[照明の追加]**ボタン をクリックします。
最後に適用した照明を削除する	**[照明の削除]**ボタン をクリックします。
光源セレクタの表示/非表示を切り替える	**[光源の表示/非表示]** ボタン をクリックします。
プリセットを使用して、3D テクスチャを追加する	**[プリセット]**タブをクリックして、イメージにテクスチャを追加するプリセットを選択します。 次に、**[イメージ テクスチャ]**タブをクリックして必要なプロパティを設定します。
カラー チャンネルを使用して、3D テクスチャを追加する	**[イメージ テクスチャ]**タブをクリックして、**[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、必要な設定変更を行います。

フォト フレーム

フォトやその他のイメージをフレームに入れるには、プリセット フォト フレームを追加します。

2 つ以上のフレームを 1 つのイメージの上に重ねることができます。さらに、プリセット フレームのカラー、不透明度、エッジ、および整列を変更して、プリセット フレームをカスタマイズできます。カスタマイズしたフォト フレームは、将来使用できるようにプリセットとして保存できます。詳しくは、335 ページの 「カスタム プリセット スタイルを作成するには」。を参照してください。

フォト フレームを追加するには

1 **[効果]** ▸ **[静物]** ▸ **[フレーム]** をクリックします。
2 **[フレーム]** ダイアログ ボックスでフレーム ピッカーを開いて、フレームを選択します。
フォト フレームのファイル名と場所が、フレーム選択ボックスの横にある **[フレームの表示と選択]** ボックスに表示されます。

可能な操作

他のフォト フレームにアクセスする	**[フレーム]** ダイアログ ボックスでフレーム選択ボックスを開き、**[詳細]** をクリックします。
フォト フレームをカスタマイズする	**[フレーム]** ダイアログ ボックスの **[修正]** タブをクリックし、目的の設定を選択します。
フレームを重ねる	**[フレームの表示と選択]** ボックスの空の行をクリックし、フレーム選択ボックスからフレームを選択します。
フレームを表示する/非表示にする	[目] のアイコンをクリックします。

可能な操作	
[フレームの表示と選択] ボックスからフレームを削除する	フレームをクリックし、**[削除]** ボタンをクリックします。

プラグインを管理する

プラグインを使用すると、Corel PHOTO-PAINT でイメージの編集に使用できる機能と効果が追加されます。特殊効果用のプラグイン フィルタでは、プリセットの指定値に従ってイメージ情報を処理してイメージを変更します。

Corel PHOTO-PAINT の起動時に、プラグイン フォルダ内にあるプラグインが自動検出されて読み込まれます。他のプラグインをプラグイン フォルダに追加することも、他の場所にインストールしたプラグインを追加することもできます。ただし、サードパーティ製のプラグインについては、読み取り権と書き込み権のあるフォルダにインストールしてください。不要なプラグインをオフにできます。

別の場所からプラグインをインストールするには

1. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** 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 **[効果]** メニューに表示されます。

プラグインをオフにするには

1. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。
2. **[プラグイン]** をクリックします。
3. オフにするプラグインの横のチェック ボックスをオフにします。



プラグインをオフにして、プラグイン リストから削除するには、そのプラグインをクリックしてハイライト表示し、**[削除]**ボタンをクリックします。

Corel PHOTO-PAINT™

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 341 の 「3-D」。
- ページ 345 の 「アート ストローク」。
- ページ 351 の 「フェード」。
- ページ 357 の 「カメラ」。
- ページ 361 の 「カラー変換」。
- ページ 363 の 「等高線」。
- ページ 365 の 「クリエイティブ」。
- ページ 371 の 「カスタム」。
- ページ 372 の 「歪曲」。
- ページ 377 の 「ノイズ」。
- ページ 380 の 「シャープ化」。
- ページ 382 の 「テクスチャ」。

シャープ化特殊効果について詳しくは、137 ページの 「イメージをシャープ化する」。を参照してください。また、モアレの除去とノイズの除去について詳しくは、129 ページの 「スキャンしたイメージの画質を向上させる」。を参照してください。

特殊効果の適用について詳しくは、327 ページの 「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。

3-D 回転

3-D 回転効果 (**[効果]** ▸ **[3D 効果]** ▸ **[3D 回転]**) では、インタラクティブな 3D モデルを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。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。

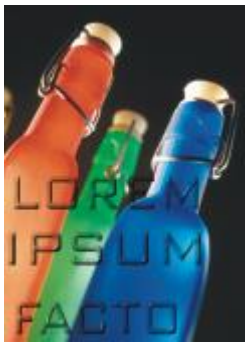

オリジナル


3-D 回転

ベベル効果

ベベル効果 (**[効果]** ▸ **[3D 効果]** ▸ **[ベベル効果]**) では、編集領域に沿って傾斜の付いたエッジを付けて、表面が膨らんだような形にできます。詳しくは、336 ページの 「ベベル効果」。を参照してください。


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

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

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

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、モノクロの木炭画のようなイメージを作成します。


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] ▸ [クレヨン]**) は、クレヨン画のようなイメージを作成します。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

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。


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 ナイフで絵の具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、パステル画のようなイメージを作成します。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によるペン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のようなイメージを作成します。


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作成します。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な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]**) は、エンボス紙に描いた絵画のような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。

フェードの調整

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

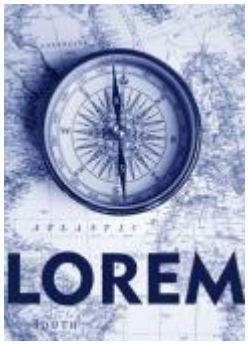
特定方向のスムーズ化効果 (**[効果]** ▸ **[フェード]** ▸ **[特定方向のスムーズ化]**) は、エッジの細部とテクスチャを保ったままで、イメージ内の徐々に変化する部分をスムーズにします。このフィルタでは、焦点を歪めずにイメージのエッジや表面をわずかにぼかすことができます。


オリジナル

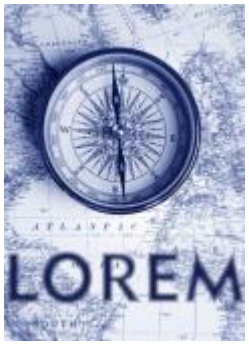

特定方向のスムーズ化

フェード

フェード効果 (**[オブジェクト]** ▸ **[フェード]**) は、オブジェクトのエッジに向けて透明度を徐々に高め、オブジェクトをバックグラウンドにすっかり溶け込ませます。フェードを適用するときは、フェード幅と透明グラデーションの種類 (エッジの種類) を選択できます。エッジの透明度は、フェード部分の始まりから終わりまでを均等な増分で変化させることも (**線形**エッジ)、フェードのかかるエッジの始まりは増分を小さくして、中間部で増分を増やし、また終わりで増分を小さくすることもできます (**曲線**エッジ)。



オリジナル



フェード

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作成します。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、指定した中心点を回りながらフェードする効果、または指定した中心点から放射状にフェードする効果をイメージに適用します。


オリジナル


放射状フェード

ボケぼかし

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、336 ページの 「ボケぼかし効果」。を参照してください。


オリジナル


ボケぼかし

スマート フェード

スマート フェード効果 (**[効果]** ▸ **[ぼかし]** ▸ **[スマート フェード]**) は、望ましくないアーチファクトやノイズをイメージから除去します。


オリジナル


スマート フェード

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一種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イメージの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。

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

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。


オリジナル


レンズ フレア

照明効果

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。


オリジナル


照明効果

フォト フィルタ

写真フィルタ効果 (**[効果]** ▸ **[カメラ]** ▸ **[写真フィルタ]**) では、色付きフィルタが配置されたカメラ レンズの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

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、ハーフトーン カラーのような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



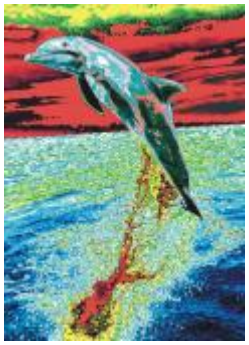
ハーフトーン

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 グリーンなどの明るく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

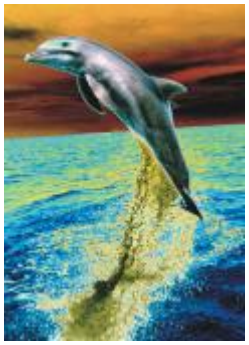


サイケデリック

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、アイテム、編集領域のエッジを検出して強調します。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、それをバックグラウンド上の単色の線に変換します。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



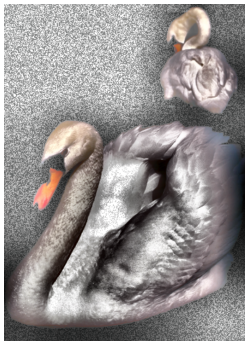
トレース等高線

部分的均一化

[部分的均一化] 効果 (**[効果] ▸ [等高線] ▸ [部分的均一化]**) は、イメージのエッジ付近のコントラストを強調して、明るい部分と暗い部分の細部を鮮明にします。隣接するピクセルを使用して、様式化した効果を作成します。



オリジナル



部分的均一化

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。

アート スタイル

アート スタイル効果 (**[効果] ▸ [クリエイティブ] ▸ [アート スタイル]**) は、ニューラル ネット テクノロジーを使用して、あるイメージのスタイルを別のイメージのコンテンツに転送します。テクスチャ、パターン、カラフル モザイク、著名な画家の絵画などさまざまなソース スタイル イメージの分析に基づいて、AI プリセットがイメージの意味内容を解釈し、イメージにスタイルを転送し、テクスチャ、カラー、視覚パターン、参照イメージの美的側面をシミュレートしたスタイルが適用されたイメージを作成します。プリセットを試して、アプリケーションで使用可能なスタイルのコレクションとメディアを適切に評価します。効果の強度を変えて、効果の程度を調整できます。強度を上げると、効果が大きくなります。詳細レベルも制御できます。値を高くするとエッジがシャープになりイメージが詳細になりますが、ファイル サイズが大きくなり、処理に時間がかかります。選択したスタイルのプリセットと作品の意図に応じて詳細レベルを選択します。

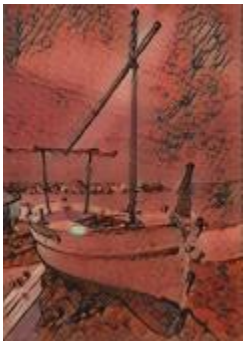

オリジナル


滑らかなアクリル


粒状


グラファイト


ピンク パステル


シェンナ


パステル モザイク


後期印象派


ソフト パステル


ネオン


太いエッジ


染み込んだアクリル


波


サンセット


ラバ ランプ


木版画


ウォーム テクスチャ


木版

クリスタル

クリスタル効果 (**[効果]** ▸ **[クリエイティブ]** ▸ **[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]** ▸ **[クリエイティブ]** ▸ **[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]** ▸ **[クリエイティブ]** ▸ **[フレーム]**) では、プリセット フレーム、他のイメージ、またはマスクで定義した領域を使用して、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。フレームのカラーを変更し、ブレンドの設定を選択する場合は、オブジェクトをすべてバックグラウンドとマージする必要があります。**[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] ▸ [クリエイティブ] ▸ [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] ▸ [クリエイティブ] ▸ [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。



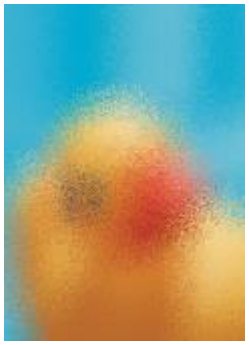


オリジナル　　モザイク

分散

分散効果 (**[効果]** ▸ **[クリエイティブ]** ▸ **[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。

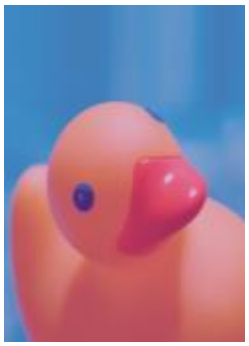

オリジナル


分散

曇りガラス

曇りガラス効果 (**[効果]** ▸ **[クリエイティブ]** ▸ **[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]** ▸ **[クリエイティブ]** ▸ **[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]** ▸ **[クリエイティブ]** ▸ **[ビネット]**) では、イメージの周りに、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

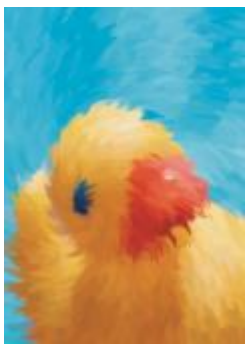


ビネット

たつ巻き

たつ巻き効果 (**[効果]** ▸ **[クリエイティブ]** ▸ **[たつ巻き]**) は、イメージ内に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

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て、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

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し、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。



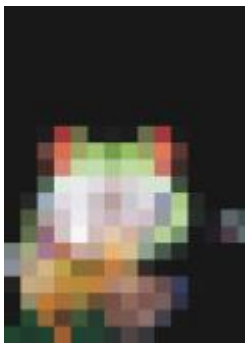


オリジナル　　オフセット

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

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。


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パターンを作成します。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。

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ザラザラした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。**[ノイズの追加]**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

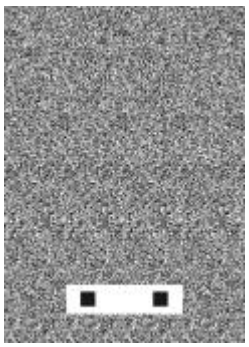


ノイズの追加

3D ステレオ ノイズ

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 (**[ビットマップ] ▸ [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

この効果 (**[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

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

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

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

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。シャープ化特殊効果について詳しくは、137 ページの 「イメージをシャープ化する」。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、隣接するピクセルの値を分析して、エッジの細部を強調できます。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、イメージ内の輪郭がぼやけた部分を対象に、隣接する各ピクセルとの間のコントラストを高めて、イメージのエッジを強調できます。**[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、イメージ内の輪郭がぼやけた部分を対象に、低周波数領域を削除せずにエッジの細部を強調します。**[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。

レンガ

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

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

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

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

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

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

オブジェクト

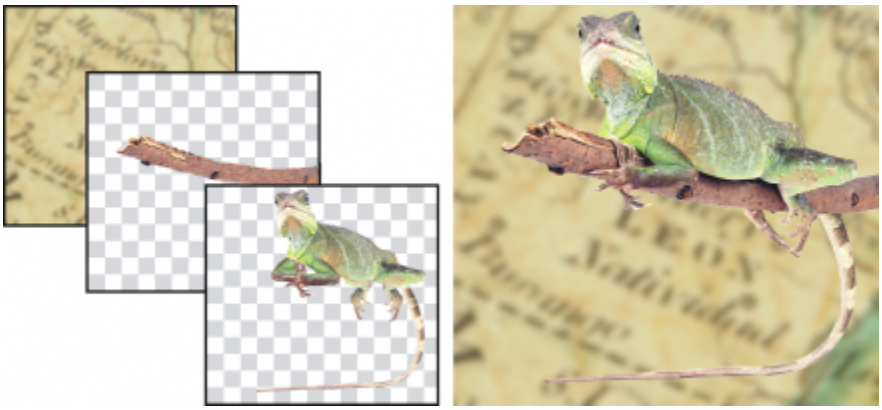
オブジェクトを操作する **391**

オブジェクトを修正する **409**

Corel
PHOTO-PAINT™

オブジェクトを操作する

オブジェクトを使用すると、イメージの編集能力が向上します。 オブジェクトとは、バックグラウンドから独立して操作できるイメージ要素のことです。オブジェクトは、互いに透明なレイヤとして重なり合っています。バックグラウンドが一番下のレイヤとなり、新しく作成されたオブジェクトが一番上に重ねられます。たとえば、何か写真を開くと、それがバックグラウンドになります。この写真の上には、図形、ブラシ ストローク、スプレー イメージなどのさまざまなオブジェクトを追加できます。



オブジェクトは、互いに重ね合うことのできるテキストからマスクを作成するようなものです。このイメージは、バックグラウンドと 2 つの写真オブジェクトによって構成されています。

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 392 の 「オブジェクトを作成する」。
- ページ 393 の 「オブジェクトのプロパティを変更/表示する」。
- ページ 394 の 「オブジェクトを選択する」。
- ページ 396 の 「オブジェクトを移動/コピー/削除する」。
- ページ 398 の 「オブジェクトを表示およびアレンジする」。
- ページ 400 の 「オブジェクトを整列/配置する」。
- ページ 402 の 「整列ガイド」。
- ページ 404 の 「オブジェクトをロックする」。
- ページ 405 の 「オブジェクトをグループ化/結合する」。
- ページ 407 の 「選択したグループのマージ モード」。
- ページ 407 の 「クリッピング グループを使用する」。

オブジェクトを作成する

Corel PHOTO-PAINT では、次のものを使用してオブジェクトを作成できます。

- ブラシストローク
- 整形
- バックグラウンド
- 編集領域

ブラシ ストロークを適用したり、図形を作成したりして、オブジェクトを新規に作成することができます。 また、ブラシ ストロークや図形を既存のオブジェクトに追加することもできます。

イメージのバックグラウンド全体を使用してオブジェクトを作成することもできます。バックグラウンドは、オブジェクトに変換されない限り、重ね順での編集や移動はできません。

その他、イメージのバックグラウンドや他のオブジェクトに編集領域を定義するという方法もあります。編集領域からオブジェクトを作成すると、その領域内の表示要素だけがオブジェクトに含まれます。他のオブジェクトによって隠されてしまい、見ることのできないオブジェクトは、編集領域に含まれません。編集領域の定義について詳しくは、261 ページの 「編集領域を定義する」。を参照してください。



イメージのバックグラウンドの一部を使用してオブジェクトを作成できます。編集領域の定義、選択範囲のコピーや移動は、このように行われます。

イメージ内のすべてのオブジェクトは、同じ解像度とカラー モードになります。オブジェクトをファイルに追加するに従って、ファイル サイズとメモリ所要量が増加します。ファイル サイズを縮小するには、オブジェクトを結合してイメージを平坦化します。オブジェクトの結合について詳しくは、405 ページの 「オブジェクトをグループ化/結合する」。を参照してください。

オブジェクトを維持したままイメージを保存するには、Corel PHOTO-PAINT (CPT) 固有のファイル形式で保存する必要があります。イメージの保存について詳しくは、89 ページの 「イメージを保存する」。を参照してください。

ブラシ ツールでオブジェクトを作成するには

1 **[オブジェクト]** ▸ **[作成]** ▸ **[新規オブジェクト]** をクリックします。
2 ツールボックスの **[ペイント]** ツール をクリックします。
3 プロパティ バーで属性を設定します。
4 イメージ ウィンドウ内でドラッグしてブラシ ストロークを作成します。

[オブジェクト] メニューの **[オブジェクトの選択範囲線を表示]** をオンにすると、新しいオブジェクトの周囲に、選択範囲線と呼ばれる破線の輪郭が表示されます。

ブラシ ストロークおよびスプレーされたイメージは、すべてデフォルトでアクティブなオブジェクトに追加されます。

[オブジェクト] インスペクタで、**[新規オブジェクト]** ボタン  をクリックして、オブジェクトを作成することもできます。**[オブジェクト]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ] ▸ インスペクタ**

整形ツールでオブジェクトを作成するには

1. ツールボックスの整形ツールをクリックします。
2. プロパティ バーで属性を設定します。
3. イメージ ウィンドウ内でドラッグして図形を作成します。

[オブジェクト] メニューの **[オブジェクトの選択範囲線を表示]** をオンにすると、新しいオブジェクトの周囲に、選択範囲線と呼ばれる破線の輪郭が表示されます。

新しいオブジェクトを作成する代わりに、アクティブなオブジェクトに図形を追加する場合は、プロパティ バーの **[新規オブジェクト]** ボタン をオフにします。

イメージのバックグラウンド全体からオブジェクトを作成するには

- **[オブジェクト] ▸ [作成] ▸ [バックグラウンドから]** をクリックします。

編集領域からオブジェクトを作成するには

1. **[オブジェクト]** インスペクタで、バックグラウンドまたはオブジェクトのサムネールをクリックします。
   [オブジェクト] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ] ▸ インスペクタ**
2. 編集領域を定義します。
3. **[オブジェクト] ▸ [作成] ▸ [マスクからコピー]** をクリックします。

オブジェクトを作成するときにイメージの編集領域を削除する場合は、**[オブジェクト] ▸ [作成] ▸ [マスクから切り取り]** をクリックします。

編集領域内のすべての表示要素を使用してオブジェクトを作成するには

1. 編集領域を定義します。
2. **[編集] ▸ [表示オブジェクトのコピー]** をクリックします。
3. **[編集] ▸ [貼り付け]** をクリックします。

オブジェクトのプロパティを変更/表示する

オブジェクトの名前やプロパティを変更できます。オブジェクトを作成する場合、オブジェクトには、Object 2 などのデフォルトの名前が与えられます。設定を指定しない場合、オブジェクトにはデフォルトの設定が適用されます。一部のプログラムでは、オブジェクト プロパティはレイヤ オプションとも呼ばれます。

オブジェクトについては、不透明度を変更できるほか、マージ モードを選択したり、下にあるオブジェクトやバックグラウンド イメージとのブレンド方法を変更したりすることができます。マージ モードについて詳しくは、323 ページの 「マージ モード」。を参照してください。

イメージ ウィンドウのオブジェクトにマウス カーソルを置くと、名前、不透明度、サイズ、マージ モードなど、オブジェクトに関する情報を表示することができます。

オブジェクトのプロパティを変更するには

1 ツールボックスで**選択**ツール をクリックします。

2 イメージ ウィンドウでオブジェクトを選択します。

3 オブジェクトをコントロールクリックし、**[オブジェクトのプロパティ]** を選択します。

4 **[一般]** タブをクリックします。

5 **[名前]** ボックスに新しい名前を入力します。

可能な操作

オブジェクトの不透明度を変更する	**[不透明度]** スライダを調整します。
マージ モードを選択する	**[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。
下にあるオブジェクトやバックグラウンドとのブレンド方法を変更する	**[ブレンド]** の設定を変更します。

[オブジェクト] インスペクタでオブジェクトの名前をダブルクリックして、名前を変更することもできます。

[オブジェクト] インスペクタの **[マージ モード]** リスト ボックスでオブジェクト グループのマージ モードを変更できます。

オブジェクト情報を表示するには

- イメージ ウィンドウでオブジェクトにマウス カーソルを置きます。
  情報が表示されない場合、 **［表示］** ▸ **［オブジェクトのヒント］** をクリックしてコマンドを有効にします。

オブジェクトを選択する

オブジェクトを変更する場合は、あらかじめオブジェクトを選択しておく必要があります。1 つのオブジェクト、覆われたオブジェクト、複数のオブジェクト、すべてのオブジェクト、または複数のオブジェクトのグループをそれぞれ選択することができます。1 つのオブジェクトを選択すると、そのオブジェクトは 8 つの変形ハンドルを持つ選択ボックスで囲まれます。複数のオブジェクトを選択した場合は、それらのオブジェクトがすべて単一の選択ボックスで囲まれます。

複数のオブジェクトを選択すると、1 つのオブジェクトのみがアクティブになります。アクティブなオブジェクトは、選択範囲線と呼ばれる破線の輪郭で囲まれます。塗りつぶしたり特殊効果を適用したりして、アクティブなオブジェクトを編集します。

選択オブジェクトを変更したら、オブジェクトの選択を解除します。



左側では、イメージ内のオブジェクトが 1 つ選択されています。右側では、選択ボックスによって、複数のオブジェクトが選択されていることがわかります。

オブジェクトを選択するには

選択の対象	作業手順
1 つのオブジェクト	ツールボックスの**選択**ツール をクリックしてオブジェクトをクリックします。
イメージ内のすべてのオブジェクト	**[オブジェクト]** ▸ **[すべてのオブジェクトを選択]** をクリックします。
別のオブジェクトで覆われたオブジェクト	ツールボックスで**選択**ツール をクリックします。**Option** キーを押しながら、覆われたオブジェクトの選択ボックスが表示されるまでクリックします。このショートカット キーを使用すると、各レイヤ上のオブジェクトを順番に選択できます。
複数のオブジェクト	ツールボックスで**選択**ツール をクリックします。1 つのオブジェクトを選択し、**Shift** キーを押しながら他のオブジェクトをクリックします。
複数のオブジェクトのグループ	ツールボックスで**選択**ツール をクリックします。1 つのグループ内のオブジェクトをクリックし、**Shift** キーを押しながら選択する各グループのオブジェクトをクリックします。

[オブジェクト] メニューの **[オブジェクトの選択範囲線を表示]** をオンにすると、アクティブなオブジェクトの周囲に、選択範囲線と呼ばれる破線の輪郭が表示されます。

バックグラウンドを選択してから **[オブジェクト]** ▸ **[すべてのオブジェクトを選択]** をクリックすると、バックグラウンドも選択範囲に追加され、すべてのオブジェクトとバックグラウンドが選択された状態になります。オブジェクトを選択してから **[オブジェクト]** ▸ **[すべてのオブジェクトを選択]** をクリックした場合、バックグラウンドは選択範囲に含まれません。

[オブジェクト] インスペクタのサムネールをクリックして、オブジェクトを選択することもできます。**[オブジェクト]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ**

次のショートカット キーを使用して、**[オブジェクト]** インスペクタの重ね順にオブジェクトを選択することもできます。**Shift + N** キーを押すと現在のオブジェクトの 1 つ上のオブジェクト、**Shift + P** キーを押すと現在のオブジェクトの 1 つ下のオブジェクト、**Shift + T** キーを押すと重ね順の一番上のオブジェクト、**Shift + B** キーを押すとバックグラウンド オブジェクトまたは重ね順の一番下のオブジェクトがそれぞれ選択されます。

オブジェクトの選択を解除するには

選択解除の対象	作業手順
1 つのオブジェクト	ツールボックスで**選択**ツール をクリックします。オブジェクトの選択ボックスの外側で、任意の場所をクリックします。
複数のオブジェクト	**選択**ツール をクリックし、**Shift** キーを押しながら、選択解除するイメージ ウィンドウの各オブジェクトをクリックします。
すべてのオブジェクト	**選択** ツール をクリックし、バックグラウンドをクリックします。

選択を解除しても、アクティブ オブジェクトはアクティブな状態にあります。

バックグラウンドが選択範囲に含まれている場合は、イメージ ウィンドウのバックグラウンドをクリックしても、すべてのオブジェクトを選択解除することはできません。

オブジェクトを移動/コピー/削除する

Corel PHOTO-PAINT では、オブジェクトまたはオブジェクトの一部を、同じイメージ ウィンドウ内の別の位置または別のイメージ ウィンドウに移動することができます。また、オブジェクトまたはオブジェクトの一部をコピーして、イメージに貼り付けることもできます。イメージ ウィンドウ間でコピーと貼り付けを行う場合は、1 つのウィンドウから別のウィンドウにオブジェクトをドラッグ & ドロップします。

イメージの一部を移動/コピーする場合、まずイメージ上の対象部分に編集領域を定義します。オブジェクトを移動/コピーして、編集領域内に入れることもできます。編集領域の定義について詳しくは、261 ページの 「編集領域を定義する」。を参照してください。

不要になったオブジェクトは削除できます。



選択したフォト オブジェクトを、左上から右下へと移動します。

オブジェクトを移動するには

目的	作業手順
オブジェクトを同じイメージ ウィンドウ内で移動、または別のイメージ ウィンドウに移動する	オブジェクトを選択し、目的の場所にドラッグします。
オブジェクトをプリセットの増分でカーソルキー移動する	オブジェクトを選択し、**矢印**キーを押します。
オブジェクトをイメージ ウィンドウを基準として正確な位置に移動する	オブジェクトを選択します。プロパティ バーの **[配置/サイズ]** ボタン をクリックし、プロパティ バーの **[配置]** ボックスに値を入力して、**[適用]** をクリックします。

カーソルキー移動の値の設定について詳しくは、63 ページの 「作業領域オプション」。を参照してください。

オブジェクトの一部を移動するには

1. オブジェクトを選択します。
2. オブジェクト内に編集領域を定義します。
3. **[編集]** ▶ **[切り取り]** をクリックします。
4. **[編集]** ▶ **[貼り付け]** をクリックします。

オブジェクトをコピーするには

1. オブジェクトを選択します。
2. **[編集]** ▶ **[コピー]** をクリックします。
3. **[編集]** ▶ **[貼り付け]** をクリックします。

同じウィンドウ内にオブジェクトを貼り付けると、オリジナルの上にコピーが重ねて配置されます。

Command + **C** キーを使用してオブジェクトをコピーし、**Command** + **V** キーを使用して貼り付けることもできます。

選択したオブジェクトを同じイメージ ウィンドウ内でコピーするには、**[編集]** ▸ **[複製]** をクリックします。

オブジェクトを編集領域内にコピーまたは移動するには

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。
   - **コピー**
   - **切り取り**
3 編集領域を定義します。
4 **[編集]** ▸ **[形式を選択して貼り付け]** ▸ **[マスクへ]** 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。

[オブジェクト] インスペクタの**[削除]** ボタン をクリックして、選択したオブジェクトを削除することもできます。**[オブジェクト]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ**

オブジェクトを表示およびアレンジする

オブジェクトを非表示にして、オブジェクトの重ね順を変更することができます。

オブジェクトの表示/非表示を切り替える

デフォルトでは、オブジェクトはすべてイメージ ウィンドウに表示されます。ただし、オブジェクトを隠して一時的に非表示にすることもできます。

オブジェクトの重ね順を変更する

イメージに複数のオブジェクトを作成すると、オブジェクトは作成した順に、新しいものが上に重ねられます。したがって、最後に作成したオブジェクトが一番上になりますが、イメージのバックグラウンドは常に一番下です。イメージ ウィンドウでオブジェクトを移動して、重ね順で下になっているオブジェクトを覆うことができます。オブジェクトは、常に重ね順で上になっているオブジェクトに隠れて表示されます。オブジェクトの重ね順を変更すると、隠れていたオブジェクトが現れたり、一番上のオブジェクトが他のオブジェクトの下になったりします。



重ね順を変更すると、ボックスの後ろにバイクが配置されます。

オブジェクトの表示/非表示を切り替えるには

- **[オブジェクト]** インスペクタで、オブジェクトのサムネールの横にある **[非表示/表示]** のアイコン をクリックします。

  [オブジェクト] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ**



オブジェクトが非表示になっている場合は、**[非表示/表示]** のアイコン は表示されません。



バックグラウンドを非表示にすると、チェックの透明グリッドが表示されます。透明グリッドをカスタマイズするには、**[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。**[表示]** をクリックし、**[透明グリッド]** 領域で必要な属性を変更します。

オブジェクトの重ね順を変更するには

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、次のいずれかをクリックします。
   - **最前面** ― 選択したオブジェクトをイメージの最前面に配置します。
   - **最背面** ― 選択したオブジェクトをイメージの最背面に配置します。
   - **1 つ前面** ― 選択したオブジェクトを重なっているオブジェクトの 1 つ上に配置します。
   - **1 つ背面** ― 選択したオブジェクトを重なっているオブジェクトの 1 つ下に配置します。
   - **順序の逆転** ― 選択したオブジェクトどうしの重ね順を逆転します。このコマンドは、複数のオブジェクトを選択した場合のみ使用できます。



イメージのバックグラウンドは常に重ね順の一番下になるため、バックグラウンドの下にオブジェクトを配置することはできません。

グループ化した複数のオブジェクトは、重ね順の中で同じレベルにあるものと見なされます。このため、グループ内の個々のオブジェクトの間に他のオブジェクトを配置することはできません。

[オブジェクト] インスペクタのサムネールを目的の位置にドラッグして、オブジェクトの重ね順を変更することもできます。**[オブジェクト]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ] ▸ インスペクタ**

ショートカット キーを使用してオブジェクトの重ね順を変更することもできます。オブジェクトは、**Shift** + **Page up** キーを押すと最前面に、**Shift** + **Page down** キーを押すと再背面 (バックグラウンドより上) に、**Command** + **Page up** キーを押すと 1 つ前面に、**Command** + **Page down** を押すと 1 つ背面に、それぞれ移動できます。

オブジェクトを整列/配置する

イメージ要素に対して、オブジェクトを整列、またはイメージ全体にオブジェクトを配置することができます。

オブジェクトを整列するには、互いに整列、イメージの中央に整列、イメージのエッジに整列、またはグリッドとガイドラインに整列する方法があります。

整列ガイドを使用して、オブジェクトをインタラクティブに整列することもできます。詳しくは、402 ページの 「整列ガイド」。を参照してください。

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。オブジェクトは、複数オブジェクトを囲む範囲ボックス内に配置することも、イメージ全体に対して配置することもできます。また、間の距離を指定してオブジェクトを配置することもできます。オブジェクトを、水平方向、垂直方向、またはその両方に配置することが可能です。

［オブジェクト］ ▸ [整列/配置] メニューから直接アクセスできる整列コマンドもあります。すべての整列/配置オプションには、**[整列/配置]** インスペクタ （**［オブジェクト］ ▸ [整列/配置] ▸ [整列/配置]）からアクセスすることができます。**

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 **[整列/配置]** インスペクタの **[整列の基点]** 領域で、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
オブジェクトを、指定したオブジェクトと整列する	**[選択したオブジェクト]** 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。
オブジェクトをドキュメントのエッジに整列する	**[ドキュメントのエッジ]** ボタン をクリックします。
オブジェクトをドキュメントの中心に整列する	**[ドキュメントの中心]** ボタン をクリックします。
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。

4 次のいずれかのボタンをクリックして、オブジェクトのエッジまたは中心を基準に整列させます。

- **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 オブジェクトを配置する領域を選択するには、**[整列/配置]**インスペクタの **[配置先]** 領域にある次のいずれかのボタンをクリックします。
- **選択したオブジェクト** - 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。
- **ドキュメントの端** - ドキュメント全体にオブジェクトを配置します。

4 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。

5 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。

オブジェクトを配置するには、複数のオブジェクトを選択しておく必要があります。

指定した距離で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 **[整列/配置]** インスペクタの **[配置先]** 領域で、**[オブジェクトの間隔]** ボタン をクリックします。

4 **[H]** ボックスと **[V]** ボックスに値を入力します。

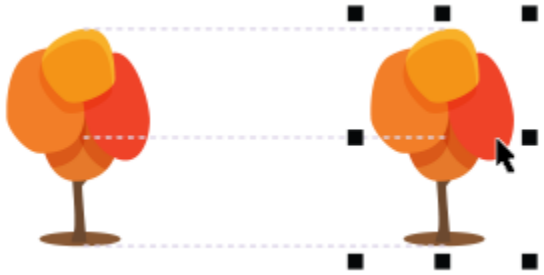
5 オブジェクトを左右均等に配置するには、いずれかの左右均等配置のボタンをクリックします。

6 オブジェクトを上下均等に配置するには、いずれかの上下均等配置ボタンをクリックします。

整列ガイド

整列ガイドを使用して、オブジェクトをインタラクティブに整列することができます。整列ガイドは一時的なガイドラインで、オブジェクトを作成、サイズ変更、移動するときに、近くのオブジェクトに整列させることができます。

整列ガイドは、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。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。また、マージン整列ガイドを使って、オブジェクトと別のオブジェクトとの間にインセットおよびオフセットできます。

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。

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。

整列ガイドの設定を変更するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[ライブ ガイド]**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
整列ガイドのオン/オフを切り替える	**[整列ガイドの有効化]** 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。

目的	作業手順
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。

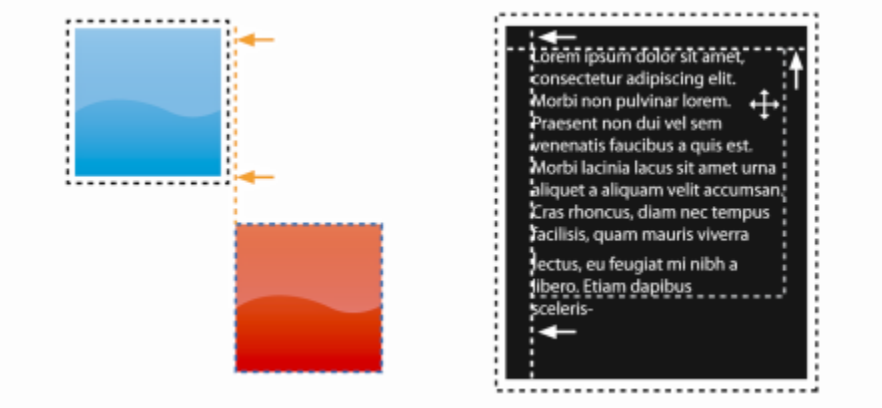
マージン整列ガイドを追加するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[ライブ ガイド]**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
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 および **[オブジェクトの中心]** 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。



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。

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、選択などの変更を誤って行うことを防ぐことができます。そうでない場合はオブジェクトが変更されます。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

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]** ▸ **[ロック]** をクリックします。

可能な操作

複数のオブジェクトをロックする	**選択**ツールを使って、**Shift** キーを押しながら複数のオブジェクトをクリックします。**[オブジェクト]** ▸ **[ロック]** をクリックします。
オブジェクト グループをロックする	**選択**ツールを使用してオブジェクト グループをクリックし、**[オブジェクト]** ▸ **[ロック]** をクリックします。

[オブジェクト] インスペクタ でオブジェクト サムネールの横に表示される **[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。

オブジェクトが非表示になっている場合は、**[ロック]** アイコン は表示されません。

オブジェクトをロック解除するには

1 **[オブジェクト]** インスペクタでロックされているオブジェクトやオブジェクト グループをクリックします。
[オブジェクト] インスペクタが表示されていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[オブジェクト]**をクリックします。
2 オブジェクトやオブジェクト グループのサムネールの横にある **[ロック]** アイコン をクリックします。

オブジェクトをグループ化/結合する

複数のオブジェクトをグループ化して、1 つの単位として扱うことができます。グループ化したオブジェクトは、ひとまとまりとして、移動、削除、変形できます。グループ内の非表示オブジェクトも、表示オブジェクトと一緒に変形されます。

既存のグループにオブジェクトを追加したり、既存のグループから削除することができます。オブジェクトのグループを入れ子にして、既存のオブジェクト内のオブジェクトをグループ化することもできます。個々にそれらを編集する場合は、オブジェクトのグループを解除することもできます。



グループ化したオブジェクトは、まとめて移動または変形できます。この例では、ボールとボックスがグループ化され、グループとしてサイズ変更されます。

オブジェクトを結合すると、それらのオブジェクトを永久的にグループ化することになります。複数のオブジェクトを 1 つに結合することもできますし、オブジェクトをバックグラウンドに結合することもできます。結合されたオブジェクトは、個別に編集することができません。また、オブジェクトを結合すると、イメージのファイル サイズを縮小することができます。

オブジェクトをグループ化するには

1 イメージ ウィンドウで複数の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。

[オブジェクト] インスペクタのオブジェクトをグループ化するには、**Command** を押しながらグループにするオブジェクトを選択し、**[新規グループ]** ボタン をクリックします。

既存のグループにオブジェクトを追加するには

1 イメージ ウィンドウでグループ内のオブジェクトを選択します。
2 **Shift** キーを押しながら、追加するオブジェクトをクリックします。
3 **[オブジェクト]** ▸ **[グループ化]** ▸ **[グループ化]** をクリックします。



[オブジェクト] インスペクタで既存のグループのオブジェクトを追加するには、オブジェクトを選択してそれをグループにドラッグします。

オブジェクトのグループからオブジェクトを削除するには

1 **[オブジェクト]** インスペクタを開きます。
[オブジェクト] インスペクタが表示されていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[オブジェクト]**をクリックします。
2 [グループ矢印ボタン] をクリックして、グループ リストを展開します。
3 グループ リストから、削除するオブジェクトを選択します。
4 それをグループの外にドラッグします。

オブジェクトのグループを入れ子にするには

1 **[オブジェクト]** インスペクタのグループ矢印ボタンをクリックして、グループ リストを展開します
[オブジェクト] インスペクタが表示されていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[オブジェクト]**をクリックします。
2 **Command** キーを押しながら、グループ内で入れ子にするオブジェクトを選択します。
3 **[新規グループ]** ボタン 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 イメージ ウィンドウでオブジェクトのグループをクリックします。
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。

オブジェクトを結合するには

結合対象	作業手順
複数のオブジェクトを 1 つのオブジェクトに結合する	オブジェクトを選択し、**[オブジェクト]** ▸ **[結合]** ▸ **[オブジェクトの結合]** をクリックします。
1 つ以上のオブジェクトをバックグラウンドと結合する	1 つ以上のオブジェクトを選択し、**[オブジェクト]** ▸ **[結合]** ▸ **[選択オブジェクトのバックグラウンド結合]** をクリックします。
すべてのオブジェクトをバックグラウンドと結合する	**[オブジェクト]** ▸ **[結合]** ▸ **[全オブジェクトのバックグラウンド結合]** をクリックします。



バックグラウンドに結合したオブジェクトは、バックグラウンド レイヤの一部となるため、個々のオブジェクトとして編集することができなくなります。

[オブジェクト] インスペクタのオブジェクトを結合するには、**Command** を押しながら結合するオブジェクトを選択し、**[選択したオブジェクトの結合]** ボタン をクリックします。

マージ モードと透明度レベルを設定してからオブジェクトを結合する場合は、**[オブジェクト]** インスペクタの**[マージ モード]** リスト ボックスと**[不透明度]** ボックスの設定を修正します。**[オブジェクト]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ] ▸ インスペクタ**

選択したグループのマージ モード

オブジェクトをグループ化すると、新しいグループにはパススルー マージ モードが自動的に割り当てられます。パススルー モードの場合、グループには独自のマージ プロパティは設定されません。グループおよびその下のオブジェクトのオブジェクト カラーは、グループ内のマージ モードの影響を受けます。調整レンズなどの効果がグループに適用されている場合は、この効果が下のオブジェクトまたはバックグラウンドのカラーに影響します。

グループのマージ モードを変更して、さまざまなブレンド効果を出すことができます。マージ モードについて詳しくは、323 ページの 「マージ モード」。を参照してください。



オリジナルのイメージ (左) 内のオブジェクトはグループ化されています。グループ (右) にはレンズ効果が適用されています。グループにパススルー モードが適用されたため、グループ背面のグレーのバックグラウンドもレンズによって変化しました。

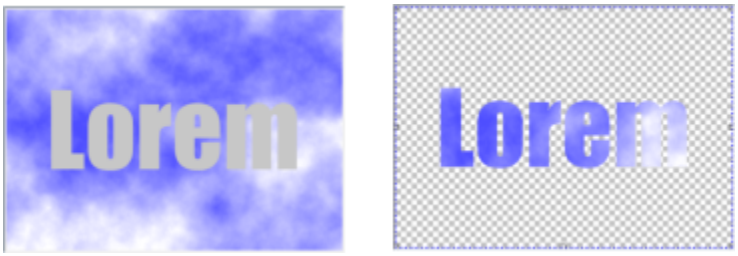
グループのマージ モードを選択するには

1 **[オブジェクト]** インスペクタで、グループをクリックします。
[オブジェクト] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ] ▸ インスペクタ**
2 **[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。

Group properties ダイアログ ボックスから、グループ化したオブジェクトのマージ モードを選択して、透明度を調整することもできます。

クリッピング グループを使用する

クリッピング グループを使用してオブジェクトの特性を結合する場合は、1 つ以上のオブジェクトのイメージ要素を別のオブジェクトの形状に配置します。 これにより、子オブジェクトの特性が親オブジェクトの形状に挿入されます。たとえば、親オブジェクトがテキストで、子オブジェクトが空のピクチャの場合、結果は色と空のテクスチャのあるテキストになります。あるオブジェクトに対して、重ね順で下にあるオブジェクトが親になります。 子オブジェクトが親よりも下に配置されることはありません。



クリッピング グループでは、任意のオブジェクトの特性を借りてそれらを別のオブジェクトに適用します。この例では、テキスト (親オブジェクト) には色と空のテキスチャ (子オブジェクト) があります。

また、バックグラウンド イメージをオブジェクトに変換して、バックグラウンドを含むクリッピング グループを作成することもできます。クリッピング グループはいつでも元に戻すことができます。

クリッピング グループを作成するには

1 **[オブジェクト]** インスペクタで、子オブジェクトをリストの親オブジェクト上にドラッグします。
2 イメージ ウィンドウで子オブジェクトを選択し、親オブジェクトの上にドラッグします。
3 リスト内の子オブジェクトをクリックします。
4 **[クリッピング グループの作成]** ボタン をクリックします。

親オブジェクトの境界の中にある子オブジェクトの領域だけが表示されます。子オブジェクトのオブジェクトの選択範囲線のみが、親オブジェクトの境界の外にある領域に表示されます。

バックグラウンド イメージを含むクリッピング グループを作成するには

1 **[オブジェクト]** インスペクタで、バックグラウンドをクリックします。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[作成]** ▸ **[バックグラウンドから]** をクリックします。
[オブジェクト]インスペクタで、オブジェクトとしてバックグラウンドが表示されます。
3 **[オブジェクト]** インスペクタで、子オブジェクトとなるバックグラウンド オブジェクトを、リスト内で親オブジェクトより上にドラッグします。
4 **[オブジェクト]** インスペクタのリストで、バックグラウンド オブジェクトをクリックします。
5 **[クリッピング グループの作成]** ボタン をクリックします。

クリッピング グループを解除するには

1 **[オブジェクト]** インスペクタで、クリッピング グループに含まれている子オブジェクトをクリックします。
オブジェクトがクリッピング グループに属している場合は、クリッピング グループ シンボルがオブジェクト名の左に表示します。
2 **[クリッピング グループの作成]** ボタン をクリックしてクリッピング グループを元に戻します。

Corel PHOTO-PAINT™

オブジェクトを修正する

オブジェクトは、互いにレイヤとして重なり合うことができる独立したイメージ要素です。オブジェクトのエッジを変更、またはドロップ シャドウを追加して、オブジェクトを変形することができます。イメージ内の他のオブジェクトやバックグラウンドに影響を与えることなく、それぞれのオブジェクトを変更することが可能です。

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 409 の 「オブジェクトを変形する」。
- ページ 414 の 「オブジェクトを切り抜く」。
- ページ 414 の 「オブジェクトのエッジを変更する」。
- ページ 416 の 「ドロップ シャドウを追加する」。
- ページ 419 の 「クリップ マスクを使用する」。
- ページ 421 の 「オブジェクトを取り囲んでいる領域を保護する」。

オブジェクトを変形する

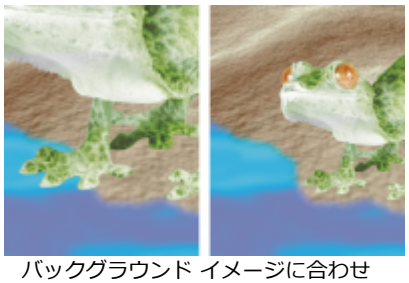
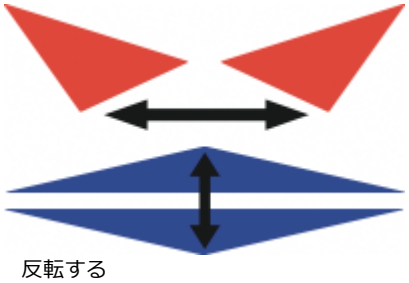
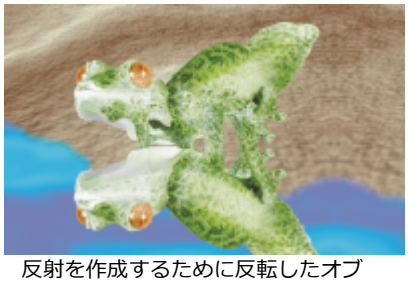
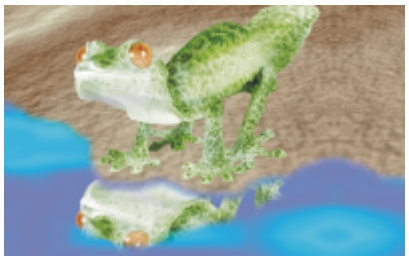
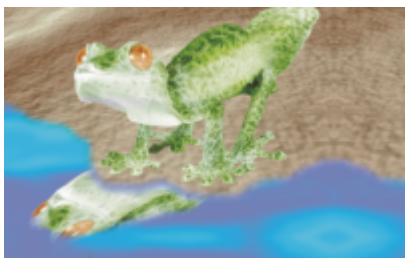
次のいずれかの変形方法でオブジェクトの外観を変更することができます。

変形操作	説明
サイズを変更する	オブジェクトの幅と高さを変更します。
スケールする	オブジェクトの元のサイズに対するパーセンテージでスケールを変更します。
回転する	オブジェクトを、その回転の中心を中心として回します。
反転（ミラー化）する	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。
斜変形する	オブジェクトを一方に傾けます。
歪曲する	オブジェクトを不均等に伸縮します。

変形操作	説明
遠近効果を適用する	オブジェクトに奥行きがあるような効果を作成します。

イメージ ウィンドウで自由に変形を適用するか、手動で設定を調整してより正確に変形を行います。

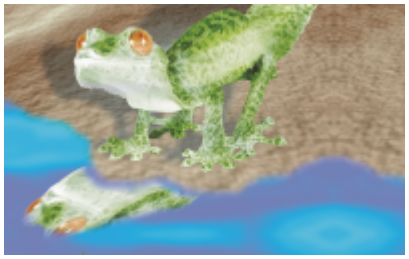
1 つのオブジェクト、または同時に複数のオブジェクトに変形を適用することができます。

変形操作	イメージ内のオブジェクトに適用
 サイズ変更/スケールする	 バックグラウンド イメージに合わせてスケール ダウンしたフォト オブジェクト
 反転する	 反射を作成するために反転したオブジェクト
 回転する	 回転した反射
 斜変形する	

実角度を作成するために斜変形した反射



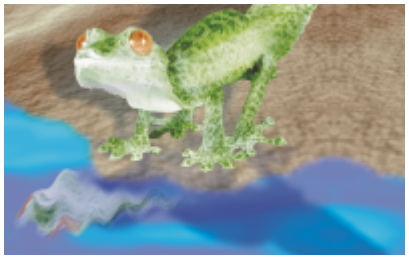
歪曲する



光源の方向を示すために歪曲したシャドウ



遠近効果



追加および変更された第 2 のシャドウ

オブジェクトのサイズを変更するには

1 オブジェクトを選択します。
2 プロパティ バーの**[配置/サイズ]** ボタン をクリックします。
3 範囲ボックスのいずれかのハンドルをドラッグします。
変形を取り消す場合は、オブジェクトの外側をダブルクリックします。
4 プロパティ バーの **[適用]** をクリックします。

中心点を基準にオブジェクトのサイズを変更するには、**Shift** キーを押しながらいずれかのハンドルをドラッグします。

[サイズ] ボックスに値を入力し、プロパティ バーの **[適用]** ボタンをクリックして、選択したオブジェクトのサイズを変更することもできます。

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 プロパティ バーの **[スケール]** ボタン をクリックします。
3 範囲ボックスのコーナー ハンドルをドラッグします。
変形を取り消す場合は、オブジェクトの外側をダブルクリックします。
4 プロパティ バーの **[適用]** をクリックします。

可能な操作

オブジェクトを正確にスケールする	プロパティ バーの **[スケール]** ボックスに値をパーセントで入力し、**[適用]** をクリックします。

可能な操作

縦横比を維持しながらオブジェクトをスケールする	プロパティ バーの **[縦横比の維持]** ボタン をクリックします。
オブジェクトを中心からスケールする	**Shift** キーを押しながら、コーナー ハンドルをドラッグします。



オブジェクトを、スケール、斜変形、回転すると、エッジがギザギザになることがあります。このため、これらの変形モードでは、アンチエイリアスがデフォルトでオンになっています。

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. プロパティ バーの **[回転]** ボタン をクリックします。
3. 範囲ボックスの回転ハンドルをドラッグします。
   変形を取り消す場合は、オブジェクトの外側をダブルクリックします。
4. プロパティ バーの **[適用]** をクリックします。

可能な操作

オブジェクトを、指定した角度で回転する	プロパティ バーの **[回転の角度]** ボックスに値を入力して、**[適用]** をクリックします。
15 度ずつ回転する	キーを押しながら、コーナー ハンドルをドラッグします。
回転の中心点を変更する	オブジェクトの回転の中心を目的の位置にドラッグするか、プロパティ バーの **[回転の中心]** ボックスに値を入力します。



オブジェクトを、スケール、斜変形、回転すると、エッジがギザギザになることがあります。このため、これらの変形モードでは、アンチエイリアスがデフォルトでオンになっています。



オブジェクトを 2 回クリックして、回転モードに切り替えることもできます。選択された変形モードに応じてオブジェクトの周囲のハンドルが変わるので、アクティブな変形モードを確認することができます。

オブジェクトを反転するには

1. オブジェクトを選択します。
2. **Command** キーを押しながら、選択ボックスの中央のハンドルを、オブジェクトを横切って反対側にある中央のハンドルまでドラッグします。
   変形を取り消す場合は、オブジェクトの外側をダブルクリックします。
3. プロパティ バーの **[適用]** をクリックします。

Command キーを押さずに、選択ボックスの中央のハンドルを、反対側にある中央のハンドルまでドラッグすると、選択オブジェクトを非対称な形で反転することができます。

［オブジェクト］ ▸ ［ミラー化］ ▸ ［水平方向］ または **［オブジェクト］ ▸ ［ミラー化］ ▸ ［垂直方向］** をクリックして、選択したオブジェクトを反転させることもできます。

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 プロパティ バーの**[斜変形]** ボタン をクリックします。
3 範囲ボックスの斜変形ハンドルをドラッグします。
変形を取り消す場合は、オブジェクトの外側をダブルクリックします。
4 プロパティ バーの **[適用]** をクリックします。

オブジェクトを、スケール、斜変形、回転すると、エッジがギザギザになることがあります。このため、これらの変形モードでは、アンチエイリアスがデフォルトでオンになっています。

プロパティ バーの **[斜変形の角度]** ボックスに値を入力し、**[適用]** をクリックして、オブジェクトを斜変形することもできます。

オブジェクトを歪曲するには

1 オブジェクトを選択します。
2 プロパティ バーの **[歪曲]** ボタン をクリックします。
3 範囲ボックスの歪曲ハンドルをドラッグします。

変形を取り消す場合は、オブジェクトの外側をダブルクリックします。

オブジェクトを 2 回クリックして、歪曲モードに切り替えることもできます。選択された変形モードに応じてオブジェクトの周囲のハンドルが変わるので、アクティブな変形モードを確認することができます。

オブジェクトに遠近効果を適用するには

1 オブジェクトを選択します。
2 プロパティ バーの **[遠近効果]** ボタン をクリックします。
3 範囲ボックスの遠近ハンドルをドラッグします。

変形を取り消す場合は、オブジェクトの外側をダブルクリックします。

オブジェクトを 3 回クリックして、遠近効果モードに切り替えることもできます。選択された変形モードに応じてオブジェクトの周囲のハンドルが変わるので、アクティブな変形モードを確認することができます。

オブジェクトを切り抜く

オブジェクトを切り抜いて不要な領域を削除するか、その形状を変更することができます。マスク ツールを使用して、保持するオブジェクトの編集領域を選択して、その他の部分を破棄することができます。詳しくは、261 ページの 「編集領域を定義する」。を参照してください。

オブジェクトを切り抜くには

1 **[オブジェクト]** インスペクタで、バックグラウンドまたはオブジェクトのサムネールをクリックします。
[オブジェクト] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[オブジェクト]**をクリックします。
2 選択したオブジェクトに編集領域を定義します。
3 **[オブジェクト]** ▸ **[マスクに合わせてオブジェクトを切り抜く]** をクリックします。

オブジェクトのエッジを変更する

エッジの特性を変更して、オブジェクトの外観を調整することができます。フェード、フリンジの削除、白黒のエッジの削除を適用すると、オブジェクトのエッジをバックグラウンドとブレンドできます。イメージ内の特定のオブジェクトを強調するには、オブジェクトのエッジをシャープにします。また、オブジェクトの選択範囲線をカスタマイズすることもできます。

フェード

フェードは、エッジのピクセルの透明度を少しずつ増やしながらオブジェクトのエッジをぼかします。フェードを適用するときは、フェード幅と透明グラデーションの種類 (エッジの種類) を選択できます。



右側のオブジェクトのエッジには、フェードが適用されています。

フリンジ削除

編集領域からオブジェクトを作成すると、エッジ沿いに意図しないカラーのピクセルが現れることがあります。この現象が特に発生しやすいのは、編集領域が輝度またはカラーの異なるピクセルで囲まれている場合です。フリンジ削除は、調和しないピクセルのカラーをオブジェクト内のカラーで置き換えて、オブジェクトをバックグラウンドとブレンドします。

白または黒のオブジェクトのエッジを削除する

エッジに沿ったピクセルを透明または不透明にすることにより、輪郭をフェードしたオブジェクトから白または黒のエッジを削除できます。

シャープ化

シャープ化は、オブジェクトのエッジを明確にします。シャープ化は、オブジェクトのエッジに沿ったピクセルにグレースケールのしきい値を指定して行います。しきい値未満のピクセルは透明になり、しきい値以内のピクセルは不透明になるため、エッジがシャープになります。



右側のオブジェクトは、エッジが明確になるようにシャープ化されています。

オブジェクトの選択範囲線の外観を変更する

オブジェクトの選択範囲線の外観をカスタマイズするには、そのカラーとしきい値を変更します。選択範囲線のしきい値を変更すると、アクティブなオブジェクトの境界の位置が変わります。また、選択範囲線のカラーを変更して、イメージのバックグラウンドとオブジェクトを区別しやすくすることもできます。

選択範囲線は非表示にすることも可能です。

オブジェクトのエッジにフェードを適用するには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[フェード]** をクリックします。
3 **[幅]** 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有効にして、使用する透明グラデーションを指定します。
   - **線形** - フェード部分の始点から終点まで、均等に透明度を変化させます。
   - **曲線** - フェードしたエッジの始点部分の透明度は小さく、中心部分の透明度は大きく、終点部分の透明度は小さくなります。

   この効果は破壊的に適用されます。

   ダイアログ ボックスで効果をプレビューするには、**[プレビュー]** ボタン をクリックします。



オブジェクトのエッジを非破壊的にフェードさせるには、オブジェクトを選択し、**[オブジェクト]** インスペクタ (**[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[オブジェクト]**) で **[効果の追加]** ボタン をクリックし、**[ぼかし]**、**[フェード]** の順にクリックします。

プロパティ バーの **[マスクのフェード]** ボタン をクリックして、編集領域のエッジに輪郭フェードを適用することもできます。

オブジェクトからフリンジを削除するには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[つや消し]** ▸ **[フリンジ削除]** をクリックします。

3 **[幅]** ボックスに値を入力します。

フリンジ削除の値を大きくすると、オブジェクトのエッジとバックグラウンドの境目がより緩やかに変化します。

オブジェクトから黒や白のエッジを削除するには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[つや消し]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
- **黒いくすみの除去** - エッジのピクセルをより透明にします。
- **白いくすみの除去** - エッジのピクセルをより不透明にします。

オブジェクトのエッジをシャープ化するには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[つや消し]** ▸ **[しきい値]** をクリックします。
3 **[レベル]** ボックスに、1 ～ 255 の値を入力します。

値を大きくすると、つや消しに含まれる半透明ピクセルの数が少なくなります。

オブジェクトの選択範囲線を変更するには

1 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]** をクリックします。
2 **[表示]** をクリックします。
3 **[オブジェクトのしきい値]** ボックスに、1 ～ f255 のしきい値を入力します。
しきい値が小さくなると、オブジェクトのより多くのピクセルが囲まれます。
4 **[オブジェクトの選択範囲線]** カラー ピッカーを開いて、カラーをクリックします。



オブジェクトの選択範囲線のしきい値を変更すると、選択範囲線で囲まれた領域が変化しますが、オブジェクトそのものは変化しません。完全に不透明ではないピクセルは、オブジェクトの一部であっても、選択範囲線の外側に配置される場合があります。

オブジェクトの選択範囲線を非表示にするには

- **[オブジェクト]** ▸ **[オブジェクトの選択範囲線]** 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 シャドウには、光沢、平面、および遠近感の 3 つのタイプがあります。光沢のあるドロップ シャドウは、オブジェクトの水平方向および垂直方向に集中するシャドウを付け、オブジェクトに正面から光源が当たっているように見せます。平面的なドロップ シャドウは、特定方向から光源が当たっているように見せるため、シャドウはずれて表示されます。遠近感のあるドロップ シャドウでは、立体的な奥行きのあるシャドウを作成します。ドロップ シャドウは、テキストを含むすべてのオブジェクトに追加することができます。



左のオブジェクトには平面的なドロップ シャドウが適用され、右のオブジェクトには遠近感のあるドロップ シャドウが適用されています。

ドロップ シャドウは、イメージ ウィンドウ内で作成および調整できます。イメージ ウィンドウで、ドロップ シャドウのカラー、位置、方向、および透明度を直接変更することも可能です。

プリセットのドロップ シャドウを適用することもできます。プリセットを適用する場合、修正してカスタム ドロップ シャドウを作成することができます。たとえば、オブジェクトから伸びるシャドウの方向と距離、シャドウのカラーと不透明度などを変更できます。デフォルトでは、ドロップ シャドウのエッジには四角のフェードが適用されています。これをガウス フェードなど別の種類のフェードに変更して、より写実的なドロップ シャドウを作成することができます。また、カスタム ドロップ シャドウをコピーする、またはドロップ シャドウをプリセットとして保存することも可能です。

ドロップ シャドウが適用されているオブジェクトの形状や透明度を変更すると、ドロップ シャドウも自動的に変更されます。

ドロップ シャドウは、いつでも削除できます。

平面的なドロップ シャドウ、または遠近感のあるドロップ 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 オブジェクトを選択します。
平面的なドロップ シャドウを作成する場合は、オブジェクトの中心からドラッグします。

遠近感のあるドロップ シャドウを作成する場合は、オブジェクトの端からドラッグします。

可能な操作

ドロップ シャドウのカラーを変更する	カラー パレットからドロップ シャドウ矢印の終点ノードに、カラー ボックスをドラッグします。
ドロップ シャドウを移動する	ドロップ シャドウ矢印の終点ノードをドラッグします。
平面的なドロップ シャドウをオブジェクトの中央から反転するか、遠近ドロップ シャドウをオブジェクトの縁方向へ反転します。	ドロップ シャドウ矢印の始点ノードをドラッグします。
ドロップ シャドウの方向やオフセットを変更する	ドロップ シャドウ矢印の先端をドラッグします。
ドロップ シャドウの不透明度を調整する	ドロップ シャドウ矢印にある三角の**[透明]** ハンドルをドラッグします。

可能な操作

エッジのフェードを調整する	ドロップ シャドウ矢印にある三角の**[フェード]** ハンドルをドラッグします。デフォルトでは四角のフェードが使用されますが、プロパティ バーの **[フェードのエッジ]** ピッカー  から別の種類のフェードを選択することができます。たとえば、ガウス フェードを使用すると、写実的なドロップ シャドウが作成されます。

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 オブジェクトを選択します。

3 プロパティ バーの **[プリセット]** リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。
- **グロウ (大)**
- **グロウ (中)**
- **グロウ (小)**

可能な操作

ドロップ シャドウのカラーを変更する	カラー パレットからドロップ シャドウ矢印の終点ノードに、カラー ボックスをドラッグします。
ドロップ シャドウの不透明度を調整する	ドロップ シャドウ矢印にある三角の**[透明]** ハンドルをドラッグします。
エッジのフェードを調整する	ドロップ シャドウ矢印にある三角の**[フェード]** ハンドルをドラッグします。デフォルトでは四角のフェードが使用されますが、プロパティ バーの **[フェードのエッジ]** ピッカー  から別の種類のフェードを選択することができます。たとえば、ガウス フェードを使用すると、写実的なドロップ シャドウが作成されます。

プリセットまたはカスタム 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 オブジェクトを選択します。

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。
プロパティ バーの値を変更してプリセットを修正すると、プリセット名はプロパティ バーの**[プリセット]** リスト ボックスで **[カスタム]** に変わります。

4 プロパティ バーの**[影の色]** ピッカーを開き、カラーをクリックします。

5 プロパティ バーで、次のいずれかのボックスに値を入力します。
- **影の方向** - オブジェクトに対するシャドウの角度を指定します。
- **影のオフセット** - オブジェクトの原点から伸びるシャドウの長さを指定します。
- **影のフェード** - オブジェクトが遠ざかるにつれてシャドウがフェードするパーセンテージを指定します。
- **影の伸縮値** - 遠近感のあるシャドウの長さを指定します。

- **影の透明度** - シャドウの透明度を指定します。
- **影のフェード** - シャドウの輪郭をフェードしてソフト エッジを作成する際のエッジのピクセル数を指定します。デフォルトでは四角のフェードが使用されますが、プロパティ バーの **[フェードのエッジ]** ピッカー から別の種類のフェードを選択することができます。たとえば、写実的なドロップ シャドウを作成する場合は、ガウス フェードを選択します。また、**[フェードの方向]** ピッカー から、フェードするピクセルの方向を指定することもできます。

可能な操作

カスタム ドロップ シャドウをプリセットとして保存する	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、**[プリセットとして保存]** ボックスにドロップ シャドウの名前を入力します。
オフセットおよびオフセットのフェード幅を、ドロップ シャドウのサイズに対するパーセンテージで指定する	**[プリセットとして保存]** ダイアログ ボックスの**[影の相対値]** チェック ボックスをオンにします。

プリセットを選択した後は、ドロップ シャドウ矢印のノードや三角のハンドルを調整して、ドロップ シャドウの属性の多くを変更することができます。

ドロップ シャドウをコピーするには

1 ドロップ シャドウを適用するオブジェクトを選択します。
2 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。
3 プロパティ バーの**[影のプロパティのコピー]** ボタン をクリックします。
4 コピーするドロップ シャドウのプロパティを持つオブジェクトをクリックします。

ドロップ シャドウを削除するには

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 シャドウが適用されているオブジェクトを選択します。
3 **Delete** キーを押します。

プロパティ バーの**[プリセット]** リスト ボックスから **[なし]** を選択して、ドロップ シャドウを削除することもできます。

クリップ マスクを使用する

クリップ マスクは、オブジェクトに添付されるマスクで、オブジェクトに影響を与えることなく透明度を変更できます。オブジェクトを表示するクリップ マスクを作成して、オブジェクトの特定領域に透明を適用することができます。たとえば、オブジェクトを通してイメージ背景を見えるようにする場合。逆に、オブジェクトを非表示にするクリップ マスクを作成して、オブジェクトの部分だけを徐々に見えるように透明を適用することができます。さらにオブジェクト透明をクリップ マスクに変換して、透明効果を変更または削除することができます。



グレースケール (左) が色の付いたオブジェクト (中央) 上に重ねられ、グレースケール オブジェクトから作成されたクリップ マスク (左)。クリップ マスクを選択した状態で、ペイント ツールを使用して色を付けた蝶の羽 (右)。

さらに、クリップ マスクを作成するために編集領域を定義して、オブジェクトの不必要な部分を条件に従って削除することができます。編集領域について詳しくは、261 ページの 「編集領域を定義する」。を参照してください。

クリック マスクが完了したら、クリップ マスクをオブジェクトに結合してオブジェクトに変更を完全に適用することができます。

オブジェクトが見えるようにクリップ マスクを無効にしたり、クリップ マスクの維持または削除することもできます。

クリップ マスクをオブジェクト グループに適用することもできます。

クリップ マスクを使用してオブジェクトまたはオブジェクト グループの透明度を変更するには

1 オブジェクトまたはオブジェクト グループを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[クリップ マスク]** ▸ **[作成]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   - **全オブジェクト表示マスク** - オブジェクト全体またはオブジェクト グループを表示するクリップ マスクを作成します。
   - **全オブジェクト非表示マスク** - オブジェクトまたはオブジェクト グループを完全に透明にするクリップ マスクを作成します。
3 ツールボックスの **[ペイント]** ツール をクリックします。
4 カラー パレットのカラーをクリックします。
   透明度を低くするには明るい灰色など明るい色を選択します。透明度を増加するには黒などの暗い色を選択します。
5 イメージ ウィンドウ内でドラッグします。

変更できるのは、アクティブなクリップ マスクのみです。アクティブなクリップ マスクには、**[オブジェクト]** インスペクタのサムネールの周囲に赤い境界線が表示されます。

また、**[オブジェクト]** インスペクタで **[クリップ マスクの作成]** ボタン をクリックすると、オブジェクト全体またはオブジェクト グループを表示するクリップ マスクを作成できます。

クリップ マスクをオブジェクト グループに適用する場合は、**[オブジェクト]** インスペクタで各オブジェクトを選択して移動することで、クリップ マスク領域での個々のオブジェクトの表示を変更できます。

オブジェクト透明からクリップ マスクを作成するには

1 透明があるオブジェクトまたはオブジェクト グループを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[クリップ マスク]** ▸ **[作成]** ▸ **[オブジェクト透明から]** をクリックします。

クリップ マスクを使用して編集領域を削除するには

1 オブジェクトまたはオブジェクト グループを選択します。
2 ツールボックスのマスク ツールをクリックします。
3 イメージ ウィンドウで編集領域を定義します。
4 **[オブジェクト]** ▸ **[クリップ マスク]** ▸ **[作成]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   - **マスクから** ― 編集領域を囲んでいる領域を非表示にします
   - **反転マスクから** ― 編集領域を非表示にして、それを囲んでいる領域のみを表示します

また、**[オブジェクト]** インスペクタで **[クリップ マスクの作成]** ボタン をクリックすると、オブジェクト全体またはオブジェクト グループを表示するクリップ マスクを作成できます。

クリップ マスクをブジェクトまたはオブジェクト グループに結合するには

1 クリップ マスクがあるオブジェクトまたはオブジェクト グループを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[クリップ マスク]** ▸ **[結合]** をクリックします。

クリップ マスクを無効にするには

1 クリップ マスクがあるオブジェクトまたはオブジェクト グループを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[クリップ マスク]** ▸ **[使用不可]** をクリックします。

クリップ マスクを削除するには

1 クリップ マスクがあるオブジェクトまたはオブジェクト グループを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[クリップ マスク]** ▸ **[削除]** をクリックします。

オブジェクトを取り囲んでいる領域を保護する

オブジェクトを取り囲む領域を保護して、選択したオブジェクトのみへ変更ができるようにします。たとえば、オブジェクトの枠からはみ出したストロークを適用しないでオブジェクトへブラシストロークを適用することができます。



青の円を取り囲んでいる領域が保護されています。結果として、白のバブル ブラシストロークは赤とグレーの円には適用されません。

オブジェクトを取り囲んでいる領域を保護するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ**インスペクタで、オブジェクトをクリックします。
2 **[透明度のロック]** ボタン をクリックします。

テキスト

テキストを作成/フォーマットする....425
フォントを管理する....445
異なる言語のテキスト....453

Corel PHOTO-PAINT™

テキストを作成/フォーマットする

Corel PHOTO-PAINT では、テキストをイメージに追加し、さまざまなテキスト効果を作成することができます。また、テキストの移動、編集、フォーマットを行うことも可能です。パスにテキストを結合すると、まっすぐでない線に沿ってテキストを配置することができます。任意のソースからフォントをキャプチャして指定できるので、自作のアートワークでこれを再利用できます。アジア言語のオペレーティング システムを使用している場合は、Corel PHOTO-PAINT に用意されているアジア言語テキストにフォーマットを設定する機能を利用することができます。詳しくは、454 ページの 「アジア系および中東系言語テキスト」。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 425 の 「テキストを追加/選択する」。
- ページ 427 の 「テキストにカラーを追加する」。
- ページ 428 の 「テキストのフォーマット」。
- ページ 430 の 「OpenType の機能」。
- ページ 434 の 「可変フォント」。
- ページ 436 の 「特殊文字、シンボル、グリフの挿入」。
- ページ 439 の 「テキストをカーニング/シフト/回転する」。
- ページ 440 の 「テキストを配置する」。
- ページ 440 の 「行、文字、および単語の間隔を調整する」。
- ページ 441 の 「アンチエイリアス テキスト」。
- ページ 441 の 「テキストをパスに結合する」。
- ページ 443 の 「レガシー テキスト」。

テキストを追加/選択する

テキストを追加してイメージを補正できます。テキストのフォント、サイズ、文字揃え、および文字の間隔と行間隔を指定します。



テキスト ツールで作成したテキスト

テキストは、デフォルトではオブジェクトとして作成されます。 このため、移動、サイズ変更、スケール、回転、反転、斜変形、歪曲、および遠近効果の適用が可能ですが、テキスト文字を追加、削除、または編集した場合には、歪曲または遠近効果は失われます。テキストは、マスクの編集領域としてもレンダリングできます。編集領域の作成について詳しくは、261 ページの 「編集領域を定義する」。を参照してください。

塗りつぶしやペイントでテキストのカラーを変更することもできます。さらに、パターンやテクスチャでもテキストを塗りつぶすことができます。

テキストのカーニング、シフト、回転もできます。詳しくは、439 ページの 「テキストをカーニング/シフト/回転する」。を参照してください。

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 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。
3 プロパティ バーの**[フォント サイズ]**リスト ボックスから、フォントのサイズを選択します。
4 イメージ ウィンドウ内をクリックして、テキストを入力します。



編集領域としてテキストをレンダリングするには、**テキスト** ツール A を使用してテキストを選択し、プロパティ バーの**[マスクの作成]** ボタン をクリックします。これにより、効果を適用できるテキストの形をした編集領域が作成されます。

修正するテキストを選択するには

1 **テキスト** ツール A をクリックします。
2 ポインタがカーソルに変化するまで、テキストにマウスのポインタを合わせます。
3 テキストを選択します。

テキストにカラーを追加する

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。また、テキストをペイントして、テキストの外観を変えることもできます。これにより、テキストにさまざまな効果を追加できます。



パターンやテクスチャでテキストを塗りつぶすことが可能

テキストのカラーを変更するには

1 **テキスト** ツール をクリックします。

2 ポインタがカーソルに変化するまで、テキストにマウスのポインタを合わせます。

3 テキストを選択します。

4 カラー コントロール領域で、**[主要]** カラー ボックス をダブルクリックし、カラーを選択します。

テキストをペイントするには

1 ツールボックスで**選択**ツール をクリックします。

2 テキスト オブジェクトを選択します。

3 **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[オブジェクトとしてレンダリング]** をクリックします。

4 カラー コントロール領域で、**[主要]** カラー ボックス をダブルクリックし、カラーを選択します。

5 ツールボックスの **[ペイント]** ツール をクリックします。

6 プロパティ バーでツールの設定を指定します。

7 オブジェクトの上をドラッグします。

ペイントする前に、テキストが正しいことを確認します。テキスト文字の追加、削除、または編集により、ペイント効果が失われるからです。

テキストを塗りつぶすには

1 ツールボックスで**選択**ツール をクリックします。

2 テキスト オブジェクトを選択します。

3 ツールボックスの**塗りつぶし**ツール をクリックします。

4 プロパティ バーでツールの設定を指定します。

5 塗りつぶす文字をクリックします。

文字に直接クリックする必要があります。 そうしないと塗りつぶしがイメージ全体に適用されます。**[編集]** ▸ **[フラッド塗りつぶしを元に戻す]** をクリックして、不要な塗りつぶしを元に戻すことができます。

ペイントする前に、テキストが正しいことを確認します。テキスト文字の追加、削除、または編集により、ペイント効果が失われるからです。

テキスト文字を素早くズームするには、ツールボックスの**ズーム** ツール をクリックし、イメージ内をドラッグしてテキスト文字を囲みます。

編集領域としてテキストをレンダリングするには、**テキスト** ツール を使用してテキスト オブジェクトを選択し、プロパティ バーの **[マスクの作成]** ボタン をクリックします。これにより、塗りつぶしを適用できるテキストの形をした編集領域が作成されます。

テキストのフォーマット

Corel PHOTO-PAINT では、テキストをフォーマットして外観を補正することができます。スタイルやサイズなどのフォントの属性を変更し、下線、取り消し線、または上線をテキストに付けることができます。また、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。さらに、テキストの大文字/小文字を切り替えることもできます。

上付き文字、下付き文字、または大文字/小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、これらの機能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、Corel PHOTO-PAINT 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、430 ページの 「OpenType の機能」。を参照してください。

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。

フォント属性を変更するには

1 **テキスト** ツール を使用して、テキストを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[テキスト]** をクリックします。
3 **[テキスト]** インスペクタで、次のテーブルのいずれか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。
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 ボックスからオプションを選択します。

プロパティ バーの **[フォント名]** リスト ボックスから、書体を選択することもできます。

プロパティ バーの**[太字]** ボタンや**[斜体]** ボタンをクリックして、選択したテキストのフォントのスタイルを変更することもできます。

テキストに下線、取り消し線、上線を付けるには

1 **テキスト** ツール を使用して、テキストを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[テキスト]** をクリックします。
3 **[テキスト]** インスペクタで、[アドバンス設定] 矢印をクリックして追加のオプションを表示します。
4 次の表からいずれかの作業を実行します。

目的	作業手順
テキストに下線を引く	**[下線]** 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。
テキストに取り消し線を引く	**[取り消し線]** リスト ボックスからオプション選択します。
テキストに上線を引く	**[上線]** リスト ボックスからオプション選択します。



プロパティ バーの**[下線]** ボタンをクリックして、選択したテキストに一重下線を付けることもできます。

テキストを上付きまたは下付きにするには

1 **テキスト** ツール を使用して、テキストを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[テキスト]** をクリックします。
3 **[テキスト]** インスペクタ 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。Corel PHOTO-PAINT 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。Corel PHOTO-PAINT 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、Corel PHOTO-PAINT 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。

テキストの大文字と小文字を切り替えるには

1 **テキスト** ツール を使用して、テキストを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[テキスト]** をクリックします。
3 **[テキスト]** インスペクタの [テキスト] 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。
- **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。Corel PHOTO-PAINT の旧バージョンと同じ表示になります。

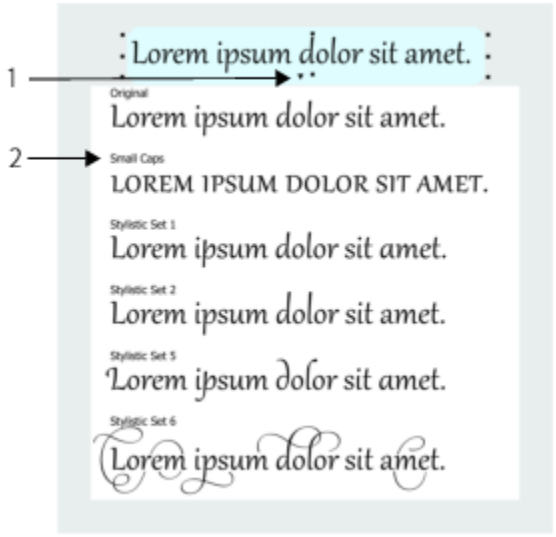
大文字/小文字のスタイルをサポートする OpenType フォント以外のフォントを選択した場合は、Corel PHOTO-PAINT により小文字の合成バージョンが表示されます。

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。

OpenType の機能

Corel PHOTO-PAINT 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、**[テキスト]** インスペクタ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 Corel PHOTO-PAINT 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。

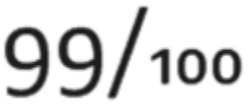
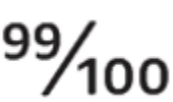
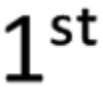
- プラットフォーム間のサポート (Windows と Mac OS)
- よりよい言語サポートと先進のタイポグラフィ機能を提供する拡張文字セット
- タイプ 1 (PostScript) と TrueType のフォントの共存
- 大きいグリフの制限 (64k) をサポート

OpenType features

次の表に、Corel PHOTO-PAINT 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、Corel PHOTO-PAINT 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、Corel PHOTO-PAINT 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。	LOREM
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。	Lorem
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。	123
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。	123
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。	123
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。	123
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	99/100

OpenType の機能	説明	例
	は、分子の機能を分母の機能と組み合わせます。	
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。	
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。	
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。	

OpenType の機能	説明	例
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用して、より自然に流れるようにすることができます。	利用できません
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。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[テキスト]** をクリックします。

3 **[テキスト]** インスペクタで、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、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。

画面上の OpenType 機能インジケータを有効にするには

- ツールボックスの**テキスト** ツール A 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 O 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	テキストの下にある矢印 ▼ 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 機能リストのオプションにカーソルを合わせて、オプションをクリックします。

可変フォント

Corel PHOTO-PAINT は OpenType の可変フォントをサポートしています。可変フォントの場合、単一のフォント ファイルにフォント ファミリをすべて含めることができ、ウェイト、幅、スタイルを多彩に組み合わせて使用できます。

可変フォントのさまざまなプロパティは、バリエーションの軸と呼ばれています。可変フォントは、1 つまたは複数の幅、ウェイト、スラントなどの軸に沿って変更したり、フォント デザイナーが指定したカスタム軸に沿って変更したりできます。軸に沿った名前付きのデザイン バリエーションは、インスタンスと呼ばれています。たとえば、Gingham という可変フォントは、ウェイトと幅という 2 つの軸に沿って変わります。このフォントには、Light、Light Condensed Regular、Bold、Condensed Bold、Condensed Light、Condensed Regular、Wide Bold など、さまざまなウェイトと幅の名前付きインスタンスがあります。ウェイト軸では Light と Bold が、幅の軸では Condensed と Wide が、それぞれ軸上で対極の位置にあります。



この図は、Gingham 可変フォントのいくつかのインスタンスを示しています。

幅広いスタイル バリエーションを実現するには、可変フォント インスタンスの使用可能なプロパティ (軸) を調整します。

可変フォントかどうかはアイコンで見分けられます。可変フォントを手早く探すには、フィルタを使用します。詳しくは、447 ページの 「フォントをフィルタするには」を参照してください。



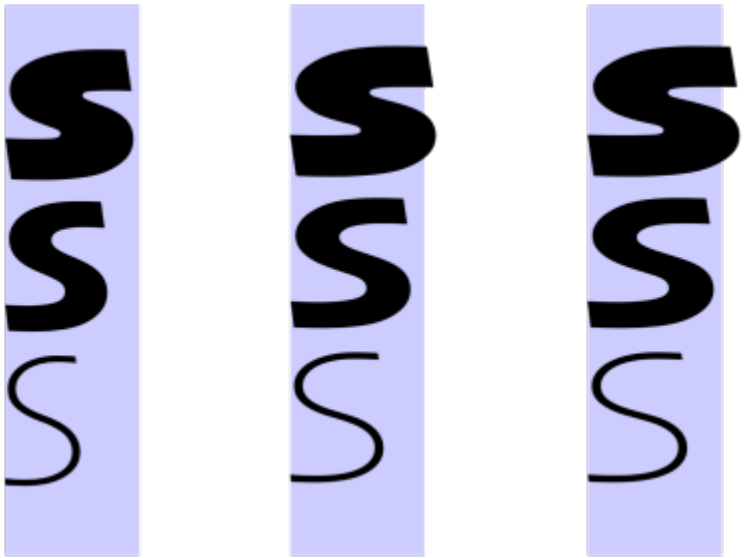
可変フォントかどうかはアイコンで見分けられます。

可変フォントは、OpenType Font Variations メカニズムを使用する OpenType バージョン 1.8 フォントです。

可変フォントのプロパティを調整するには

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 **[可変フォント]** ボタン をクリックし、使用可能なフォント プロパティを調整します。



可変フォントの幅 (左右) および ウェイト (上下) の 2 軸に沿った調整。

[可変フォント] ボタン には、**[テキスト]** インスペクタ (**[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[テキスト]**) からでもアクセスできます。

特殊文字、シンボル、グリフの挿入

[グリフ] インスペクタでは、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。

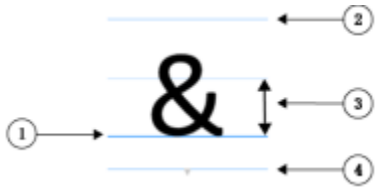
- **[共通]** - 矢印、通貨記号、数学記号、数字、句読点、セパレータ、CJK シンボルおよび句読点 (アジア言語のスクリプトで使用) があります
- **[文字]** - 選択したフォントがサポートするスクリプト (ラテン語、ギリシャ語、キリル語、平仮名および片仮名、漢字、アラビア語、ヘブライ語の文字など) があります
- **[OpenType]** - 選択したフォントによって提供されている OpenType 機能 (標準合字、随意合字、分数、注記の代替字形など) がありますOpenType 機能について詳しくは、次を参照してください: 430 ページの 「OpenType の機能」。

OpenType フォント

[グリフ] インスペクタは、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 **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[グリフ]** をクリックします。

3 **[グリフ]** インスペクタで、**[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

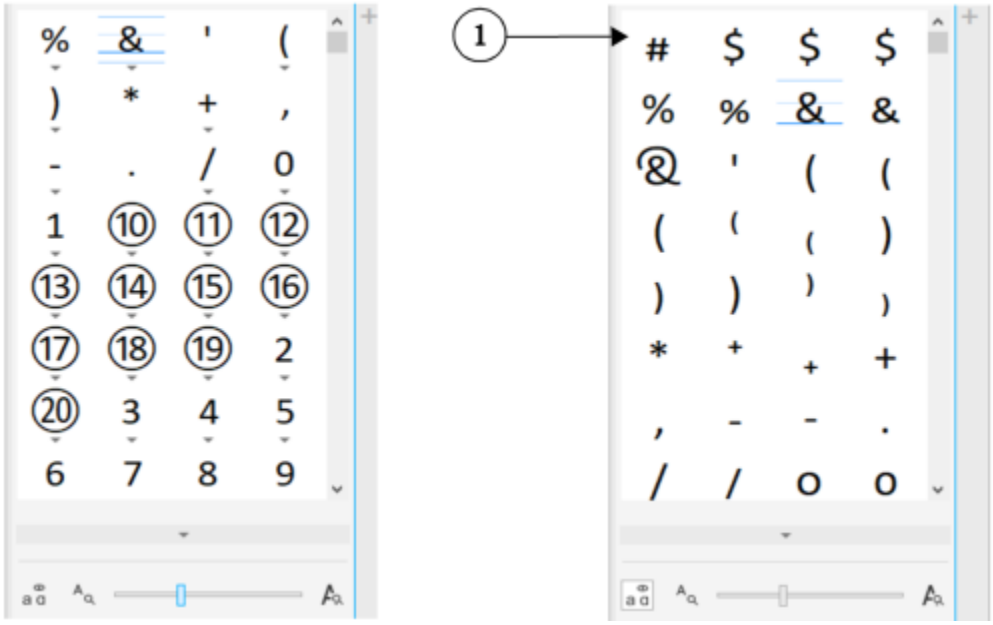
文字をドラッグする	**ピック** ツール を使用して、ドキュメント ウィンドウに文字をドラッグします。
文字をコピーする	**[文字とグリフ]** リストにある文字をクリックして、**[コピー]** をクリックします。
選択した文字の情報を表示する	**[文字とグリフ]** リストの下にある矢印ボタン をクリックして、属性を表示します。属性には、文字の名前、ID、ユニコード番号、文字を挿入するためのキーボード ショートカット、OpenType 機能の名前、および特定の言語でのみ適切に表示できるグリフの言語があります。
ズーム イン/アウトする	**[サイズ変更]** スライダを調整します。 プリセットの増分でズーム イン/アウトするには、**[サイズ変更]** スライダの左右にあるズーム ボタンをクリックします。

特殊文字、シンボル、グリフをフィルタするには

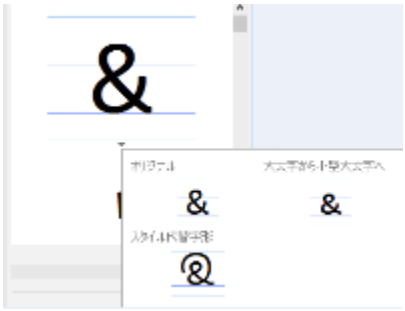
1. **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[グリフ]** をクリックします。
2. **[グリフ]** インスペクタで、**[フォント リスト]** ボックスからフォントを選択します。
3. **[文字フィルタ]** リスト ボックスを開き、表示する文字サブセットのチェック ボックスをオンにします。
4. **[閉じる]** をクリックします。

OpenType 機能のグリフを表示するには

1. **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[グリフ]** をクリックします。
2. **[グリフ]** インスペクタで、**[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。
   - すべてのグリフが含まれる展開済みの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グレーのインジケータには、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]** インスペクタで表示できません。[インタラクティブ OpenType] オプションを使用して、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、次を参照してください: 434 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」。

最近使用した特殊文字のリストを使用するには

1 **[オブジェクト]** ▸ **[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。

目的	作業手順
リストから文字をコピーする	文字をコントロールクリックし、**[コピー]** をクリックします。
リストから文字を削除する	文字をコントロール クリックし、**[削除]** または **[すべて削除]** をクリックします。

テキストをカーニング/シフト/回転する

テキストをカーニングして、選択した一連テキストに含まれる個々の文字の間隔を調整できます。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。

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。

テキストをカーニングするには

1 **テキスト** ツール A を使用して、テキストを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[テキスト]** をクリックします。
3 **[テキスト]** インスペクタの **[カーニング範囲]** ボックスに値を入力します。

文字をシフトするには

1 **テキスト** ツール A を使用して、テキストを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[テキスト]** をクリックします。
3 **[テキスト]** インスペクタで矢印ボタン ▼ をクリックして追加の文字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
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。

水平方向に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。垂直方向に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。

テキストを回転するには

1 **テキスト** ツール A を使用して、テキストを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[テキスト]** をクリックします。
3 **[テキスト]** インスペクタで矢印ボタン ▼ をクリックして追加の文字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

テキスト オブジェクトを水平方向に整列すると、範囲ボックスを基準としてテキストが整列されます。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。

テキストの整列を修正するには

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 バーの **[水平方向の配置]** 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。
- **なし** ー 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。



また、**[テキスト]** インスペクタの整列ボタンをクリックして、テキストを整列することもできます。

行、文字、および単語の間隔を調整する

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。アート テキストの行間隔を変更すると、改行で区切られたテキスト行の間隔にのみ適用されます。

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。また、単語間の間隔を調整することもできます。

行間隔を調整するには

1 **テキスト** ツール を使用して、テキストを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[テキスト]** をクリックします。

3 **[テキスト]** インスペクタの **[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オプションを選択します。
- **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。

文字の間隔を調整するには

1 **テキスト** ツール を使用して、テキストを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[テキスト]** をクリックします。

3 **[テキスト]** インスペクタの **[文字の間隔]** ボックスに値を入力します。

単語の間隔を調整するには

1 **テキスト** ツール を使用して、テキストを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[テキスト]** をクリックします。

3 **[テキスト]** インスペクタの **[単語の間隔]** ボックスに値を入力します。

アンチエイリアス テキスト

アンチエリアスを使用して、テキストの外観をスムーズにすることができます。アンチエリアスは、画面上のテキスト、特に小さなフォント サイズを使用するテキストを読みやすいように改善します。デフォルトでは、イメージにテキストを追加するとアンチエリアスを適用します。また、テキストのアンチエリアスを削除することができます。

アンチエイリアスをテキストに適用するには

1 **[テキスト]** ツール でテキストを選択します。

2 プロパティ バーの **[テキストのアンチエイリアス]** 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。
- **ソフト** - テキストの外観をソフトにします。ただし、フォントの形状はそのまま維持します。
- **ハード** - 非常に明確で鮮明なテキストを作成します。

アンチエイリアスをテキストから削除するには

1 **[テキスト]** ツール でテキストを選択します。

2 プロパティ バーの**[テキストのアンチエイリアス]** 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

パスを作成した後、テキストをそのパスに結合して、線や図形に沿ってテキストを配置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、パスの内側または外側にテキストを配置したり、テキストからパスまでの距離を調整したりすることができます。

テキストをオブジェクトとしてレンダリングし、テキストをパスから独立させることができます。 この場合、テキストは結合されていたパスの形状を維持します。また、パスの形状を維持せずに、パスから独立したテキストとして直線化することもできます。パスの作成について詳しくは、285 ページの 「パスを作成する」。を参照してください。

パスにテキストを結合するには

1 ツールボックスで**選択**ツール をクリックします。

2 テキストを選択します。

3 **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[テキストのパス結合]** をクリックします。

4 テキストを開始する位置で、パスをクリックします。



テキスト ツール をクリックし、パス上のテキストを開始する位置でマウスをクリックして、テキストをパスに結合することもできます。ポインタをパス上に移動すると、ポインタの形状が変化します。これは、クリックして入力できる状態を示しています。



パスに沿ってテキストを作成することができます。

パス上のテキストの位置を調整するには

1 **[テキスト]** ツール でテキストを選択します。

2 プロパティ バーで次のリスト ボックスから設定を 1 つ選択します。
- **テキストの方向** - テキストの方向を設定します。
- **パスと垂直に配置** - テキストの垂直方向の位置を設定します。
- **テキストの配置** - テキストの配置を設定します。
- **パスとの間隔** - テキストとパスの距離を設定します。
- **オフセット** - テキストの水平方向の位置を設定します。

テキストをパスの反対側に移動する場合は、プロパティ バーの**[反対側に配置]** ボタンをクリックします。

また、**選択**ツール を使用してテキストを選択し、プロパティ バーからモードを選択し、イメージ ウィンドウで選択ハンドルをドラッグしてテキストを調整することもできます。

テキストをオブジェクトとしてレンダリングするには

1 ツールボックスで**選択**ツール をクリックします。

2 テキストを選択します。

3 **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[オブジェクトとしてレンダリング]** をクリックします。

編集領域としてテキストをレンダリングするには、**テキスト** ツール を使用してテキストオブジェクトを選択し、プロパティ バーの **[マスクの作成]** ボタン をクリックします。これにより、テキストの形をした修正可能な編集領域が作成されます。

テキストを直線化するには

1 ツールボックスで**選択**ツール をクリックします。

2 テキストを選択します。

3 **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[テキストの直線化]** をクリックします。

レガシー テキスト

Corel PHOTO-PAINT X5 など、以前のバージョンの Corel PHOTO-PAINT OpenType を適用する前に、従来のテキストを更新する必要があります。詳しくは、430 ページの 「OpenType の機能」。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。
イメージ 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。



また、**[テキスト]** インスペクタの **[更新]** ボタンをクリックして、従来のテキストを更新することもできます。

Corel PHOTO-PAINT™

フォントを管理する

Corel PHOTO-PAINT 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 445 の 「フォントを表示する」。
- ページ 446 の 「フォントをフィルタする」。
- ページ 448 の 「フォントを検索する」。
- ページ 449 の 「さらに多くのフォントを取得する」。
- ページ 449 の 「フォントを選択する」。
- ページ 451 の 「Corel Font Manager」。

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。

Corel PHOTO-PAINT では、フォント リスト ボックスまたは描画ウィンドウの一番下にある **[プレビュー]** 領域でフォントをプレビューすることができます。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
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。
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]** **[環境設定]**

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。

ドキュメント 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。

[フォント] リストの領域のサイズを変更するには

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。

	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]、可変フォント (OpenType フォント バージョン) 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 A 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。

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。

フォントを検索する

[フォント リスト] ボックスでは、キーワードを使用してローカル フォントを検索できます。キーワードには、フォント名やフォント テクノロジーなど、フォントに含まれるメタデータを使用できます。

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 Aをクリックします。

2 プロパティ バーで **[フォント]** リスト ボックスを開き、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。

3 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
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

カテゴリ	キーワード
	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、エキスパート字形、小数、半角、歴史的字形、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 オールドスタイル、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、表形式オールドスタイル、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

Corel PHOTO-PAINT および Corel Font Manager の **[フォント リスト]** ボックス内からその他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、102 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。

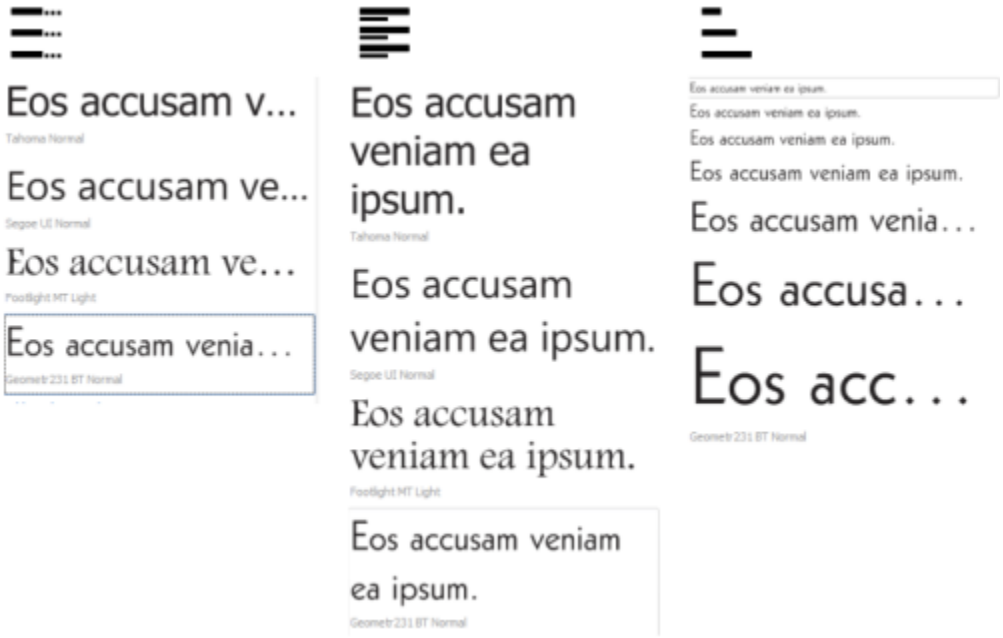
ダウンロードしたフォント パックは、**[フォント リスト]** ボックスに表示されます。また、**[マイ コレクション]** の下にある **[フィルタ]** リストにも表示されます。

フォントを選択する

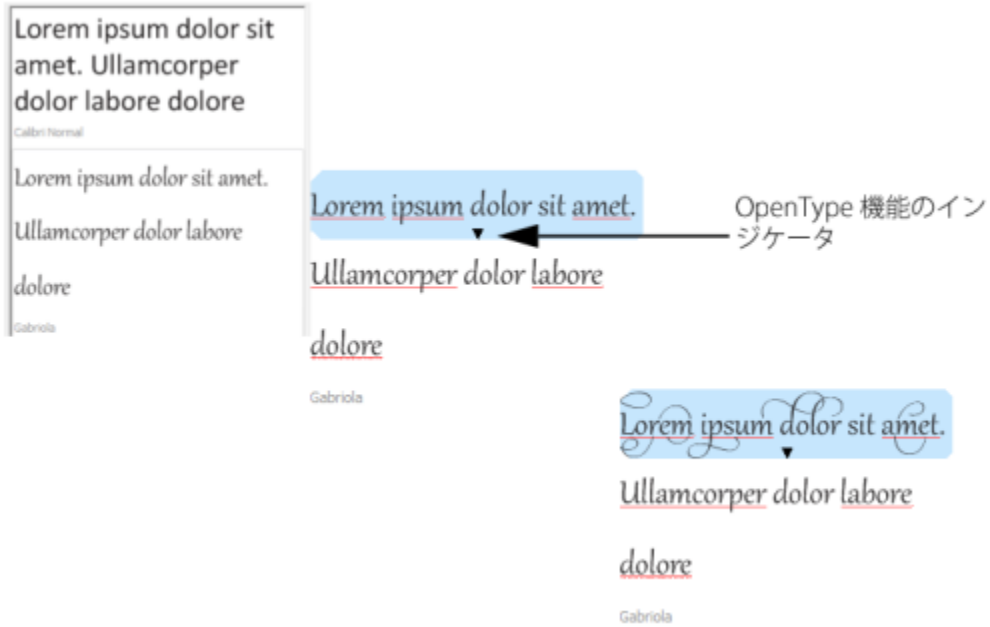
フォント サンプラーでは、同じサンプル テキストにさまざまなフォントやサイズを適用して表示し、プロジェクトに最適なフォントを選択できます。

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

[ウィンドウ] ▸ **インスペクタ** あらゆるサンプルのテキストを変更したい場合は、**[フォントをプレビューする]** ボックスで新しいテキストを入力します。

1 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。

2 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	**[項目を追加する]** 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。
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コントロールクリックし、**[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、**[項目を削除]** 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、**Command+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、CorelDRAW Graphics Suite 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。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

- ドックの Finder アイコンをクリックし、Finder サイドバーの **[アプリケーション]** をクリックします。**[CorelDRAW Graphics Suite]** をクリックし、**[Font Manager]** アイコンをダブルクリックします。

Corel Font Manager ヘルプにアクセスするには

- Corel Font Manager で、**[ヘルプ]** ▸ **[Corel Font Manager ヘルプ]** をクリックします。

Corel PHOTO-PAINT™

異なる言語のテキスト

Corel PHOTO-PAINT では、異なる言語でテキストを操作できます。たとえば、アジア言語のオペレーティング システムを使用している場合は、Corel PHOTO-PAINT に用意されているテキストのフォーマット設定機能を利用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 453 の 「エンコード設定を修正する」。
- ページ 454 の 「アジア系および中東系言語テキスト」。
- ページ 455 の 「アジア言語テキストに対する OpenType のサポート」。

エンコード設定を修正する

Corel PHOTO-PAINT では、ドキュメントに追加されたテキストはすべて Unicode でエンコードされ、Unicode がテキストの文字セットを決定します。テキストを含むイメージを開くときやインポートするときには、Corel PHOTO-PAINT により、ファイルで使用されているエンコード システムが 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 Corel PHOTO-PAINT 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。ただし、コード ページが指定されていない場合、イメージを開くときに Corel PHOTO-PAINT がデフォルトの コード ページを使用するので、一部のテキストが正確に表示されないことがあります。テキストを正しく表示するには、影響を受けたテキストを選択し、適切なコード ページを使用して Unicode に再変換します。

エンコード設定は、オブジェクトやオブジェクト データ マネージャのインスペクタにあるキーワード、ファイル名、テキスト エントリなど、描画ウィンドウ外に表示されるテキストには影響しません。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、65 ページの 「イメージを開く」。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 テキストを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[エンコード]** をクリックします。

3 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 **[その他のエンコーディング]** リスト ボックスから、テキストを判読可能にするエンコード設定を選択します。

プレビュー ウィンドウに、現在のエンコード設定でテキストが表示されます。

アジア系および中東系言語テキスト

アジア言語テキストまたは中東言語テキストをサポートするオペレーティング システムを使用している場合、または IME がある場合は、これらのテキストを入力できます。また、アジア言語テキストおよび中東言語テキストのフォントのプロパティを変更することもできます。変更内容をアジア言語テキストおよび中東言語テキストに制限するには、適切なスクリプトの種類を選択します。たとえば、英語のテキストと日本語のテキストを持つドキュメントで日本語テキストのフォント サイズを変更するには、アジア言語のスクリプトの種類を選択し、目的の変更を行います。これは、日本語テキストにのみ新しいフォント サイズを適用します。英語テキストのサイズは影響を受けません。

また、1 つのテキスト オブジェクト内に日本語テキストと欧文テキストを混在させることができ、2 種類の単語の間隔を設定することができます。たとえば、1 つのテキスト オブジェクト内に表示される日本語テキストと英語テキストとの間隔を指定できます。アジア言語のオペレーティング システム、またはアジア言語に対応しているオペレーティング システムを使用している場合は、テキストの方向を変更することもできます。

テキストのフォントのプロパティと言語を変更するには

1 **テキスト** ツール を使用して、テキストを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[テキスト]** をクリックします。
3 **[テキスト]** インスペクタで、フォント属性を指定します。
4 **[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。

- **あらゆるスクリプト**
- **[ラテン系]**
- **[アジア系]**
- **[中東系]**

欧文テキストとアジア言語テキストの間隔を指定するには

1 **テキスト** ツール を使用して、欧文とアジア言語を組み合わせたテキストを選択します。
2 **[テキスト]** インスペクタの **[言語間隔]** ボックスに値を入力します。

[言語間隔] の値は、標準の単語間隔に対する割合 (%) 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。

アジア言語テキストの方向を変更するには

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 バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **垂直方向に整列** - 選択したテキストの方向を縦書きに変更します。
- **水平方向に整列** - 選択したテキストの方向を横書きに変更します。

テキスト オブジェクトには 1 つの方向しか設定できません。入力中にテキストの方向を変更すると、テキスト オブジェクト全体の方向が変更されます。

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。

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]** インスペクタ (**[オブジェクト]** ▸ **[テキスト]** ▸ **[テキスト]**) 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。

OpenType 機能の操作について詳しくは、次のトピックを参照してください。

- 430 ページの 「OpenType の機能」
- 433 ページの 「OpenType の機能をテキストに適用するには」

Web イメージとムービー

ムービーを作成/編集する..... 459
Web 用のイメージを作成する..... 467

Corel PHOTO-PAINT™

ムービーを作成/編集する

Corel PHOTO-PAINT ではムービーを作成できます。ムービーは、フレームと呼ばれるイメージの連なりです。連続するフレームの中でオブジェクトの位置を変化させると、オブジェクトが動いているように見えます。

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 459 の 「ムービーを開く/再生する」。
- ページ 460 の 「ムービーを作成する」。
- ページ 462 の 「フレーム順と表示時間を変更する」。
- ページ 464 の 「ムービーを保存する」。

ムービーを開く/再生する

ムービーの全体または一部を開くことができます。ムービーの一部を開いて再生する場合は、コンピュータが一度に処理するデータが少ないので、早く実行できます。

ムービーのコントロールでは、ムービーの再生、先頭のフレームまでの巻き戻し、最後のフレームまでの早送り、または任意のフレームでの停止を行うことができます。また、1 フレームずつ前後にコマ送りすることもできます。

ムービーを開くには

1 **[ファイル]** ▸ **[開く]** をクリックします。
2 ムービー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 **[キャンセル]** ボタンの横のリスト ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **[部分的にロード]**
   - **[開く]**
   - **[リサンプルしてロード]**
   - **[切り抜いてロード]**

   [部分的にロード] を選択した場合は、**[ムービーを部分的にロード]** ダイアログ ボックスで **[開始]** および **[終了]** ボックスに値を入力して、開きたいフレーム範囲を指定します。

ムービーの再生コントロールを使用するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[ムービー]** 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	次のいずれかの操作を実行します
ムービーを再生する	**[再生]** ボタン をクリックします。
ムービーを停止する	**[停止]** ボタン をクリックします。
ムービーの先頭へ戻る	**[最初のフレーム]** ボタン をクリックします。
1 フレーム進める	**[次のフレーム]** ボタン をクリックします。
1 フレーム戻る	**[前のフレーム]** ボタン をクリックします。

[ムービー] インスペクタでフレームのサムネールをダブルクリックして、特定のフレームへ移動することもできます。

ムービーを作成する

ムービーは、バックグラウンドと、フォアグラウンドのオブジェクトで構成されます。



ムービーは、フレームと呼ばれる一連のイメージで構成されます。主な要素は、バックグラウンドと可動オブジェクトです。バックグラウンドは、ムービーの最初のフレームです。

バックグラウンドを作成する

ムービーのバックグラウンドを作成する場合は、バックグラウンドのカラー、サイズ、解像度、カラー モードを選択できます。既存のイメージを利用してムービーのバックグラウンドを作成することもできます。このバックグラウンド イメージが、新規ムービー

ファイルの唯一のフレームになります。既存のイメージをバックグラウンドとして使用して、フレームを追加することができます。フレームの追加について詳しくは、463 ページの 「ムービーにフレームを挿入するには」。を参照してください。

可動オブジェクトを作成する

ムービーでは、オブジェクトをフレーム間で少しずつ移動させてアニメーション化することができます。オブジェクトは、バックグラウンドと結合して現在のフレームに組み込むまでは、各フレームに表示されます。

複数のフレームを同時に表示して、オブジェクトを別のフレームに配置することができます。隣接するフレームが現在のフレームに重ねて表示されるので、前後のフレームを基準に可動オブジェクトを配置できます。

ムービーのバックグラウンドを作成するには

1 **[ファイル]** ▸ **[新規作成]** をクリックします。
2 **[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。
3 **[バックグラウンド カラー]** ピッカーを開き、バックグラウンド カラーをクリックします。
4 **[サイズ]** リスト ボックスからフレーム サイズを選択します。
別の単位を使用するには、**[幅]** ボックスの横にあるリスト ボックスからオプションを選択します。
5 **[解像度]** リスト ボックスから値を選択します。
6 **[フレーム数]** ボックスに 1～1,000 の値を入力して、ムービーのフレーム数を指定します。



Web ページ用のアニメーション GIF を作成するには、**[カラー モード]** リスト ボックスで **[8 ビット パレット]** カラー モードを選択します。これにより、ダウンロードするファイル サイズが小さくなります。パレット カラー モードについて詳しくは、201 ページの 「カラー モードを変更する」。を参照してください。

カラー モニタで表示できる最大解像度は 96 dpi です。dpi 値を大きくすると、再生時のパフォーマンスが低下します。

既存のイメージをバックグラウンドとして使用してフレームを追加するには

1 **[ムービー]** インスペクタで、バックグラウンドを追加するフレームの 1 つ前のフレームのサムネールをダブルクリックします。
[ムービー] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** } **[インスペクタ]** ▸ **[ムービー]** をクリックします。
2 **[ムービー]** インスペクタで、**[ファイルから挿入]** ボタン をクリックします。
3 イメージ ファイル名をダブルクリックします。
4 表示されるダイアログ ボックスで、**[後に]** オプションを有効にします。

可動オブジェクトを作成するには

1 **選択**ツール でオブジェクトを選択します。
2 **[編集]** ▸ **[コピー]** をクリックします。
3 **[オブジェクト]** ▸ **[結合]** ▸ **[選択オブジェクトのバックグラウンド結合]** をクリックします。
4 **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[ムービー]** をクリックします。
5 **[ムービー]** インスペクタで、**[次のフレーム]** ボタン をクリックします。
フレームを追加する場合は、**[ムービー]** インスペクタで **[フレームの挿入]** ボタン をクリックします。
6 **[編集]** ▸ **[貼り付け]** をクリックします。
7 現在のフレームにオブジェクトを配置します。
8 **[オブジェクト]** ▸ **[結合]** ▸ **[選択オブジェクトのバックグラウンド結合]** をクリックします。



隣接するフレームに現在のフレームを重ねると、現在のフレームにオブジェクトを正確に配置することができます。隣接フレームは半透明に表示されます。

他のフレームを基準に可動オブジェクトを配置するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[ムービー]** をクリックします。
2 **[ムービー]** インスペクタの **[オーバーレイ]** チェック ボックスをオンにします。
3 赤い **[フレームのオーバーレイ]** スライダを調整して、表示するフレームを指定します。
4 **[オーバーレイ]** スライダを調整して、重ねて表示されるオブジェクトの不透明度を変更します。
5 **選択**ツール で現在のフレーム内のオブジェクトを選択します。
6 現在のフレームにオブジェクトを配置します。
7 **[オブジェクト]** ▸ **[結合]** ▸ **[選択オブジェクトのバックグラウンド結合]** をクリックします。

赤い **[フレーム オーバーレイ]** スライドの位置を変更するには、スライダの移動先となるフレームのサムネールをダブルクリックします。

フレーム順と表示時間を変更する

フレームの順序を変更したりカスタマイズしたりして、ムービーを編集できます。空白のフレームやムービー ファイルを挿入できます。また、フレームやムービー全体を移動したり、イメージ ファイルを移動したりすることもできます。フレームを削除してムービーの再生時間を短くすることもできます。

表示時間によって、各フレームが画面に表示される時間の長さが決まります。表示時間を変更すると、可動オブジェクトの移動速度を調整することができます。表示時間は、個々のフレームまたは複数のフレームに対して設定できます。

ムービー フレーム順を変更するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[ムービー]** をクリックします。
2 **[ムービー]** インスペクタ ボックスで、フレームをリストの別の位置へドラッグします。

[ムービー] インスペクタで、サムネールが赤い枠で囲まれているフレームはアクティブなフレームです。このフレームが、イメージ ウィンドウに表示されます。アクティブなフレームは編集できます。一度にアクティブにできるフレームは 1 つだけです。

選択したフレームは、青でハイライト表示されます。選択したフレームには、移動、削除、表示時間変更を行うことができます。同時に複数のフレームを選択することが可能です。

ムービーにフレームを挿入するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[ムービー]** をクリックします。
2 **[ムービー]** インスペクタで、**[フレームの挿入]** ボタン をクリックします。
3 **[挿入]** ボックスに値を入力して、追加するフレーム数を指定します。
4 次のいずれかのオプションを選択します。
   - **[前に]** — **[フレーム]** ボックスに指定したフレームの直前に挿入します
   - **[後に]** — **[フレーム]** ボックスに指定したフレームの直後に挿入します
5 **[フレーム]** ボックスに値を入力して、新規フレームの挿入位置を指定します。
6 次のいずれかのオプションを選択します。
   - **[現行フレームのコピー]** — 現在のフレームのコピーを使用してフレームを挿入します
   - **[バックグラウンド カラーの使用]** — 現在のバックグラウンド カラーを使用して空白のフレームを挿入します



部分的にロードしたムービーにフレームを挿入する場合は、**[ムービー]** インスペクタを使用して、新しいフレームを配置する場所を決定します。**[ムービー]** インスペクタには、ムービー全体からの実際のフレーム番号が表示されます。イメージ ウィンドウの下部にあるムービーのステータス バーには、フレーム番号ではなく、部分的にロードされたムービーの合計フレーム数だけが表示されます。

[ムービー] インスペクタで、サムネールが赤い枠で囲まれているフレームはアクティブなフレームです。このフレームが、イメージ ウィンドウに表示されます。アクティブなフレームは編集できます。一度にアクティブにできるフレームは 1 つだけです。

選択したフレームは、青でハイライト表示されます。選択したフレームには、移動、削除、表示時間変更を行うことができます。同時に複数のフレームを選択することが可能です。

一度に 100 個までのフレームをムービーに挿入できます。

ムービーにファイルを挿入するには

1 **[ムービー]** インスペクタで、**[ファイルから挿入]** ボタン をクリックします。

   [ムービー] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** } **[インスペクタ]** ▸ **[ムービー]** 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 **[開く]** 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。
   - **[前に]** — **[フレーム]** ボックスに指定したフレームの直前にファイルを挿入します
   - **[後に]** — **[フレーム]** ボックスに指定したフレームの直後にファイルを挿入します
6 **[フレーム]** ボックスに値を入力し、ムービーにファイルを挿入する位置を指定します。



現在のムービーと挿入されるファイルのサイズが異なる場合は、挿入されるファイルが現在のムービーのイメージ寸法に合わせて変更されます。

[ムービー] インスペクタで、サムネールが赤い枠で囲まれているフレームはアクティブなフレームです。このフレームが、イメージ ウィンドウに表示されます。アクティブなフレームは編集できます。一度にアクティブにできるフレームは 1 つだけです。

選択したフレームは、青でハイライト表示されます。選択したフレームには、移動、削除、表示時間変更を行うことができます。同時に複数のフレームを選択することが可能です。

ムービーからフレームを削除するには

1 **[ムービー]** インスペクタで、削除するフレームのサムネールをクリックします。
[ムービー] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** } **[インスペクタ]** ▸ **[ムービー]** をクリックします。
2 **[ムービー]** インスペクタで、**[フレームの削除]** ボタン をクリックします。



[ムービー] インスペクタで、サムネールが赤い枠で囲まれているフレームはアクティブなフレームです。このフレームが、イメージ ウィンドウに表示されます。アクティブなフレームは編集できます。一度にアクティブにできるフレームは 1 つだけです。

選択したフレームは、青でハイライト表示されます。選択したフレームには、移動、削除、表示時間変更を行うことができます。同時に複数のフレームを選択することが可能です。

フレームの表示時間を変更するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[ムービー]** をクリックします。
2 **[ムービー]** インスペクタでフレームのサムネールをクリックします。
3 サムネールの横にある **[フレームの遅延]** ボックスに値を入力します。

フレームの表示時間の変更結果を確認するには、**[再生]** ボタン をクリックします。



[ムービー] インスペクタで、サムネールが赤い枠で囲まれているフレームはアクティブなフレームです。このフレームが、イメージ ウィンドウに表示されます。アクティブなフレームは編集できます。一度にアクティブにできるフレームは 1 つだけです。

選択したフレームは、青でハイライト表示されます。選択したフレームには、移動、削除、表示時間変更を行うことができます。同時に複数のフレームを選択することが可能です。

ムービーを保存する

ムービーは、バックグラウンドやオブジェクトを追加する前でも追加した後でも保存できますが、アニメーション GIF または AVI 形式でムービーを保存すると、オブジェクトが各フレームでバックグラウンドと自動的に結合されるので、編集できなくなります。

Web ページでムービーを使用する場合は、アニメーション GIF ファイル形式で保存します。この形式で保存するムービーは、256 色で構成される 8 ビット パレットに変換する必要があります。24 ビット イメージを 8 ビット パレット カラー モードに変換する方法について詳しくは、203 ページの 「モノクロ カラー モード」。を参照してください。

ムービーをアニメーション GIF 形式で保存する際には、カラーを透明にして、Web ページの背景が透けて見えるようにすることができます。また、ムービーの再生回数を指定することもできます。

ムービーを保存するには

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

ムービーをアニメーション GIF として保存するには

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 **［名前を付けて保存］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **[ファイル形式]** リスト ボックスから **[GIF - GIF アニメーション]** を選択し、**[保存]** をクリックします。
5 **[パレットに変換]** ダイアログ ボックスで、必要な設定を変更し、**[OK]** をクリックします。
6 **[GIF 89 アニメーション オプション]** ダイアログ ボックスで、**[フレーム設定]** タブをクリックします。
7 **[パレット]** 領域で次のオプションのいずれかをオンにします。
   - **[グローバルの使用]** — すべてのフレームで同じカラー パレットを使用します。
   - **[ローカルに使用]** — フレームごとに異なるカラー パレットを使用します。
8 **[フレーム遅延]** ボックスに値を入力し、フレーム間の時間間隔を指定します。
9 次のいずれかのボタンをクリックします。
   - **[変更箇所のみ適用]** — 変更されたフレーム設定のみ適用します。
   - **[すべて適用]** — すべてのフレーム設定を適用します。

可能な操作

ムービーで透明にするカラーを選択する	**[イメージ カラー]** オプションをオンにし、**[カラーの選択]** をクリックします。ダイアログ ボックスでカラーを選択し、**[OK]** をクリックします。
フレームをロードするたびにイメージを更新する	**[インターレース (行)]** チェック ボックスをオンにします。
フレームをオフセットするピクセル数を指定する	**[X]** ボックスと **[Y]** ボックスに、現在のフレームをページ左上隅からオフセットする値を入力します。**[dX]** および **[dY]** ボックスに、連続する各フレームを前のフレームからオフセットする値を入力します。
表示後のフレームを消去する方法を指定する	**[処理方法]** リスト ボックスからオプションを選択します。透明なバックグラウンドを作成するには、**[バックグラウンドと置き換え]** を選択します。
アニメーションを繰り返し再生する	**[ファイル設定]** タブをクリックし、**[フレームのループ]** チェック ボックスをオンにし、**[フレーム回]** 領域でいずれかのオプションを有効にします。
ページ サイズを指定する	**[自動]** チェック ボックスをオンにするか、**[幅]** ボックスと **[高さ]** ボックスに値を入力してバックグラウンド サイズを手動で設定します。
最初のフレームと異なるピクセルのみ保存する	**[フレーム間の相違のみ保存]** チェック ボックスをオンにします。



変更は、選択したフレームにのみ適用されます。変更をすべてのフレームに適用するには、左側のウィンドウですべてのフレームを選択します。

ムービーをアニメーション GIF として保存すると、オブジェクトは各フレームのバックグラウンドと自動的に結合されます。このため、オブジェクトをイメージから切り離して編集することができなくなります。

Corel PHOTO-PAINT™

Web 用のイメージを作成する

Corel PHOTO-PAINT には、Web 用のイメージの作成に必要なツールが用意されています。

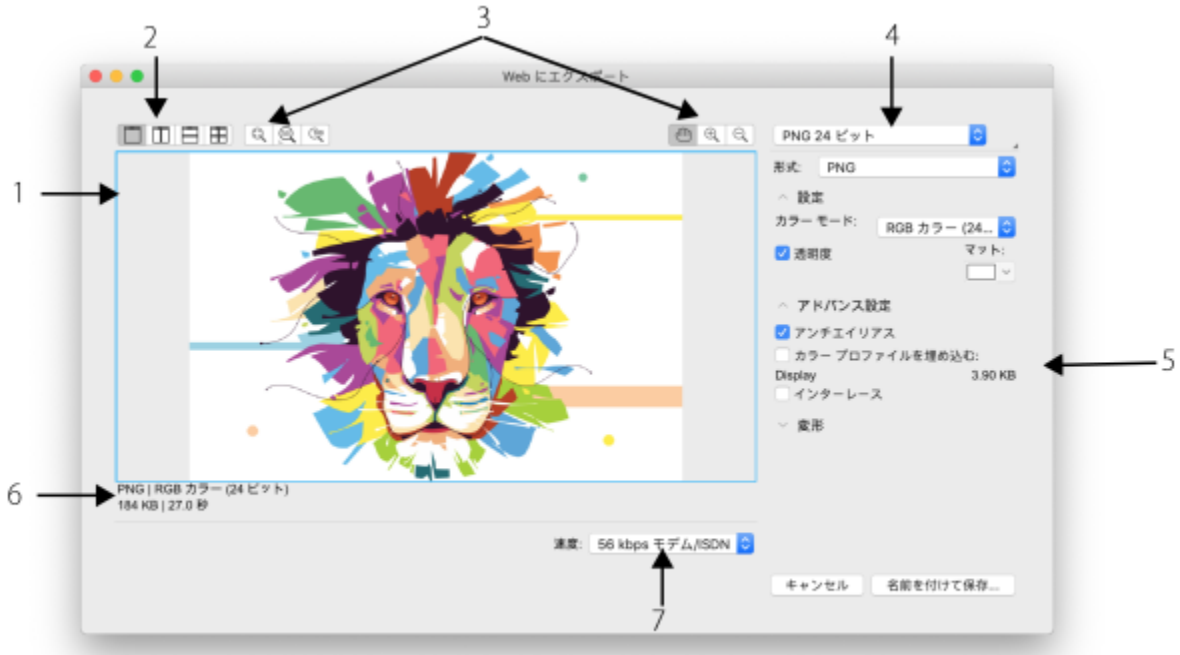
このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 467 の 「Web 用のイメージをエクスポートする」。
- ページ 473 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 474 の 「Web プリセットの保存と適用」。
- ページ 474 の 「透明なカラーとバックグラウンドのパレット ベースのイメージを作成する」。
- ページ 475 の 「イメージをスライスする」。
- ページ 478 の 「ロールオーバーを作成/編集する」。

Web 用のイメージをエクスポートする

Corel PHOTO-PAINT では、次の Web 対応ファイル形式を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。



アートワーク:Indra Risky

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イメージの内外をズームし、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。
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。
WEBP	写真、アイコン、テキスト付きの画像など、さまざまな画像タイプ WEBP 形式は、データ非損失型圧縮とデータ損失型圧縮の両方に対応しており、透明度をサポートします。WEBP データ非損失型画像は PNG ファイルよりも小さく、WEBP データ損失型画像は JPEG 画像よりも小さくなります。ユーザーは RGB チャンネルの圧縮係数を調整できるので、エンコード速度、ファイル サイズ、品質の比率を制御できます。詳しくは、540 ページの 「Google Web Picture (WEBP)」。を参照してください。

パレット ベースのイメージ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 ベースのイメージでは、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 ベースのイメージでは、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、474 ページの 「透明なカラーとバックグラウンドのパレット ベースのイメージを作成する」。を参照してください。

イメージのエクスポート プレビューを調整するには

1 **[ファイル]** ▸ **[エクスポート先]** ▸ **[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 フレームで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。
オブジェクトの 2 つのバージョンをフレームを横に並べて表示する	**[2つの垂直プレビュー]** ボタン をクリックします。
オブジェクトの 2 つのバージョンをフレームを縦に並べて表示する	**[2つの水平プレビュー]** ボタン をクリックします。
オブジェクトの 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。
オブジェクトをプレビュー 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。
オブジェクト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。
オブジェクトを実寸で表示する	**[100%]** ボタン 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。
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 対応イメージをエクスポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[エクスポート先]** ▸ **[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。
3. **[設定]** 領域の **[カラー 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。
   このオプションは、GIF ファイル形式には使用できません。
4. **[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。
5. **[名前を付けて保存]** をクリックします。
6. ファイルを保存するドライブとフォルダを選択し、**[名前を付けて保存]** ボックスに名前を入力し、**[保存]** をクリックします。

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、**[ファイル形式]** 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 対応イメージをエクスポートする際にイメージ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
オブジェクト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。
オブジェクトの寸法を指定する	**[幅]** ボックスと**[高さ]** ボックスに値を入力します。
オブジェクトを元のサイズのパーセンテージでサイズ変更する	**[幅 %]** ボックスと **[高さ %]** ボックスに値を入力します。
イメージの幅と高さの比率を一定に保って歪みを防ぐ	**[縦横比の維持]**チェック ボックスをオンにします。
オブジェクト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します。	**[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
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、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。
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 イメージ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。

可能な操作	
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 対応イメージ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。

パレット ベースの Web 対応イメージ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。
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。
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。
カラーをサンプリングしてカラー パレットに追加する	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]** 領域の **[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。
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。
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。
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。



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、474 ページの 「透明なカラーとバックグラウンドのパレット ベースのイメージを作成する」。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

Corel PHOTO-PAINT 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。

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. **[ファイル]** ▸ **[エクスポート先]** ▸ **[WordPress]** をクリックします。
2. **[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、467 ページの 「Web 用のイメージをエクスポートする」。を参照してください。
3. **[アップロード]** をクリックします。
4. **[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。

目的	作業手順...
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. **[名前を付けて保存]** 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

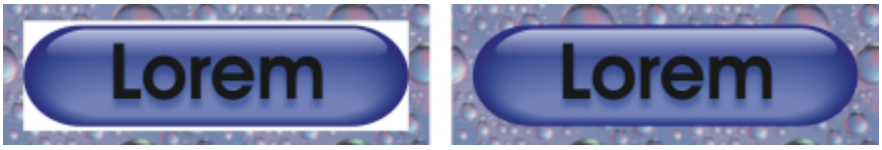
1. **[Web にエクスポート]** ダイアログ ボックスで **[プリセット]** リセット ボックスの横の矢印をクリックし、**[プリセットのロード]** をクリックします。
2. ファイル名をクリックします。
3. **[開く]** をクリックします。

透明なカラーとバックグラウンドのパレット ベースのイメージを作成する

Corel PHOTO-PAINT は、パレット GIF または 8 ビット PNG などのパレット ベースのイメージを、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。これらのイメージは、カラーや模様のバックグラウンドを使った Web ページで一般的にボタンやロゴなどに使用されます。

バックグラウンドが不透明になっているイメージを Web ページに配置すると、ページ上でイメージのバックグラウンド カラーが長方形で表示されてしまいます。イメージのバックグラウンドを透明にすると、イメージ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。イメージ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、一致するイメージのバックグラウンドを変更する必要がありません。

バックグラウンド カラーは、イメージ内の他の場所で使用されていない、単一の均一カラーを使用する必要があります。編集領域や保護領域を透明にすることもできます。これらの領域の定義については、259 ページの 「マスク」。を参照してください。



Web ページで使用する、透明なバックグラウンドのイメージを作成することができます。

その他のファイル形式のイメージでも、透明なバックグラウンドを作成できます。詳しくは、280 ページの 「イメージをカットアウトする」。を参照してください。

透明なバックグラウンドのパレット ベース イメージをエクスポートするには

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。

イメージをスライスする

イメージをスライスすると、イメージは複数の小さなファイルに分割され、それをまとめて Web ページに大きなイメージをロードすることができます。結果的に作成されるファイル、つまりスライスは、表示専用と (ハイパーリンクによる) クリッカブル エリアの両方に使用できます。

スライスは長方形に限定されます。長方形以外の形でクリッカブル エリアを作成する場合は、代わりにロールオーバーを使用します。ロールオーバーについて詳しくは、478 ページの 「ロールオーバーを作成/編集する」。を参照してください。

スライスのグリッドを作成する

イメージをスライスするには、まずイメージ上に水平と垂直のスライス線を配置して、スライスのグリッドを作成する必要があります。イメージでのオブジェクトの配置に基づいて自動的にスライスのグリッドを作成したり、指定した行と列の数に基づいて均等にスライスを作成したりすることができます。また、スライスのグリッドをインポート/エクスポートすることもできます。

スライスのグリッドにより、イメージ ウィンドウにオーバーレイが作成されます。スライスされたイメージの作業中でも、その他の機能にアクセスできます。スライスのグリッドとオーバーレイを非表示にすることもできます。

スライスに名前を付けてエクスポートする

イメージをスライスしたら、ファイル名を指定できます。また、各スライスをさまざまなファイル形式にエクスポートし、個別に最適化することもできます。特定のプロパティが指定されていないスライスには、デフォルト設定が適用されます。名前が付けられていな

いスライスは、スライスのグリッドの行と列の位置に基づいて、自動的に名前が付けられます。たとえば、「banner」という名前のスライスされたイメージでは、1 番目の行と 1 番目の列のスライスは「banner_r1c1」という名前になります。

イメージ スライスをロールオーバーにすることもできます。ロールオーバーの作成と編集について詳しくは、478 ページの 「ロールオーバーを作成/編集する」。を参照してください。



スライスされたこのイメージには、個別に最適化された、テキスト付きのロールオーバー ボタンとスライスが装備されています。緑色の線はスライスのグリッドを示しています。

スライスを消去する

スライス線は、追加後に移動や消去が可能です。スライス線の一部を消去するには、隣接するスライスを選択して結合します。スライスのグリッド全体を一度に消去することもできます。スライス線を消去すると、複数のスライスから 1 つのスライスが作成されます。その結果、個別のスライスに適用されている設定が失われます。 新しい大きなスライスには、デフォルト設定が適用されます。

スライスされたイメージをエクスポートする

イメージのスライスが完了したら、そのイメージをエクスポートする必要があります。エクスポートする際に、Corel PHOTO-PAINT はイメージ スライスを入れるフォルダを作成します。

スライスされたイメージを既にエクスポートしており、それをもう一度開いて修正した場合は、イメージ スライスのみをエクスポートすることができます。

スライスされたイメージを最適化する

[イメージのスライス] インスペクタから、またはイメージをエクスポートするときに、スライスしたイメージを最適化できます。この段階では、個別のスライスに設定を指定することはできません。また、イメージ全体を最適化して、すべてのスライスとその設定を消去することもできます。Web 用のイメージの最適化について詳しくは、467 ページの 「Web 用のイメージをエクスポートする」。を参照してください。

イメージをスライスするには

1 **[イメージのスライス]** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーで、次のボタンをクリックしてスライスのグリッドを作成します。
- **縦にスライス**ボタン - イメージをクリックすると、垂直なスライス線が 1 本追加されます。
- **横にスライス**ボタン - イメージをクリックすると、水平なスライス線が 1 本追加されます。
- **自動スライス**ボタン - オブジェクトの配置に基づいて、イメージ全体がスライスされます。
- **等幅スライス**ボタン - 行と列の数を指定すると、イメージが均等なサイズにカットされます。

3 プロパティ バーの**[スライスの選択]** ボタン をクリックします。

スライス線を移動する場合は、イメージ上で新しい位置にドラッグします。

4 イメージ スライスをクリックします。

5 **[スライス]** インスペクタで、選択したスライス (複数可) に関する次の情報を入力します。
- **名前** - スライスのファイル名を指定します。ファイル名を入力しないと、元のイメージのファイル名と、スライスの行と列の配置に基づいて、デフォルトの名前が挿入されます。
- **URL** - ハイパーリンクを挿入できます。

6 **[フォーマット]** 領域では、リスト ボックスからスライスのファイル形式を選択します。

ファイル形式を選択しない場合は、イメージ スライスは自動的にデフォルトのファイル形式で保存されます。

スライスしたイメージのエクスポート方法について詳しくは、478 ページの 「スライスされたイメージをエクスポートするには」。を参照してください。

可能な操作

スライスを最適化する	スライスを選択し、**[スライス]** インスペクタで **[アドバンス設定]** をクリックし、ファイル形式の設定を調整します。
スライスのグリッドをインポートする	**[オプション]** ボタン をクリックし、**[スライスのグリッドのインポート]** をクリックします。
スライスのグリッドをエクスポートして別のイメージで使用する	**[オプション]** ボタン をクリックし、**[スライスのグリッドのエクスポート]** をクリックします。
プリセットに指定したファイル形式の設定を保存する	**[オプション]** ボタン をクリックし、**[プリセットの保存]** をクリックします。



複数のスライスを選択する場合は、**Shift** キーを押したままにしてスライスをクリックします。

[横にスライス] と**[縦にスライス]** を切り替えるには、**Shift** キーを押します。

スライス オーバーレイおよびグリッドの表示/非表示を切り替えるには

- **[表示]** ▸ **[スライス グリッド]** をクリックします。



イメージのスライス ツール が選択されている場合は、スライスのグリッドの表示/非表示を選択できません。スライス ツールが選択されている場合は、スライスのグリッドは常に表示されます。

イメージ スライス線を消去するには

1 **[イメージのスライス]** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの**[線の消去]** ボタン をクリックします。

3 線をクリックすると消去されます。

すべてのスライスを消去する場合は、プロパティ バーの**[線の消去]** ボタン をクリックします。



スライス線が消去されると、結合後の新しいスライスはデフォルトの設定に戻ります。各スライスに適用されたすべての設定は失われます。

スライスされたイメージをエクスポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[エクスポート先]** ▸ **[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。
3 **[HTML とスライス]** 領域で、**[エクスポート]** リスト ボックスから**[イメージと HTML]** を選択します。
4 **[スライスを含む]** チェック ボックスをオンにします。
5 **[名前を付けて保存]** をクリックします。
6 ファイルを保存するドライブとフォルダを選択し、**[名前を付けて保存]** ボックスにファイル名を入力し、**[保存]** をクリックします。

可能な操作

既存のイメージ スライスを置き換える	**[HTML とスライス]** 領域で、**[既存ファイルの上書き]** オプションをオンにします。
スライスされたイメージをブラウザでプレビューする	**[ブラウザに表示]** チェック ボックスをオンにすると、デフォルトのブラウザを起動して、現在の設定でファイルをプレビューします。



[スライス] オプションがオンになっていない場合は、スライスと、**[スライス]** インスペクタで割り当てられたすべての設定は、エクスポートされるイメージに適用されません。スライスと設定を適用しない場合は、**[ファイルの種類]** リスト ボックスから、イメージ全体に適用するファイル形式を選択できます。

Web 対応のファイル名が使用されていない場合は、エクスポート中に自動的に修正されます。不注意によってファイル名が重複している場合も、自動的に修正されます。



イメージ スライスのみをエクスポートする場合は、**[イメージのみ]** オプションをオンにします。

ロールオーバーを作成/編集する

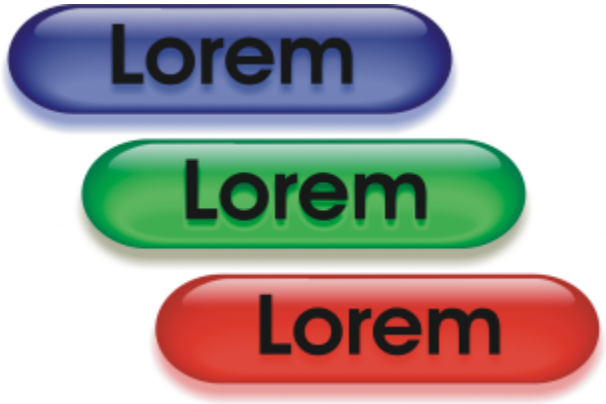
ロールオーバーとは、クリックしたりポインタを合わせたりしたときに外観が変化する、インタラクティブなイメージです。たとえば、ボタンをクリックするとそのカラーが変わったり、ポイントするとテキストが表示されたりするように設定できます。ロールオーバーは、ナビゲーション ボタンとして Web ページでよく使用されています。

ロールオーバーを作成する

ロールオーバーは、形状、ブラシストローク、テキストなどのオブジェクトを使用して作成します。単一のオブジェクトだけでなく、上にテキストがある楕円形など、オブジェクトのグループを使用することができます。ロールオーバーは次の状態から構成されています。

- **普通** - デフォルトの状態です。
- **オーバー** - ポイントすると、この状態になります。
- **ダウン** - クリックすると、この状態になります。

各状態は、1 つまたは複数のオブジェクトから構成されます。



ロールオーバーには、「普通」、「オーバー」、「ダウン」の 3 つの状態があります。

ロールオーバー オブジェクトを編集する

各状態のオブジェクトを追加、修正、削除して、ロールオーバー状態を編集することができます。ロールオーバーを作成すると、標準、上、下の状態にオリジナルのオブジェクトがコピーされます。あるロールオーバー状態にオブジェクトを追加すると、すべての状態にそのオブジェクトが追加されます。ただし、あるオブジェクトへの変更は、現在の状態にのみ適用されます。また、現在の状態からオブジェクトを削除することもできます。

編集領域またはバックグラウンドを使用してロールオーバーを作成する場合は、それらをオブジェクトに変換する必要があります。編集領域の定義について詳しくは、259 ページの 「マスク」。を参照してください。

ロールオーバーを作成すると、イメージはスライスされ、そのロールオーバーはスライスになります。イメージ スライスの操作、およびスライスしたイメージのエクスポートと最適化について詳しくは、475 ページの 「イメージをスライスする」。を参照してください。

ロールオーバーを作成するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[ロールオーバー]** をクリックします。
2 オブジェクトを選択します。
3 **[ロールオーバー]** インスペクタで **[オブジェクトからロールオーバーを作成]** ボタン をクリックします。
4 **[状態]** リスト ボックスから、次のいずれかのロールオーバー状態を選択します。
   - **標準**
   - **オーバー**
   - **ダウン**
5 オブジェクトを追加、削除、修正して、選択したロールオーバー状態を編集します。
6 **[変更を適用]** ボタン をクリックします。

   各状態はコンポーネント オブジェクトを保持しているため、引き続きロールオーバーを編集できます。

可能な操作

ロールオーバーを削除する	**[ロールオーバー]** インスペクタで、**[ロールオーバーの削除]** ボタン をクリックします。
既存のロールオーバーを修正する	**[ロールオーバー]** インスペクタで、**[ロールオーバーの編集]** ボタン をクリックします。

[オブジェクト] インスペクタでは、ロールオーバー オブジェクトはハイライト/グループ化され、名前の横に **[ロールオーバー オブジェクト]** アイコン が表示されます。**[テキスト ロールオーバー オブジェクト]** アイコン は、ロールオーバー オブジェクトがテキストであることを示しています。

重なっているロールオーバーはエクスポートできません。別のロールオーバー オブジェクトに重ならないように、ロールオーバーを移動する必要があります。

開始時点では単一オブジェクトを選択し、後で他のオブジェクトを追加してロールオーバーの外観を変更することができます。

ロールオーバーを編集するには

1 **[オブジェクト]** インスペクタでロールオーバーを選択します。
ロールオーバー オブジェクトは、名前の横に **[ロールオーバー オブジェクト]** アイコン が表示されます。

2 **[ロールオーバー]** インスペクタで、**[ロールオーバー設定]** の隣にある矢印をクリックし、**[ロールオーバーの編集]** を選択します。

3 **[状態]** リスト ボックスから、次のロールオーバーの状態のいずれかを選択します。
- **標準**
- **オーバー**
- **ダウン**

4 オブジェクトを追加、削除、および修正して、ロールオーバー状態を編集します。

5 **[ロールオーバー設定]** の隣にある矢印をクリックし、**[ロールオーバーの編集を終了]** を選択します。

可能な操作

ある状態を現在の標準状態に戻し、最初から設定し直す	**[ロールオーバー]** インスペクタで、**[リセット]** をクリックします。
ロールオーバーのすべての状態を単純なオブジェクトに戻す	**[ロールオーバー設定]** の隣にある矢印をクリックし、**[ロールオーバーのオブジェクトの抽出]** を選択します。

ロールオーバーを単純なオブジェクトに抽出すると、自動的にコンポーネント オブジェクトに名前が付けられます。

2 つのロールオーバーを同時に編集することはできません。

ロールオーバーをイメージ ウィンドウでダブルクリックすると、ロールオーバーを編集することができます。

また、**[ロールオーバー]** インスペクタで、**[ロールオーバーの編集]** ボタン をクリックして、ロールオーバーを編集することもできます。

ロールオーバーにオブジェクトを追加するには

1 **[ロールオーバー]** インスペクタで、**[状態]** リスト ボックスから次のロールオーバーの状態のいずれかを選択します。
- **標準**
- **オーバー**

- **ダウン**

2 ツールボックスの整形ツールをクリックします。

3 イメージ ウィンドウ内でドラッグして図形を作成します。

オブジェクトはすべてのロールオーバー状態に追加されます。

可能な操作

ブラシストロークを追加する	ツールボックスで、**[ペイント]** ツール をクリックし、イメージ ウィンドウにドラッグして、ブラシストロークを作成します。
テキストを追加する	**[テキスト]** ツール A をクリックしてイメージ ウィンドウ内でクリックし、テキストを入力します。

形状とブラシストロークの追加について詳しくは、392 ページの 「オブジェクトを作成する」。を参照してください。テキストの追加について詳しくは、425 ページの 「テキストを追加/選択する」。を参照してください。

イメージ バックグラウンドおよび編集領域からオブジェクトを作成することもできます。詳しくは、392 ページの 「オブジェクトを作成する」。を参照してください。

ブラシストロークはすべて、デフォルトでアクティブなオブジェクトに追加されます。**[オブジェクト]** インスペクタで、**[新規オブジェクト]** ボタン をクリックして、オブジェクトを作成することもできます。**[オブジェクト]** インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[オブジェクト]**をクリックします。

現在のロールオーバー状態のオブジェクトを修正するには

1 **[ロールオーバー]** インスペクタで、**[状態]** リスト ボックスから次のロールオーバーの状態のいずれかを選択します。
   - **標準**
   - **オーバー**
   - **ダウン**

2 **[オブジェクト]** インスペクタで、修正するオブジェクトを選択します。
[オブジェクト] インスペクタが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **インスペクタ** ▸ **[オブジェクト]**をクリックします。

3 オブジェクトを修正します。

変更が適用されるのは、現在の状態に含まれるオブジェクトのみです。

テキストには、ペイント、カラーの変更、塗りつぶし、フォーマット設定を行うこともできます。

ロールオーバーは、普通、オーバー、ダウンへの各状態で、別のテキストを表示することができます。ロールオーバーのテキストを編集するには、**テキスト** ツール A をクリックし、ポインタがカーソルに変化するまでテキストにポイントを合わせてから、テキストを選択します。新しいテキストを入力して、現在のテキストを置き換えます。

現在のロールオーバー状態からオブジェクトを削除するには

1 **[ロールオーバー]** インスペクタで、**[状態]** リスト ボックスから次のロールオーバーの状態のいずれかを選択します。
   - **標準**
   - **オーバー**
   - **ダウン**
2 **[オブジェクト]** インスペクタで、削除するオブジェクトを選択します。
3 **[消しゴム]** ツール をダブルクリックします。

   現在の状態のオブジェクトのみが削除されます。



Delete キーを使用してオブジェクトを削除する場合、オブジェクトはすべてのロールオーバー状態から削除されます。

印刷

印刷の基本 485
印刷サービス プロバイダ用にファイルを準備する 493

Corel PHOTO-PAINT™

印刷の基本

Corel PHOTO-PAINT 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 485 の 「作業内容を印刷する」。
- ページ 486 の 「プリント ジョブをレイアウトする」。
- ページ 487 の 「プリント ジョブをプレビューする」。
- ページ 488 の 「印刷スタイル」。
- ページ 489 の 「プリント ジョブを微調整する」。
- ページ 489 の 「カラーを正確に印刷する」。
- ページ 491 の 「PostScript プリンタへ印刷する」。
- ページ 492 の 「プリフライトの概要」。

作業内容を印刷する

Corel PHOTO-PAINT アプリケーションでは、同じイメージを 1 部または複数部数、印刷することができます。現在のイメージまたは特定のイメージを指定して印刷することができます。イメージを印刷する前に、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。

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 **[プリンタ]** リスト ボックスで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 **[プリンタ]** リスト ボックスでプリンタを選択します。

4 **[方向]** リスト ボックスからページ サイズと方向オプションを選択します。
5 **[コピー数]** ボックスに値を入力します。
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** 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
- **すべてのページ** ― 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。
- **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	**[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	**[方向]** リスト ボックスで **[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。

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 **[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、494 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。

プリント ジョブをプレビューする

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]** ▶ **[インポジション ツール]** をクリックします。



[ファイル] ▶ **[印刷]** をクリックすると、**[印刷]** ダイアログ ボックスでプリント ジョブを手軽に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]** ▶ **[インポジション ツール]** をクリックします。
2 プレビュー ウィンドウの下の **[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]** 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。

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]** リスト ボックスの **[現在の設定をスタイルとして保存]** を選択し、**[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。
- **[Corel PHOTO-PAINT 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 **［印刷スタイル］**リスト ボックスから、**[現在の設定をスタイルとして保存]** を選択します。
5 印刷スタイルを保存するフォルダを選択します。
6 **[名前を付けて保存]** ボックスにスタイルの名前を入力します。

印刷スタイルを編集するには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷** 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 **［印刷スタイル］**リスト ボックスから、**[現在の設定をスタイルとして保存]** を選択します。
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** 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]** リスト ボックスで **[スタイルの削除]** を選択します。

プリント ジョブを微調整する

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。

ファイル サイズを縮小するには、イメージをダウンサンプリングします。イメージはピクセルで構成されているため、イメージ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。

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 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[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**

イメージ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**

カラーを正確に印刷する

Corel PHOTO-PAINT 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]** インスペクタ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。

を参照してください。プリンタ デバイスのカラー プロファイルの選択について詳しくは、224 ページの 「印刷のカラーを管理する」。

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 1 つのカラー モードしかサポートしていない場合は、Corel PHOTO-PAINT 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。
   - Corel PHOTO-PAINT ― 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]** インスペクタ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。

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。プリント ジョブに含まれるビットマップ フォントの最大数を指定することができます。

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 **[プリンタ]** リスト ボックスで 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、493 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。

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. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[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. **[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**
4. **[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。

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、487 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、512 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。

Corel PHOTO-PAINT™

印刷サービス プロバイダ用にファイルを準備する

Corel PHOTO-PAINT 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 493 の 「印刷サービス プロバイダ用に準備する」。
- ページ 494 の 「インポジション レイアウト」。
- ページ 496 の 「印刷マーク」。
- ページ 498 の 「カラー分解」。
- ページ 499 の 「カラー トラッピングとオーバープリント」。
- ページ 500 の 「コンポジットを印刷する」。
- ページ 500 の 「フィルムに印刷する」。
- ページ 501 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

イメージ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、501 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 **[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 **[ファイル形式]** 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 **［名前を付けて保存］** 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]** ▸ **[インポジション ツール]** をクリックします。

2 **[インポジション]** 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、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]** ▸ **[インポジション ツール]** をクリックします。

2 **[インポジション]** 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、インポジション レイアウトを選択します。

4 インポジション レイアウトの設定を編集します。

5 **［プリセット］** リスト ボックスから、**[現在の設定をプリセットとして保存]** を選択します。

6 **[OK]** をクリックします。

バインディング方式を選択するには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポジション ツール]** をクリックします。

2 **[インポジション]** タブをクリックします。

3 **［プリセット］** リスト ボックスの下のリスト ボックスから **[一般的な設定]** を選択します。

4 **[横のページ数]** ボックスと **[縦のページ数]** ボックスに値を入力します。

ページを両面にする場合は、**[両面指定]** チェックボックスをオンにします。

5 **[バインディング** 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。

ページを面付けするには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポジション ツール]** をクリックします。
2 **[インポジション]** タブをクリックします。
3 **［プリセット］** リスト ボックスの下のリスト ボックスから **[ページの配置]** を選択します。
4 **[順序]**リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。
- **自動** — 折丁にページを自動的に面付けします。
- **連続** — ページを左から右、上から下に面付けします。
- **クローン** — 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。
- **手動** — ページを手動で配置します。

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**順番号]** ボックスでページ番号を指定します。

5 **［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]** ▸ **[インポジション ツール]** をクリックします。
2 **[インポジション]** タブをクリックします。
3 **［プリセット］** リスト ボックスの下のリスト ボックスから **[間隔と仕上げ]** を選択します。
4 **[間隔]**リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。
- **自動** — 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。
- **同等** — 同等の横および縦の間隔を設定します。
- **手動** — 印刷プレビュー ウィンドウで手動で間隔を調整します。

5 **[終了]**リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。
- **切り取り** — ページ間に切り取りマークを配置します。
- **折る** — ページ間に折るマークを配置します。



[同等] 間隔オプションを選択した場合は、**[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]** ▸ **[インポジション ツール]** をクリックします。
2 **[インポジション]** タブをクリックします。
3 **［プリセット］** リスト ボックスの下のリスト ボックスから **[マージン]** を選択します。
4 **[種類]**リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。
- **自動 —** マージンを自動的に設定します。
- **等幅 —** 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。
- **手動** — 印刷プレビュー ウィンドウで手動でマージンを調整します。



[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。

[等幅マージン] オプションを選択した場合は、**[上]** および **[左]** ボックスに値を指定する必要があります。**[手動]** マージン オプションを選択した場合は、**[上]**、**[下]**、**[右]**、**[左]** 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 マークを表示するには、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]** 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。



トンボを設定するには、495 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. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[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 **［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、**[濃度設定]** ボタン ▪▪▪ をクリックし、**[濃度]** リストから番号を選択し、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、淡い濃度の四角形になります)。

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]** ▸ **[インポジション ツール]** をクリックします。
2 **[マーク]** タブをクリックします。
3 配置したい印刷マークの種類に対応するチェックボックスをオンにします。
4 **[配置]** リスト ボックスから**[手動]** を選択します。
5 **［上］**、**［下］**、**［右］**、**［左］** ボックスの値を指定します。



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。

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。 186 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。

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、 をクリックします。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Corel PHOTO-PAINT 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 **[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。

印刷が準備できたら、カラー分解のオーバープリントを選択してオーバープリントの設定を保存できます。また、カラー分解を印刷する順番や、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できます。

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 **[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 **［図形のオーバープリント］** または **［テキストのオーバープリント］** 列で、オーバープリントのステータスを変更するセルをダブルクリックします。



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。

コンポジットを印刷する

校正用としてカラー、テキスト、オブジェクトをすべて 1 枚のシートに盛り込んだイメージのコンポジットを印刷できます。コンポジットにおいて、連続階調は線状に印刷されるハーフトーン ドットでシミュレートされます。1 インチ当たりの線数 (lpi) の値を大きくすると、ハーフトーン ドットのサイズと間隔が小さくなり、より精緻な出力が得られます。

コンポジットを印刷するには

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 次のいずれかのオプションを選択します。
   - **カラー校正** ― カラー校正設定をドキュメントに適用します
   - **ドキュメント カラー** ― ドキュメントのカラー設定を適用します

   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。
   - **Corel PHOTO-PAINT** ― 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)
5 **[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。
6 **[カラー プロファイル]** リスト ボックスから、特定プリンタへの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。
7 **[レンダリング方法]** リスト ボックスから、イメージの最終出力に応じてレンダリング方法を選択します。
   レンダリング方法について詳しくは、212 ページの 「レンダリング方法とは?」。を参照してください。
8 **[コンポジット]** タブをクリックします。
9 **[スクリーン密度]** リスト ボックスからスクリーン線数を選択します。
10 **[適用]** をクリックします。

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。

ファイル形式

PDF へのエクスポート..... 505
オフィス生産性アプリケーションを使用する..... 515
RAW カメラ ファイル.....517
サポートされているファイル形式..... 525

Corel PHOTO-PAINT™

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。複数のイメージを 1 つの PDF ファイルに保存してコンパクトなフォト アルバムを作成し、配布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 505 の 「PDF へのエクスポート」。
- ページ 507 の 「PDF ハイパーリンク、ブックマーク、サムネール」。
- ページ 507 の 「PDF ファイル サイズを縮小する」。
- ページ 508 の 「PDF ファイルのエンコード」。
- ページ 509 の 「PDF カラー マネジメント オプション」。
- ページ 510 の 「PDF セキュリティ オプション」。
- ページ 511 の 「PDF ファイルを最適化する」。
- ページ 512 の 「PDF プリフライトの概要」。
- ページ 512 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、オンラインでの閲覧に適した PDF を作成することができます。

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、510 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。

ドキュメントを PDF ファイルとしてエクスポートするには

1 **［ファイル］** ▶ **［エクスポート先］** ▶ **［PDF］** 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 **［名前を付けて保存］** 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、デバイス非依存のカラーと 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** - LZW 形式に圧縮し、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。このスタイルの PDF ファイルは、後で編集できるように、すべてのイメージ、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、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、ファイルを素早く表示できます。ビットマップ イメージを JPEG 形式に圧縮し、ハイパーリンクを使用できます。

5 **［PDF の設定］** 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** 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
- **すべてのページ選択範囲** - 選択したオブジェクトをエクスポートします
- **現行のフレーム** - 選択したフレームをエクスポートします
- **フレーム** - 指定したフレームのみをエクスポートします

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]** ▸ **[エクスポート先]** ▸ **[PDF]** 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 **［名前を付けて保存］** ボックスにファイル名を入力します。

4 **［PDF の設定］** 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 ボックスから **[現在の設定をデフォルトとして保存]** を選択します。

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 ボックスから **[プリセットの削除]** を選択します。

PDF プリセットを編集するには

1 **[ファイル]** ▶ **[エクスポート先]** ▶**[PDF]** 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 **［名前を付けて保存］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **［PDF の設定］** 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 ボックスから **[現在の設定をデフォルトとして保存]** を選択します。
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。

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]** ▶ **[エクスポート先]** ▶**[PDF]** 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 **［名前を付けて保存］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **［PDF の設定］** 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 形式による圧縮では、100% (高画質、低圧縮率) ～ 1% (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。

カラー、グレースケール、またはモノクロのビットマップ イメージをダウンサンプリングして、ファイルのサイズを小さくすることもできます。

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]** ▸ **[エクスポート先]** ▸**[PDF]** 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 **［名前を付けて保存］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **［PDF の設定］** 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**

7 **[OK]** をクリックします。
8 **[保存]** をクリックします。



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。

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]** ▸ **[エクスポート先]** ▸**[PDF]** 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 **［名前を付けて保存］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **［PDF の設定］** 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。

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]** ▸ **[エクスポート先]** ▸**[PDF]** 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 **［名前を付けて保存］** ボックスにファイル名を入力します。

4 **［PDF の設定］** 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。

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]** ▸ **[エクスポート先]** ▸**[PDF]** 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 **［名前を付けて保存］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **［PDF の設定］** 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 **[ドキュメントのカラー]**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]** 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。

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、511 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。

PDF ファイルの権限を設定するには

1 **[ファイル]** ▸ **[エクスポート先]** ▸**[PDF]** 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 **［名前を付けて保存］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **［PDF の設定］** 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、511 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]** ▸ **[エクスポート先]** ▸**[PDF]** 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 **［名前を付けて保存］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **［PDF の設定］** 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。Corel PHOTO-PAINT 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、510 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。

互換性オプションを選択するには

1 **[ファイル]** ▸ **[エクスポート先]** ▸**[PDF]** 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 **［名前を付けて保存］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **［PDF の設定］** 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。

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]** ▸ **[エクスポート先]** ▸**[PDF]** 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 **［名前を付けて保存］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **［PDF の設定］** 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]** タブをクリックして **[設定]** ボタン をクリックし、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]** リスト ボックスの **[現在の設定をスタイルとして保存]** を選択し、**[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

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。プリント ジョブがページの端まで達するようブリードを使用するには、ブリードの制限を設定する必要があります。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色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、ハーフトーン設定、イメージの名前と作成の日付と時刻、版番号、ジョブ名を含めて印刷します。

PDF ファイルに印刷マークを含めるには

1 **[ファイル]** ▸ **[エクスポート先]** ▸**[PDF]** 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 **［名前を付けて保存］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **［PDF の設定］** 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。



オフィス生産性アプリケーションを使用する

Corel PHOTO-PAINT は、Microsoft Word や WordPerfect 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。たとえば、アプリケーション間でファイルをインポート/エクスポートすることや、Corel PHOTO-PAINT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をコピー、移動、または挿入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 515 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 515 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。Corel PHOTO-PAINT からのファイルのエクスポートについて詳しくは、92 ページの 「Microsoft Office にイメージを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

Corel PHOTO-PAINT を使用すると、オブジェクトをコピーしてイメージ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 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、396 ページの 「オブジェクトを移動/コピー/削除する」。を参照してください。

オブジェクトを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できます。



RAW カメラ ファイル

Corel PHOTO-PAINT

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 517 の 「RAW カメラ ファイルを使用する」。
- ページ 518 の 「Corel PHOTO-PAINT に RAW カメラ ファイルをインポートする」。
- ページ 520 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 523 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 524 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、102 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。 Corel PHOTO-PAINT は、サポートしているカメラのモデルから RAW カメラ ファイルを開いたり、インポートしたりできます。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。

Corel PHOTO-PAINT に RAW カメラ ファイルをインポートする

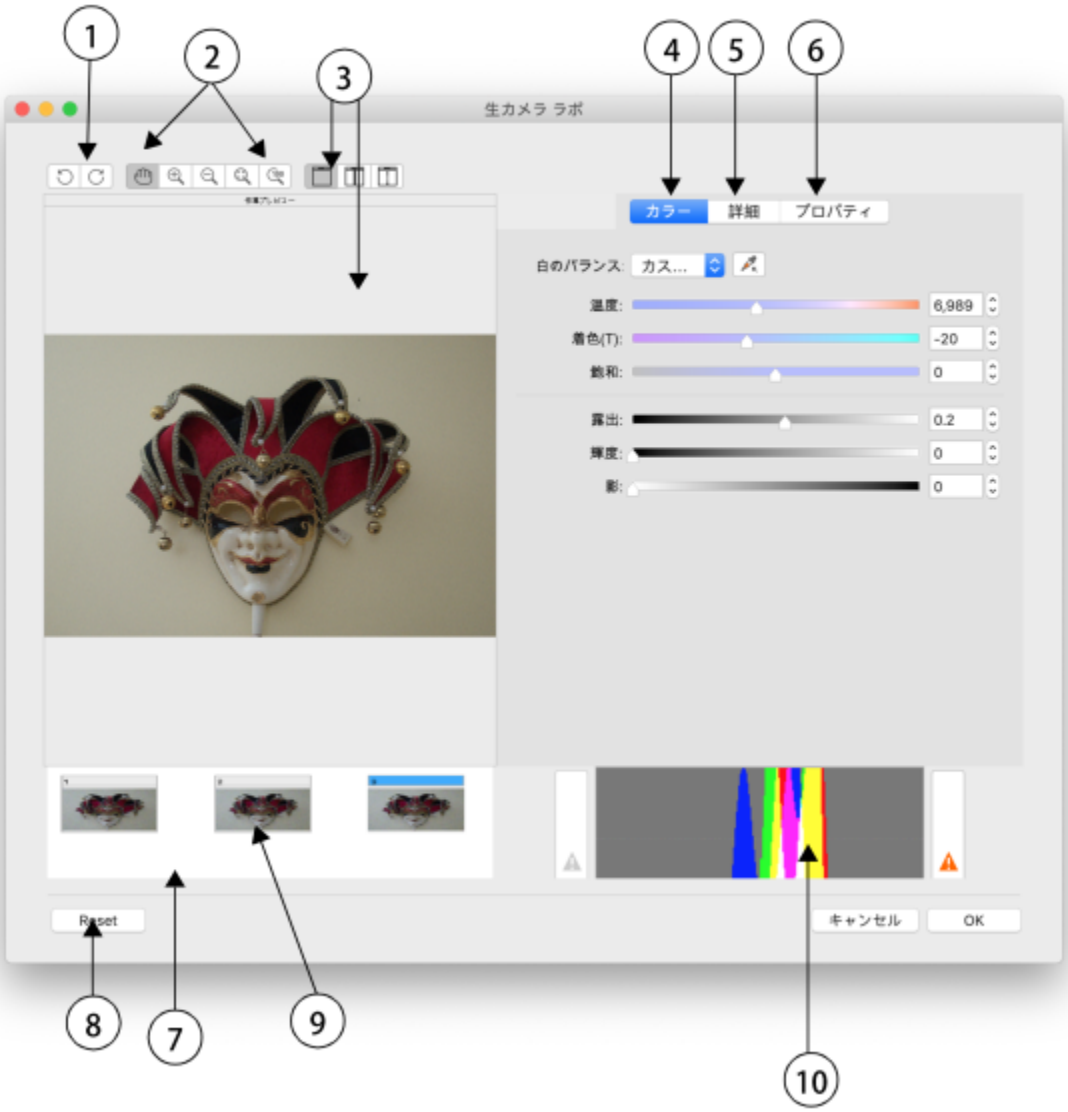
Corel PHOTO-PAINT で 1 つまたは複数の RAW カメラ ファイルを開くと、最初に [カメラ RAW ラボ] に表示されます。[カメラ RAW ラボ] の各コントロールを使用して、RAW カメラ イメージのカラーやトーンを調整できます。ファイルの調整を完了したら、その調整内容を残りのファイルに適用できます。

RAW カメラ ファイルの処理が終わったら、それらを Corel PHOTO-PAINT 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、Corel PHOTO-PAINT 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。

Corel PHOTO-PAINT 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、520 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、523 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

コンポーネント	説明
	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.**[リセット]** 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]** ▸ **[配置]** をクリックします。
2. 1 つまたは複数の RAW カメラ ファイルを選択して、**[開く]** または **[配置]** をクリックします。
3. **[生カメラ 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。Corel PHOTO-PAINT 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 Corel PHOTO-PAINT 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]** ▸ **[配置]** をクリックします。
2. 1 つまたは複数の RAW カメラ ファイルを選択して、**[開く]** または **[配置]** 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。
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]** ▸ **[配置]** をクリックします。
2. 1 つまたは複数の RAW カメラ ファイルを選択して、**[開く]** または **[配置]** をクリックします。
3. **[生カメラ 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. **[生カメラ 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]** ▸ **[配置]** をクリックします。

2 1 つまたは複数の RAW カメラ ファイルを選択して、**[開く]** または **[配置]** をクリックします。

3 **[生カメラ 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

- **[生カメラ 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 スピードなど)。



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、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 526 の 「Adobe Illustrator (AI)」。
- ページ 526 の 「Windows ビットマップ (BMP)」。
- ページ 527 の 「OS/2 ビットマップ (BMP)」。
- ページ 527 の 「コンピュータ グラフィックス メタファイル (CGM)」。
- ページ 528 の 「CorelDRAW (CDR)」。
- ページ 528 の 「Corel Presentation Exchange (CMX)」。
- ページ 528 の 「Corel PHOTO-PAINT (CPT)」。
- ページ 529 の 「カーソル リソース (CUR)」。
- ページ 529 の 「AutoCAD Drawing Database (DWG) および AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)」。
- ページ 530 の 「Encapsulated PostScript (EPS)」。
- ページ 532 の 「PostScript (PS または PRN)」。
- ページ 532 の 「GIF」。
- ページ 533 の 「High Efficiency Image File Format (HEIF)」。
- ページ 534 の 「JPEG (JPG)」。
- ページ 534 の 「PaintBrush (PCX)」。
- ページ 535 の 「HPGL プロッタ ファイル (PLT)」。
- ページ 536 の 「Portable Network Graphics (PNG)」。
- ページ 537 の 「Adobe Photoshop (PSD)」。
- ページ 538 の 「Corel Painter (RIF)」。
- ページ 539 の 「TARGA (TGA)」。
- ページ 540 の 「TIFF」。
- ページ 540 の 「Google Web Picture (WEBP)」。

- ページ 542 の 「WordPerfect Graphic (WPG)」。
- ページ 543 の 「RAW カメラ ファイル形式」。
- ページ 543 の 「その他のファイル形式」。
- ページ 544 の 「グラフィックをインポートする際の推奨形式」。
- ページ 544 の 「グラフィックをエクスポートする際の推奨形式」。

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。

Adobe Illustrator ファイルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[配置]**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 **[配置]**をクリックします。
5 ファイルをインポートするイメージ ウィンドウ内をクリックします。
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。

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 CS4 までの AI ファイル形式をインポートできます。
- Corel PHOTO-PAINT ではマルチページをサポートしていないため、すべてのアートボード オブジェクトは 1 ページに配置されます。

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]** ▸ **[配置]**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 **[配置]**をクリックします。

ビットマップ ファイル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**[BMP - Windows ビットマップ]**を選択します。
4 **[名前を付けて保存]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5 **[保存]** をクリックします。

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。

CGM ファイルをインポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[配置]**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. **[配置]**をクリックします。
5. 調整します。

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 バージョン 1、3、および 4 形式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。
- 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。

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]** ▸ **[配置]**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 **[配置]**をクリックします。
5 イメージ ウィンドウをクリックします。
6 幅、高さ、解像度、カラー モード、またはその他の設定を調整します。

CorelDRAW (CDR) テクニカル ノート

- インポートした CorelDRAW ファイルはラスタライズされます。
- リンクされたシンボルは内部のシンボルに変換されます。

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]** ▸ **[配置]**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 **[配置]**をクリックします。
5 イメージ ウィンドウをクリックします。
6 幅、高さ、解像度、カラー モード、またはその他の設定を調整します。

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 Presentation Exchange (CMX) ファイルはビットマップとして Corel PHOTO-PAINT にインポートされます。

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、およびレンズがイメージとともに保存されます。

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 **[ファイル形式]** リスト ボックスから**[CPT - Corel PHOTO-PAINT イメージ]**を選択します。
4 **[名前を付けて保存]** 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 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。

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。

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]** ▸ **[配置]**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 **[配置]**をクリックします。
6 イメージ ウィンドウをクリックします。
7 幅、高さ、解像度、カラー モード、またはその他の設定を調整します。

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 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。

AutoCAD DXF ファイルをインポートする

- モデル スペース ページはマスター ページとしてインポートされます。
- 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。
- 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。
- 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。

AutoCAD Drawing Database (DWG) テクニカル ノート

- Corel PHOTO-PAINT では、バージョン R2.5 ～ 2018 の AutoCAD ファイルをインポートすることができます。
- 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 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。

Encapsulated PostScript ファイルをインポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[配置]**をクリックします。
   [ファイル] ▸ **[配置]** コマンドを使用して、ファイルをアクティブなイメージ内にオブジェクトとして配置できます。EPS ファイルをイメージとして開くには、**[ファイル]** ▸ **[開く]** 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. **[配置]**をクリックします。
6. **[OK]** をクリックします。
7. イメージ ウィンドウをクリックします。
8. 幅、高さ、解像度、カラー モード、またはその他の設定を調整します。

Encapsulated PostScript ファイル形式で保存するには

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. **[ファイル形式]** リスト ボックスから **[EPS - Encapsulated PostScript]** を選びます。

4 **[名前を付けて保存]** 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 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

- [EPS へのエクスポート] ダイアログ ボックスで、次のテーブルの 1 つまたは複数のタスクを実行します。

目的	作業手順
スポット カラーの変換	**[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	**[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。 ●**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。
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。



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。

クリッピング オプションを指定するには

1 **[クリップ先]** チェック ボックスをオンにします。
2 次のオプションのいずれかをオンにします。
   - **マスク** - マスク領域の内容を EPS ファイルに保存します。
   - **[クリップ パス]** - アクティブ パスまたは **[MRU]** リスト ボックスにあるパスで囲まれた部分を保存します。
3 **[平坦度]**ボックスに値を入力して、プリンタなどの出力デバイスで曲線パス セグメントをどのくらい正確にレンダリングするかを指定します。

   マスクまたはパスの外側にあるイメージ部分を削除する場合は、**[イメージ データをクリッピング領域から除く]**チェック ボックスをオンにします。

Encapsulated PostScript (EPS) テクニカル ノート

EPS ファイルをインポートする

- Corel PHOTO-PAINT では、EPS ファイルはビットマップとしてインポートされます。
- 2 色トーン情報は、Corel PHOTO-PAINT で作成された EPS ファイルでのみ維持されます。CorelDRAW で作成された 2 色トーンの EPS ファイルをインポートすると、ファイルはグレースケールに変換されます。

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。

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。

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。

また、Encapsulated PostScript (EPS) ファイルもインポートできます。詳しくは、530 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]** ▸ **[配置]** をクリックします。
[ファイル] ▸ **[配置]** コマンドを使用すると、ファイルをアクティブなイメージ内でオブジェクトとして配置できます。PostScript ファイルをイメージとして開くには、**[ファイル]** ▸ **[開く]** をクリックします。

2 ファイル名をクリックし、 **[配置]**.をクリックします。

3 **[OK]** をクリックします。

4 イメージ ウィンドウをクリックします。

5 幅、高さ、解像度、カラー モード、またはその他の設定を調整します。

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または DeviceN 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。
- PostScript ファイルはビットマップとしてインポートされます。
- インポートされた PostScript ファイルのテキストは編集できません。
- 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 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。詳しくは、464 ページの 「ムービーを保存する」。を参照してください。

透明なバックグラウンドの GIF イメージは Web ページで一般的に使用されています。詳しくは、474 ページの 「透明なカラーとバックグラウンドのパレット ベースのイメージを作成する」。を参照してください。

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、469 ページの 「Web 対応ファイル形式を選択する」。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]** ▸ **[配置]** をクリックします。
[ファイル] ▸ **[配置]** コマンドを使用すると、ファイルをアクティブなイメージ内でオブジェクトとして配置できます。GIF ファイルをイメージとして開くには、**[ファイル]** ▸ **[開く]** をクリックします。
2 ファイル名をクリックします。
3 **[配置]** をクリックします。
4 イメージ ウィンドウをクリックします。

アニメーション GIF ファイルを開くには

1 **[ファイル]** ▸ **[開く]** 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 - GIF アニメーション](*.gif)** を選択します。
4 ファイル名をクリックします。
5 リスト ウィンドウの下にあるリスト ボックスから**[フル イメージ]**を選択します。
6 **[開く]** をクリックします。



ムービーを開いて再生する方法について詳しくは、459 ページの 「ムービーを開く/再生する」。を参照してください。



ムービーの一部分を開くこともできます。**[部分的にロード]** を選択するか、**[ムービーの部分ロード]** ダイアログ ボックスで **[開始]** ボックスと **[終了]** ボックスに値を入力して、ロードするフレームの範囲を選択します。

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。

High Efficiency Image File Format (HEIF)

High Efficiency Image File Format (HEIF) は、個別のイメージ、イメージ シーケンス、アニメーション、イメージ メタデータをサポートしています。このファイル形式は Moving Picture Experts Group (MPEG) によって開発されたもので、High Efficiency Video Compression (HEVC) に基づいています。HEIF ファイルは JPEG ファイルと比べ、画質を犠牲にすることなくファイル サイズが小さめです。

HEIF ファイルは Corel PHOTO-PAINT にインポートできます。詳しくは、66 ページの 「アクティブなイメージにファイルを配置するには」。を参照してください。

また、Corel PHOTO-PAINT で HEIF ファイルを開くこともできます。ただし、HEIF ファイルを編集するには、別のファイル形式で保存する必要があります。

HEIF テクニカル ノート

HEIF ファイルをインポートする

- HEIF ファイルのファイル拡張子は **.heif** または **.heic** です。
- イメージ シーケンスを含むファイルをインポートする場合は、シーケンスのキー (マスター) イメージのみインポートされます。
- アニメーションを含む HEIF ファイルはサポートしていません。

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。詳しくは、を参照してください。469 ページの 「Web 対応ファイル形式を選択する」。

JPEG ファイルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[配置]** をクリックします。
[ファイル] ▸ **[配置]** コマンドを使用すると、ファイルをアクティブなイメージ内でオブジェクトとして配置できます。JPEG ファイルをイメージとして開くには、**[ファイル]** ▸ **[開く]** をクリックします。
2 ファイル名をクリックします。
3 **[配置]**をクリックします。
4 イメージ ウィンドウをクリックします。



イメージ ウィンドウ上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。

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]** ▸ **[配置]** をクリックします。
[ファイル] ▸ **[配置]** コマンドを使用すると、ファイルをアクティブなイメージ内でオブジェクトとして配置できます。PCX ファイルをイメージとして開くには、**[ファイル]** ▸ **[開く]** 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 **[配置]**をクリックします。
4 イメージ ウィンドウをクリックします。

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 **[ファイル形式]** 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。

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。

ファイルを PDF 形式で保存することができます。

Adobe Portable Document Format (PDF) テクニカル ノート

PDF ファイルへの書き出し

- 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。
- Corel PHOTO-PAINT で作成されたカラー チャンネルは維持されます。
- 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。

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]** ▶ **[配置]** をクリックします。

[ファイル] ▶ **[配置]** コマンドを使用すると、ファイルをアクティブなイメージ内でオブジェクトとして配置できます。PLT ファイルをイメージとして開くには、**[ファイル]** ▶ **[開く]** 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 **[配置]**をクリックします。

5 必要に応じて設定を調整します。

6 **[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。
- 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。

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。

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、469 ページの 「Web 対応ファイル形式を選択する」。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]** ▶ **[配置]** をクリックします。

[ファイル] ▶ **[配置]** コマンドを使用すると、ファイルをアクティブなイメージ内でオブジェクトとして配置できます。PNG ファイルをイメージとして開くには、**[ファイル]** ▶ **[開く]** 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 **[配置]**をクリックします。

5 イメージ ウィンドウをクリックします。



イメージ ウィンドウ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]** ▶ **[配置]** をクリックします。

[ファイル] ▶ **[配置]** コマンドを使用すると、ファイルをアクティブなイメージ内でオブジェクトとして配置できます。PSD ファイルをイメージとして開くには、**[ファイル]** ▶ **[開く]** 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 **[配置]**をクリックします。

5 イメージ ウィンドウをクリックします。

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 **[ファイル形式]** リスト ボックスから **[PSD - Adobe Photoshop]** を選択します。

4 **[名前を付けて保存]** 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。



Adobe Photoshop ファイル形式では、Corel PHOTO-PAINT オブジェクトをレイヤとして保存できます。

16 ビット グレースケールまたは 48 ビット RGB のファイルをエクスポートして、バージョン CS またはそれ以前の Adobe Photoshop で使用する場合は、**[圧縮の種類]**リスト ボックスから**[圧縮なし]**を選択します。Adobe Photoshop のバージョン CS 以前では、圧縮された 16 ビット グレースケールおよび 48 ビット RGB ファイルはサポートされていません。

Adobe Photoshop (PSD) テクニカル ノート

PSD ファイルをインポートする

- テキストはテキスト オブジェクトとしてインポートされるため、引き続き編集可能です。
- 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。Corel PHOTO-PAINT でのマージ モードの操作について詳しくは、323 ページの 「マージ モード」。を参照してください。
- スマート フィルタ効果は、個別のフィルタ効果が累積した基本オブジェクトとしてインポートされます。
- [自然な彩度] 調整レイヤは [自然な彩度] レンズにマップされます。
- [モノクロ] 調整レイヤは [グレースケール] レンズにマップされます。
- [チャンネル ミキサー] 調整レイヤは [チャンネル ミキサー] レンズにマップされます。
- [グラデーション マップ] 調整レイヤは [グラデーション マップ] レンズにマップされますが、不透明度の分岐点、ディザ、およびノイズの調整はサポートされていません。
- [写真フィルタ]調整レイヤは[写真フィルタ]レンズにマップされます。
- スポット カラー チャンネルは維持されます。スポット カラー チャンネルが適用されたアルファ チャンネルはサポートされていません。
- 適用される濃度を持ったレイヤ マスクは、調整された透明度を持つクリップ マスクとしてインポートされます。ただし、Corel PHOTO-PAINT では濃度設定を変更できません。
- 適用されるフェードを持ったレイヤ マスクは、適用されたフェードを持つクリップ マスクとしてインポートされます。ただし、Corel PHOTO-PAINT ではフェード設定を変更できません。

PSD ファイルをエクスポートする

- テキストはテキスト オブジェクトとしてエクスポートされるため、引き続き編集可能です。
- このフォーマットは、1 ビット モノクロ イメージ、2 色トーン、16 ビット グレースケール、48 ビット RGB、および 32 ビットまでの CMYK カラー イメージをサポートしています。
- オブジェクトはサポートされています。
- 32 ビットの浮動小数点カラー チャンネルは、16 ビットのチャンネルにマップされますが、32 ビットのハイ ダイナミック レンジ (HDR) イメージとしてはエクスポートできません。
- スマート フィルタ効果は、インポート時には維持されず、エクスポート時には置き換えられません。
- 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]** ▸ **[配置]** をクリックします。

[ファイル] ▸ **[配置]** コマンドを使用すると、ファイルをアクティブなイメージ内でオブジェクトとして配置できます。RIF ファイルをイメージとして開くには、**[ファイル]** ▸ **[開く]** 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 **[配置]**をクリックします。
5 イメージ ウィンドウをクリックします。

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 レイヤはオブジェクトとしてインポートされます。
- レイヤ マスクはクリップ マスクとして維持されます。
- 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。

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。Corel PHOTO-PAINT では、TGA ファイルを開くこともできますし、インポートまたはエクスポートすることもできます。

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、65 ページの 「イメージを開く」または66 ページの 「ファイルを配置 (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]** ▸ **[配置]**をクリックします。
[ファイル] ▸ **[配置]** コマンドを使用すると、ファイルをアクティブなイメージ内でオブジェクトとして配置できます。TARGA ファイルをイメージとして開くには、**[ファイル]** ▸ **[開く]** 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 **[配置]**をクリックします。
5 イメージ ウィンドウをクリックします。

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 **[ファイル形式]** リスト ボックスから **[TGA - Targa ビットマップ]** を選択します。
4 **[名前を付けて保存]** 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 幅、高さ、解像度、カラー モード、またはその他の設定を調整し、**[OK]** をクリックします。
7 次のいずれかのオプションを選択します。
- **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。

Corel PHOTO-PAINT では、TIFF ファイルを開くことも、インポートすることもできます。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、65 ページの 「イメージを開く」または66 ページの 「ファイルを配置 (インポート) する」。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 **[ファイル形式]** リスト フォックスで **[TIF - TIFF ビットマップ]** を選択します。
4 **[名前を付けて保存]** 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。

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、インポートする個々のページを選択できます。
- マスクは、1 ビット モノクロ、16 ビット グレースケール、または 48 ビット RGB ファイルではエクスポートされません。
- 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。

Google Web Picture (WEBP)

Corel PHOTO-PAINT は、Google Web Picture (***.webp**) ファイル形式をサポートしています。Google が開発したこのオープン標準のファイル形式は、Web での利用を目的としており、画像のデータ非損失型圧縮とデータ損失型圧縮に対応しています。

WEBP ファイルを Corel PHOTO-PAINT にインポートしたり、Corel PHOTO-PAINT ファイルを WEBP ファイル形式にエクスポートしたりできます。他のサポート対象ファイルと同様に、WEBP ファイルをインポートします。ファイルのインポートについて詳しくは、「66 ページの 「ファイルを配置 (インポート) する」。ファイルを WEBP 形式にエクスポートする場合、ニーズに合わせていくつかのプリセットから選択できます」を参照してください。また新しいプリセットを最初から作成することも、既存のプリセットを編集してカスタム プリセットとして保存することも可能です。 プリセットの作成について詳しくは、474 ページの 「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」。を参照してください。

データ損失型圧縮とデータ非損失型圧縮の 2 つの圧縮方法から選択できます。データ非損失型圧縮を使用すると、画像の品質は低下しませんが、サイズが大きくなります。データ損失型圧縮を使用すると、画像のサイズは小さくなりますが、品質が低下します。**[品質]** 設定を変更することで、RGB チャンネルの圧縮係数を制御できます。データ損失型の方法を使用する場合、係数が小さいと、ファイルのサイズが小さくなり、品質が低下します。値を 100 にすると、最高の品質を実現できます。データ非損失型の方法では、**[品質]** 設定で圧縮を調整できます。係数を小さくすると、エンコーディング速度が速くなりますが、ファイルが大きくなります。値を 100 にすると、最大の RGB 圧縮が実現され、より小さなファイルが生成されます。

[圧縮率] を調整することで、エンコーディング速度、ファイル サイズ、品質の比率を制御することもできます。値を小さくすると、圧縮品質が低くなり、処理時間が短くなる代わりに、ファイル サイズが大きくなります。値を大きくすると、圧縮品質が高くなり、エンコーディング時間が長くなる代わりに、ファイル サイズが小さくなります。

WEBP ファイル形式にエクスポートする場合、画像の透明な背景を保持できます。

[変形] コントロールを使用して、エクスポート時に画像のサイズを変更できます。

WEBP ファイルをインポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[配置]**をクリックします。
   [ファイル] ▸ **[配置]** コマンドを使用すると、ファイルをアクティブなイメージ内でオブジェクトとして配置できます。WEBP ファイルをイメージとして開くには、**[ファイル]** ▸ **[開く]** 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 **[WEBP – Google Web Picture]** を選択します。
4. ファイル名をクリックします。
5. **[配置]**をクリックします。
6. イメージ ウィンドウをクリックします。



WEBP ファイルのインポートでは、透明度が維持されます。

WEBP 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 **[WEBP – Google Web Picture]** 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. **[WebP]** 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を選択します。

プリセット	説明
低品質の WEBP	このプリセットは、データ損失型のエンコーディングを使用しており、画像の生成では、ファイル サイズが小さく、RGB 圧縮品質が低く、変換時間が短くなります。
中品質の WEBP	このプリセットは、データ損失型のエンコーディングを使用しており、画像の生成では、品質、ファイル サイズ、RGB 圧縮は中程度になります。

プリセット	説明
高品質の WEBP	このプリセットは、データ非損失型のエンコーディングを使用しており、画像の生成では、RGB 圧縮が最大になり、ファイル サイズが大きく、処理時間が長くなります。
カスタム	カスタム設定を指定できる
オリジナル	画像の元の設定を維持する

7 **[OK]** をクリックします。

可能な操作

エンコーディング方法を選択する	次のいずれかのオプションを選択します。 ●**データ損失型** ●**データ非損失型**
RGB チャンネルの圧縮係数を設定する	**[品質]** リストからオプションを選択します。 値を小さくすると、画質は低下しますが、ファイルは小さくなります。値を大きくすると、画質は向上しますが、ファイルは大きくなります。
エンコード速度、ファイル サイズ、品質の比率を設定する	**[圧縮率]** リストからオプションを選択します。 値を小さくすると、圧縮品質が低くなり、処理時間が短くなる代わりに、ファイル サイズが大きくなります。値を大きくすると、圧縮品質が高くなり、エンコーディング時間が長くなる代わりに、ファイル サイズが小さくなります。
アルファ透明度を使用して画像をエクスポートする	**[透明度]** チェック ボックスをオンにします。
エクスポート時にファイル サイズを変更する	471 ページの 「Web 対応イメージをエクスポートする際にイメージをサイズ変更するには」。を参照してください。
[WEBP にエクスポート] ダイアログ ボックスでプレビュー オプションを設定する	469 ページの 「イメージのエクスポート プレビューを調整するには」。を参照してください。

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]** ▸ **[配置]** をクリックします。

[ファイル] ▸ **[配置]** コマンドを使用すると、ファイルをアクティブなイメージ内でオブジェクトとして配置できます。ファイルをイメージとして開くには、**[ファイル]** ▸ **[開く]** 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 **[配置]**をクリックします。
5 イメージ ウィンドウをクリックします。

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 Corel PHOTO-PAINT にインポートできます。詳しくは、517 ページの 「RAW カメラ ファイルを使用する」。を参照してください。

その他のファイル形式

Corel PHOTO-PAINT では、次のファイル形式もサポートしています。

- 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。
- CorelDRAW Compressed (CDX) - CDX は、圧縮版の CorelDRAW 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。DCS 形式はスポット カラー チャンネルをサポートしています。
- 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。
- 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。
- 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、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。
- Fill ファイル (FILL) ― このファイル形式は、Corel 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。
- 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、グラフィック アプリケーションや他のソース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/ソース	推奨インポート形式
Adobe Photoshop	PSD
Corel Painter	RIF
デジタル カメラ	RAW カメラ ファイル

グラフィックをエクスポートする際の推奨形式

以下の表は、他のグラフィック アプリケーションまたは Web 用にエクスポートする際に推奨されるファイル形式を示しています。

アプリケーション/出力	推奨形式
Adobe Photoshop	PSD、TIF
Web	JPG、GIF、PNG

カスタマイズと自動化

Corel PHOTO-PAINTをカスタマイズする.....547
スクリプトを使用してタスクを自動化する.....553

Corel PHOTO-PAINT™

Corel PHOTO-PAINTをカスタマイズする

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 547 の 「環境設定を選択する」。
- ページ 548 の 「GPU を設定する」。
- ページ 548 の 「デフォルトを変更する/復元する」。
- ページ 550 の 「ツールバーをカスタマイズする」。
- ページ 549 の 「ショートカット キーをカスタマイズする」。
- ページ 550 の 「フィルタをカスタマイズする」。

環境設定を選択する

設定をワークフローに合わせるため、次のカテゴリの環境設定を使用できます。

- **[アプリケーション環境設定]**（**[ツール]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[Corel PHOTO-PAINT]**）は Corel PHOTO-PAINT 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環境設定は、テキスト、デジタル ペン、警告、プラグインに適用されます。
- **[ショートカット環境設定]**（**[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[ショートカット]**）を使用すると、アプリケーション コマンドにカスタム ショートカットを割り当てることができます。
- **[グローバル環境設定]**（**[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[グローバル]**）はこのスイート全体に影響します。ユーザー インタ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。
- **[ドキュメント環境設定]**（**[イメージ]** ▸ **[ドキュメント環境設定]**）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、、ルーラー、ガイドラインの設定などがあります。

また、カラー マネージメント 環境設定 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、213 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。

環境設定の各種カテゴリにはさまざまなメニュー コマンドからアクセスでき、それぞれ **[環境設定]**必要な設定が見つからない場合は、ワンクリックで別のカテゴリに切り替えられます。

別の環境設定カテゴリに切り替えるには

- **[環境設定]Corel PHOTO-PAINT**
- **ショートカット**

- **グローバル**

GPU を設定する

システムに複数のグラフィックス プロセッシング ユニット (GPU) が搭載されていて使用可能な場合は、CorelDRAW Graphics Suite がさまざまな処理タスクで使用する GPU を選択できます。

CorelDRAW Graphics Suite は、GPU ハードウェア アクセラレーションを次の処理で使用します。

- **表示** – スクロール、ズーム、画面描画が滑らかになります。
- **効果** – ビットマップ効果をレンズとして適用でき、精度とデザインの自由度が大幅に向上します。
- **アート スタイル** – これらのプリセットでは AI テクノロジーを用いてイメージやオブジェクトを修正し、オリジナルのコンテンツを保ちつつ画風変換されたバージョンを生成できます。
- **リサンプル** – イメージの拡大やビットマップのトレースに AI を活かしたアップサンプリングが使用され、クリーンなエッジ、シャープさ、精細なディテールが得られます。
- **JPEG アーチファクトの削除** – 高度な機械学習テクノロジーを駆使して、JPEG 圧縮アーチファクトの削減やイメージに含まれるカラーとディテールの両方の復元を行います。

GPU を設定するには

1. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[グローバル]** をクリックします。
   [ハードウェア アクセラレーションを使用する] チェック ボックスはデフォルトでオンです。
2. **[ハードウェア アクセラレーションを使用する]** リスト ボックスから GPU を選択します。
3. ハードウェア アクセラレーションをオンまたはオフにする処理に対応するチェック ボックスをオンまたはオフにします。
   - **表示**
   - **効果**
   - **アート スタイル**
   - **リサンプル**
   - **JPEG アーチファクトの削除**

選択した GPU が表示に使用されない場合、CorelDRAW Graphics Suite は最適なパフォーマンスを維持できるように引き続き OS で指定された GPU を表示に使用します。選択した GPU はその他のハードウェア アクセラレーション オプションで使用されます。

GPU 設定の変更内容によっては、アプリケーションの再起動が必要になることがあります。

デフォルトを変更する/復元する

環境設定] ダイアログ ボックスで、多くのデフォルト作業領域オプションを変更できます。たとえば、起動時の設定の変更、およびデフォルトの測定単位の変更を行うことができます。

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、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。

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. **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 環境設定が復元されます。グローバル環境設定 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。

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、プリセットの変更や、独自のショートカット キーの追加ができます。不要になったショートカット キーは削除できます。

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。

- カットアウト ラボ ― カットアウト ラボを使用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。
- スマート カーバー ― スマート カーバー ツールを使用するためのショートカット キーが格納されています。
- テキストの編集テーブル - テキスト関連のすべてのショートカット キーが格納されています。

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. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[ショートカット]** をクリックします。
2. **[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。
3. **[環境設定]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、コマンド カテゴリ (**[ファイル]** など) を選択します。
4. コマンドのリストでコマンド (**[エクスポート]** など) をクリックします。
   [現在のショートカット] 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。
5. **[新規ショートカット]** 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の場合は、そのコマンドが **[現在の設定]** 領域に表示されます。
6. **[OK]** 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。**[割り当ててコンフリクトに移動]** チェック ボックスをオンにすると、再割り当てによってショートカットを失うコマンドへ自動的に移動し、ショートカットを新しく割り当てることができます。

オペレーティング システムによって使用されているショートカット キーをアプリケーション コマンドに割り当てることはできません。



[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。

[デフォルトにリセット] をクリックすると、カスタム ショートカットがすべてデフォルトに置き換わります。

ショートカット キーを削除するには

1. **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[ショートカット]** をクリックします。
2. **[環境設定]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、コマンド カテゴリ (**[ファイル]** など) を選択します。
3. **[コマンド]** リストでコマンド (**[エクスポート]** など) をクリックします。
4. **[現在のショートカット]** ボックスのショートカットをクリックします。
5. **[削除]** をクリックします。

ショートカット キーのリストをエクスポートするには

1 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[ショートカット]** をクリックします。
2 **[すべて表示]** をクリックします。
3 **[CSV にエクスポート]** をクリックします。
4 **[名前を付けて保存]** ボックスでファイル名を入力します。
5 ファイルを保存するフォルダを選択します。
6 **[保存]** をクリックします。

ツールバーをカスタマイズする

アプリケーション ウィンドウの上部に表示されるツールバーをカスタマイズすることができます。たとえば、ツールバーでの表示をアイコンのみ、テキストのみ、アイコンとテキストの両方に設定することができます。

また、ツールバーから項目を削除したり、項目を追加したり、ツールバー項目を並べ替えたりすることができます。

ツールバーをカスタマイズするには

1 ツールバーの任意の場所をコントロール クリックします。
2 コンテキスト メニューから、ツールバー項目の表示方法を選択します。
   - **アイコンとテキスト**
   - **アイコンのみ**
   - **テキストのみ**
3 コンテキスト メニューから **[ツールバーをカスタマイズ]** を選択し、次のいずれかを実行します。
   - 希望する項目をパネルからツールバーにドラッグします。
   - 削除する項目をツールバーからドラッグします。
   - ツールバー項目間のスペースを広げたい場所に、パネルのスペースをドラッグします。
4 **[終了]** をクリックします。



[ビュー] ▸ **[ツールバーのカスタマイズ]**をクリックして、ツールバーをカスタマイズすることもできます。

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 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[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 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[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 **[Corel PHOTO-PAINT]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[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。

Corel PHOTO-PAINT™

スクリプトを使用してタスクを自動化する

Corel PHOTO-PAINT 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。JavaScript を使用するスクリプトをロードできます。また、Corel SCRIPT プログラミング言語を使用してスクリプトを作成できます。

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、スクリプトを使用すると、繰り返したい操作を設定できます。そして、次回、その操作を繰り返す必要が生じたら、そのスクリプト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 553 の 「JavaScript スクリプト」。
- ページ 554 の 「Corel スクリプト」。

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] インスペクタ (**[ファイル]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[スクリプト]**) では、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] インスペクタを使うと、スクリプトのロード、再生、名前の変更、削除が可能です。

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。

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。

スクリプトを再生するには

- **[スクリプト]** インスペクタ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]** インスペクタ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]** インスペクタでスクリプト名を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]** インスペクタ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。

Corel スクリプト

Corel スクリプトとは、単純なタスクを自動化するために Corel SCRIPT プログラミング言語を使用する短いプログラムのことです。たとえば、露光不足のイメージがいくつもある場合は、最初の写真を修整する手順を記録します。次に、その記録を残りの写真に対して再生して、すべての写真を同時に修整できます。

[レコーダ] インスペクタを使って記録を作成し、それを将来使用するためにスクリプトとして保存できます。また、**[レコーダ]** インスペクタを使用して、記録やスクリプトを開き、編集、再生できます。

記録とスクリプトを作成する

キーボード、ツールバー、ツールボックス、メニュー、およびマウスのほとんどの操作を記録できます。記録を開始すると、操作はコマンド ステートメントに変換されて、コマンド リストに順番に表示されます。各コマンド ステートメントは、メニューの名前とそのメニュー内のコマンドの名前に基づく 1 つの単語になります。

一部の操作は、パラメータに変換されてコマンドに埋め込まれます。パラメータは記録されますが、コマンド リストには表示されません。たとえば、ペイント カラーを選択し、イメージにブラシ ストロークを適用する場合、選択したカラーはレコーダのコマンド リストには表示されず、ペイント ツール コマンドのパラメータとして記録されます。

Corel PHOTO-PAINT の次の操作とコマンドは記録できません。

- ツールバー、キーボード、メニューのカスタマイズ
- グリッド、ルーラー、ガイドラインのカスタマイズ
- [ウィンドウ] メニューと [ヘルプ] メニューのコマンド
- イメージの計算、イメージのつなぎ合わせ
- ズームなどの表示操作

将来の Corel PHOTO-PAINT セッションで記録を利用できるようにするには、記録をスクリプトとして保存する必要があります。作成したスクリプトは、いつでもロードして再生できます。

元に戻す操作のリストをスクリプトとして保存することもできます。たとえば、後で再現する予定がある効果の操作を記録しなかった場合は、元に戻すリストを使用して、この操作をスクリプトとして保存できます。元に戻すリストから作成されたスクリプトには、イメージに対して実行したすべての操作が含まれます。したがって、スクリプトを編集し、必要なコマンドを分離する必要があります。

記録とスクリプトを編集する

新規コマンドを挿入したり、既存のコマンドを上書きしたりすることで、記録またはスクリプトを編集できます。 不要になったコマンドを削除することもできます。

記録とスクリプトを再生する

記録またはスクリプトを再生すると、記録されたコマンドがアクティブなイメージに適用されます。記録は、現在の Corel PHOTO-PAINT セッションでのみ再生できます。記録を他の作業セッションで使用したい場合は、スクリプトとして保存する必要があります。記録またはスクリプトを再生する前に、記録されたコマンドを正しく実行するために必要なコンポーネントがアクティブなイメージに含まれていることを確認してください。たとえば、オブジェクトに固有のコマンドがスクリプトに含まれる場合、このスクリプトは、オブジェクトがないイメージに正しく適用されません。

記録またはスクリプトから 1 つのコマンドをイメージに適用できます。この機能は、特定のコマンドの結果を確認してから、記録またはスクリプト内の残りのコマンドをイメージに適用する場合に便利です。

1 つ以上のイメージに 1 つ以上のスクリプトを同時に適用できます。 この処理はバッチ処理と呼ばれます。この機能を使用すると、複数のイメージに共通する処理を実行できます。 イメージを 1 つずつ開いたり、スクリプトを 1 つずつ再生したりする必要はありません。バッチ処理の後のイメージは、同じファイル形式または異なるファイル形式に保存できます。

[レコーダ] インスペクタを表示するには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[レコーダ]** をクリックします。

記録またはスクリプトを作成するには

1 **[レコーダ]** インスペクタの **[新規作成]** ボタン をクリックします。

2 **[記録]** ボタン をクリックします。

3 記録する操作を実行します。

4 **[停止]** ボタン をクリックします。

これで記録は終了し、現在のセッションで再生できるようになります。

将来使用できるように記録をスクリプトとして保存するには、**[保存]** ボタン をクリックし、**[名前を付けて保存]** ボックスでファイル名を入力し、スクリプトを保存したい場所を選択します。



記録内の最初の操作がドキュメントの保存コマンドである場合は、記録内の最初のコマンドに戻ることで、オリジナルのイメージを復元できます。

元に戻すリストをスクリプトとして保存するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[インスペクタ]** ▸ **[ヒストリー]** をクリックします。

2 **[ヒストリー]** インスペクタの **[スクリプトとして保存]** ボタン をクリックします。

3 **[名前を付けて保存]** ボックスでファイル名を入力します。

4 スクリプトを保存したいフォルダを選択します。

スクリプトを開くには

1 **[レコーダ]** インスペクタの **[開く]** ボタン をクリックします。

2 スクリプトを見つけます。

3 スクリプトのファイル名をダブルクリックします。

記録またはスクリプトにコマンドを挿入するには

1 **[レコーダ]** インスペクタで記録を作成するか、スクリプトを開きます。

2 **[新規コマンドの挿入]** ボタン をクリックします。

3 挿入するコマンドの直前のコマンドをダブルクリックします。
選択したコマンドの横に位置インジケータが表示されます。

4 **[記録]** ボタン をクリックします。

5 挿入する操作を実行します。

6 **[停止]** ボタン をクリックします。

記録またはスクリプト内のコマンドを置き換えるには

1 記録を作成するか、スクリプトを開きます。
2 **[レコーダ]** インスペクタで、置き換えたい一連のコマンドの最初のコマンドをダブルクリックします。
選択したコマンドの横に位置インジケータが表示されます。
3 **[記録]** ボタン をクリックします。
4 新しい操作を実行します。
5 **[停止]** ボタン をクリックします。

記録またはスクリプトからコマンドを削除するには

1 記録を作成するか、スクリプトを開きます。
2 **[レコーダ]** インスペクタでコマンドをクリックします。
3 **[選択したコマンドの削除]** ボタン をクリックします。

スクリプトからコマンドを削除する場合は、変更を保存してからスクリプトを閉じる必要があります。

記録またはスクリプトを再生するには

1 記録を作成するか、スクリプトを開きます。
2 **[レコーダ]** インスペクタで **[再生]** ボタン をクリックします。

可能な操作

1 つのコマンドを再生する	再生するコマンドの名前をダブルクリックします。選択したコマンドの横には、位置インジケータが表示されます。**[1 フレーム送り]** ボタン をクリックします。
最初のコマンドに移動する	**[巻き戻し]** ボタン をクリックします。
最後のコマンドに移動する	**[早送り]** ボタン をクリックします。

複数のイメージに対してスクリプトを再生するには

1 **[ファイル]** ▸ **[バッチ処理]** をクリックします。
2 **[ファイルの追加]** をクリックします。
3 編集したい画像を見つけます。
4 コマンドで画像をクリックし、**[開く]** をクリックします。
5 **[バッチ処理]** ダイアログ ボックスで **[スクリプトの追加]** をクリックします。
6 **[スクリプトのロード]** ダイアログ ボックスで、再生したいスクリプトを見つけます。
7 コマンドでスクリプトをクリックし、**[開く]** をクリックします。
8 **[完了時]** リスト ボックスからオプションを選択します。

特定のフォルダにファイルを保存するには、**[参照]** をクリックし、目的のフォルダに移動します。

9 **[再生]** をクリックします。



[完了時] リスト ボックスで **[保存しない]** を選択すると、オリジナルのイメージを上書きする前に、結果を確認できます。

参照

Adobe Photoshop ユーザーのための Corel PHOTO-PAINT 561
用語集..... 565



Adobe Photoshop ユーザーのための Corel PHOTO-PAINT

Adobe Photoshop と Corel PHOTO-PAINT には、よく似た点があります。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 Photoshop と Corel PHOTO-PAINT のアプリケーションの描画とデザイン機能はよく似ていますが、異なる用語とツールが使われています。これらの相違点を理解しておくと、今まで Adobe Photoshop を使用していた場合に、Corel PHOTO-PAINT を素早く使いこなせるようになります。

ここでは、次の項目について説明します。

- ページ 561 の 「用語の違い」。
- ページ 562 の 「ツールの違い」。

用語の違い

Adobe Photoshop と Corel PHOTO-PAINT 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 Photoshop の用語と、それに対応する Corel PHOTO-PAINT の用語を示します。

Adobe Photoshop の用語	Corel PHOTO-PAINT の用語
操作	スクリプト/マクロ
調整レイヤ	レンズ
アニメーション	ムービー
ビットマップ モード	モノクロ カラー モード
描画モード	マージ モード
キャンバス	用紙のサイズ

Adobe Photoshop の用語	Corel PHOTO-PAINT の用語
書き出しフィルタ	カットアウト ラボ
ガイド	ガイドライン
インデックス カラー モード	パレット カラー モード
レイヤ マスク	クリップ マスク
レイヤ	オブジェクト
レイヤ オプション	オブジェクト プロパティ
マスク	マスクの保護領域
パネル	インスペクタ
フォト マージ	イメージをつなぎ合わせる
選択範囲	マスクの編集領域
スナップショット	チェックポイント

ツールの違い

次の表に、Adobe Photoshop のツールと、それに対応する Corel PHOTO-PAINT 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 Photoshop のツール	Corel PHOTO-PAINT のツール
アクション パネル	**[レコーダ]**インスペクタ。
ぼかしツール	**[ぼかし]** 特殊効果。351 ページの 「フェード」。を参照してください。 **効果**ツール  。142 ページの 「イメージにカラーを塗り付ける/染み付ける/ブレンドするには」。を参照してください。
焼き付けツール	**覆い焼き/焼き付け**ツール  。168 ページの 「ブラシ効果を使用してイメージのカラーとトーンを調整するには」。を参照してください。

Adobe Photoshop のツール	Corel PHOTO-PAINT のツール
コピー スタンプ ツール	**クローン** ツール 。135 ページの 「イメージ領域またはオブジェクトのクローンを作成するには」。を参照してください。
覆い焼きツール	**覆い焼き/焼き付け**ツール 。168 ページの 「ブラシ効果を使用してイメージのカラーとトーンを調整するには」。を参照してください。
楕円形選択ツール	**楕円形マスク** ツール 。262 ページの 「長方形または楕円形の編集領域を定義するには」。を参照してください。
フィルタ ギャラリー	**[効果]**メニュー。327 ページの 「特殊効果を操作する」。を参照してください。
フリーフォーム ペン ツール	**パス** ツール 。287 ページの 「フリーハンド パスを描くには」。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 。231 ページの 「グラデーション塗りつぶしをインタラクティブに適用するには」。を参照してください。
修復ブラシ ツール	**補正ブラシ** ツール 。133 ページの 「テクスチャとカラーをブレンドしてイメージの問題を除去するには」。を参照してください。
ヒストリー パネル	**［ヒストリー］** インスペクタ。84 ページの 「操作を元に戻す/やり直すには」。を参照してください。
投げ縄ツール	**フリーハンド マスク** ツール 。263 ページの 「フリーハンド マスク ツールを使用して編集領域を定義するには」。を参照してください。
自由選択ツール	**自由選択マスク** ツール 。266 ページの 「標準カラーの編集領域を定義するには」。を参照してください。
マグネティック選択ツール	**マグネティック マスク** ツール 。267 ページの 「標準カラーで囲まれた編集領域を定義するには」。を参照してください。
移動ツール	**選択**ツール 。395 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 Photoshop のツール	Corel PHOTO-PAINT のツール
ペイント バケツ ツール	**塗りつぶし**ツール 。227 ページの 「標準塗りつぶしを適用するには」。を参照してください。
パターン スタンプ ツール	**イメージ スプレー** ツール 。313 ページの 「イメージをスプレーするには」。を参照してください。
ペン ツール	**パス** ツール 。285 ページの 「パスを作成する」。を参照してください。
多角形選択ツール	**フリーハンド マスク** ツール 。263 ページの 「フリーハンド マスク ツールを使用して編集領域を定義するには」。を参照してください。 **パス** ツール 。286 ページの 「ベジェ パスを描くには」。を参照してください。
クイック選択ツール	**スマート選択マスク** ツール 。265 ページの 「編集領域を形状または領域のエッジに基づいて定義するには」。を参照してください。
長方形選択ツール	**長方形マスク** ツール 。262 ページの 「長方形または楕円形の編集領域を定義するには」。を参照してください。
一列選択ツール	**長方形マスク** ツール 。262 ページの 「長方形または楕円形の編集領域を定義するには」。を参照してください。
一行選択ツール	**長方形マスク** ツール 。262 ページの 「長方形または楕円形の編集領域を定義するには」。を参照してください。
文字ツール	**テキスト** ツール 。426 ページの 「テキストを追加するには」。を参照してください。

Corel PHOTO-PAINT™

用語集

用語集

数字 C D E G H J L N P 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 ぬ ね の は ひ ふ へ ほ ま め も や ら り る れ ろ わ

数字

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。

C

CERN

CERN（Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire）は World Wide Web を開発した科学研究施設です。また、それ自体も World Wide Web サーバー システムの 1 つです。システムで使用しているサーバーの種類を調べるには、サーバー管理者に問い合わせてください。

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。

E

EXIF (Exchangeable Image File)

デジタル カメラの情報 (撮影日時、シャッター速度、焦点など) を、JPEG イメージに埋め込むことができるファイル形式。

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。

N

NCSA (National Center for Supercomputing Applications)

NCSA は、サーバー システムです。イメージ マップを作成して Web に表示する場合は、サーバーで使用しているシステムを調べて、マップ ファイルで適切なコードを使用する必要があります。システムで使用しているサーバーの種類を調べるには、サーバー管理者に問い合わせてください。

NTSC (National Television Standards Committee)

北米のテレビ モニタでサポートされているカラー再現範囲を定義するために、一般に使用されているビデオ カラー フィルタ。

P

PAL

ヨーロッパとアジアのテレビ モニタでサポートされているカラー再現範囲を定義するために、一般に使用されているビデオ カラー フィルタ。

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。

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

True Color

24 ビット (約 1670 万色) で構成されるデジタル RGB カラーを指す用語。

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。

アクティブなオブジェクト (Corel PHOTO-PAINT)

[オブジェクト マネージャ] ドッキング ウィンドウでサムネールが赤い線で囲まれているオブジェクト。

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 Corel PHOTO-PAINT 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。

アルファ チャンネル

マスクの一時保管領域。マスクをアルファ チャンネルに保存しておくと、何度でもアクセスして再利用できます。アルファ チャンネルはファイルに保存できます。また、以前に保存したチャンネルをアクティブなイメージにロードできます。

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。

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。

インターレースしたビデオ イメージ

インターレースしたビデオ イメージは、2 回の走査で画面に表示されます。1 回目の走査では奇数番目の線が、2 回目の走査では偶数番目の線が描かれます。その際、画面がちらつくことがあります。

え

遠近効果ハンドル

ハイライト ボックスの隅にある中空の円。

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。

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。

オーバーレイ

イメージの保護領域の上に重ねる、赤の透明シート。マスクのオーバーレイにより、イメージの編集領域とマスク (保護) 領域の区別が簡単になります。オーバーレイを適用すると、マスク領域が (透明度に基づいて) さまざまな濃淡の赤で表示されます。赤の彩度が大きいほど、保護の度合いが高いことを示します。

編集領域および保護領域も参照してください。

オブジェクト (Corel PHOTO-PAINT)

バックグラウンド イメージの前面に重なる独立したビットマップ。オブジェクトを変形しても、背面のイメージは影響を受けません。

親オブジェクト

子オブジェクトと呼ばれる別のオブジェクトのイメージ要素と図形が結合されているオブジェクト。子オブジェクトと親オブジェクトはクリッピング グループと呼ばれます。親オブジェクトは、子オブジェクトより 1 つ下のレイヤに配置されている必要があります。

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。

回転ハンドル

ハイライト ボックスの隅に表示される、丸みのある 2 方向矢印。

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。

ガウス

ピクセル分布の種類。直線ではなくベル状の曲線に沿ってピクセル情報が外向きに拡散されます。

重ね順

オブジェクトがイメージ ウィンドウに描画される順序。この順序によってオブジェクト間の関係とイメージの外観が決定されます。最初に描画したオブジェクトが最も下に、最後に描画したオブジェクトが最も上に表示されます。

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。

カラーの許容範囲

マスクの投げ縄ツール、自由選択マスク ツール、および塗りつぶしツールのカラーの範囲または感度を決定する値。[カラー マスク] ダイアログ ボックスでも、カラー マスクを作成したときに保護されるピクセルを決定するために使用されます。定義された許容値にピクセルのグレースケール値が収まる場合、そのピクセルは指定されたカラー範囲に含められます。

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。

環境光

自然の光源と人工の光源を含む室内の照明。

き

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。

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。

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。

緊密度 (パス)

マスクの選択範囲線からパスを作成するときに使用できるコントロール。緊密度の値は 1～10 であり、パスの形状と選択範囲線の形状が一致する度合いを決定します。値が大きいほど、パスは選択範囲線に一致します。また、小さい値を指定した場合に比べてパス上のノードが多くなります。

く

クライアント側イメージ マップ

この一般的な種類のイメージ マップでは、サーバーに依存せずにマップ情報が処理されます。

クライアント/サーバー側イメージ マップ

あまり使用されない種類のイメージ マップ。クライアント側とサーバー側の両方のイメージ マップ用のコードが含まれています。この種類のイメージ マップでは、イメージ マップの処理にデフォルトで自動的にユーザーの Web ブラウザが使用されます。ブラウザでイメージ マップがサポートされていない場合は、サーバーで外部マップ ファイルを使用して情報が処理されます。現在はほとんどの Web ブラウザでイメージ マップがサポートされているので、クライアント側イメージ マップの方が一般的です。

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 ノード

グラデーション塗りつぶしのグラデーション矢印で、各カラーを表す正方形のポイント。塗りつぶしの始点、終点、カラー、および透明値の変更に使用します。

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。

クリッピング範囲

ヒストグラムの垂直軸の上部に表示されない値の範囲の比率。

クリップ マスク

オブジェクトのピクセルに影響を与えることなく、オブジェクトの透明度を編集できるマスク。オブジェクトの透明度を直接変更してからクリップ マスクを追加することも、変更する前にクリップ マスクを追加することもできます。

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 イメージ

グレースケール カラー モードを使用するイメージ。このカラー モードでは、白～黒の 256 階調までのグレーを表示できます。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。

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。

け

形状カーソル

現在使用しているツールのペン先の形状とサイズを、カーソルとして使用します。

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。

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。

子オブジェクト

親オブジェクトと呼ばれる別のオブジェクトの図形にイメージ要素が挿入されているオブジェクト。子オブジェクトと親オブジェクトはクリッピング グループと呼ばれます。子オブジェクトは、親オブジェクトより 1 つ上のレイヤに配置されている必要があります。

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 ポイント (Corel PHOTO-PAINT)

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点。コントロール ポイントは、曲線がノードを通る角度を決定します。

サーバー側イメージ マップ

あまり使用されない種類のイメージ マップ。サーバーに依存してイメージ マップ情報を処理します。Web サーバーごとに異なるマップ ファイル (*.map) が必要です。現在はほとんどの Web ブラウザでイメージ マップを処理できるので、クライアント側イメージ マップの方が一般的です。

さ

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。

サブパス (Corel PHOTO-PAINT)

メイン パスに結合されないセグメント。

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

シード カラー

投げ縄マスク ツールまたは自由選択マスク ツールを使用して編集領域を定義するときに、最初にクリックしたピクセルのカラー。このカラーは、カラー マスクでカラー検出の精度を設定するときに、許容範囲として使用されます。

しきい値 (パス)

マスクからパスを作成する際に使用できるコントロール。しきい値の範囲は 1～10 であり、ノードが作成されるために必要なマスクの 2 つのセクション間の角度を決定します。値が小さいほど鋭い角になり、できあがったパスはノードが多くなります。

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。

斜変形ハンドル

ハイライト ボックスの各辺の中央に表示されるまっすぐな 2 方向矢印。

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。

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、一度定義するとムービー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。

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。

スキャナ

紙、透明シート、またはフィルムのイメージをデジタル化するデバイス。スキャナはビットマップやラスタ イメージを出力します。

スクロール (Corel PHOTO-PAINT)

イメージ ウィンドウ内でイメージを動かすこと。一般に、イメージをウィンドウ内に表示しきれないときに使用します。スクロールすると、イメージをイメージ ウィンドウ内で上下左右に移動したときと同じようにイメージが表示されます。高い倍率で作業していてイメージ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。

せ

セグメント (パス)

パスのうち、隣接する 2 つのノード間の部分。パスは一連のセグメントで構成されます。

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。

選択範囲

イメージの領域。編集領域とも呼ばれます。マスクで保護されていないので編集可能です。選択範囲の内容は、ペイントおよび編集用の各ツール、特殊効果、およびイメージ コマンドによって変更されます。

選択範囲線

イメージの編集領域またはオブジェクトの周囲を囲む破線の輪郭。デフォルトでは、オブジェクトの選択範囲線は青、マスクの選択範囲線は黒です。

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。

た

ターゲット

新しい Web ページが表示されるフレームまたは Web ブラウザ ウィンドウ。

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。

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。

チャンネル

別のイメージのカラーまたはマスクに関する情報を保持する 8 ビットのグレースケール イメージ。チャンネルには、カラー チャンネルとマスク チャンネルの 2 種類があります。各イメージには、基となるカラー モデルの 1 コンポーネントについて 1 つのカラー チャンネルがあります。また、イメージによっては、スポット カラー チャンネルを使用するものもあります。各チャンネルには、対応するコンポーネントのカラー情報が含まれます。マスク チャンネル (アルファ チャンネル) には、イメージに対して作成したマスクが格納されます。マスク チャンネルは、Corel PHOTO-PAINT (CPT) 形式などのマスク情報をサポートするファイル形式で、イメージとともに保存されます。

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。

低密度領域

徐々に変化するイメージのなめらかな領域。つまり、エッジやノイズのない領域です。

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。

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。

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。

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。

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 ボックス

イメージの選択範囲を囲む長方形で、8 つのハンドルがあります。

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

ノードと呼ばれる四角形の端点を接続した一連の直線および曲線のセグメント。

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。

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

軌道に適用すると、軌道でペイントするときのブラシストロークの中心からブラシストロークの中心を回るペン先までの距離を設定します。この値を増やすと、ブラシストロークが太くなります。

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。

ピクセレート効果

イメージの歪みの種類。各ピクセルが目に見えるように表示されるか、ピクセルのグループがカラーのブロックとして表示されます。ピクセレート効果は、解像度やイメージの寸法が不適切な場合に発生します。また、特殊効果として意図的に作成することもできます。

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。

ビットマップ塗りつぶし

任意のビットマップから作成する塗りつぶし。

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。

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。

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。

フラクタル

繰り返しパターンによって生成された不規則な形状。フラクタルを使用すると、不規則で複雑なイメージをパターンに沿って正確に生成できます。イメージ内のコンポーネントを 1 つずつ定義する必要はありません。

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。

フロート編集領域

イメージ前面に浮き上がって (フロートして) 表示される編集領域。背面のピクセルに影響を与えずに移動および変更できます。

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。

へ

平坦化イメージ

オブジェクトとバックグラウンドが結合されたイメージ。これらのオブジェクトは個別のオブジェクトとして編集できません。

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。

編集領域

編集領域 (選択領域) では、下にあるピクセルにペイントや効果を適用できます。

保護領域およびマスクも参照してください。

ほ

保護領域

下にあるピクセルにペイントや効果が適用されない領域。

マスクおよび編集領域も参照してください。

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

マージ モード

選択したペイント、オブジェクト、または塗りつぶしカラーをイメージ内の別のカラーとどのように結合するかを決定する編集モード。

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。

マスク モード

マスクやその編集領域を作成または微調整するときに選択する必要がある、マスク ツールの操作モード。マスク モードには、標準、加算、減算、および XOR の 4 つのモードがあります。標準モード (デフォルト) では、イメージ内の領域を選択できます。加算モードでは、イメージ内の複数の領域を選択して編集可能領域を拡大できます。減算モードでは、選択範囲から領域を削除して編集可能領域を縮小できます。XOR モードでは、イメージ内の複数の領域を選択できます。領域が重なる場合、重なった領域を編集領域から除外し、保護領域に追加します。

マスク

イメージの編集中にイメージに適用されるマスクで、保護領域と編集領域を定義します。

マルチタスキング

CPU がタスクを実行する方法を最適化することでアプリケーションのパフォーマンス全体を向上できるオプション。

マルチチャンネル

256 階調のグレーで構成されるカラー チャンネルを複数使用してイメージを表示するカラー モード。RGB カラー イメージをマルチチャンネル カラー モードに変換すると、赤 (R) 、緑 (G) 、および青 (B) の各カラー チャンネルは、そのチャンネルにおけるピクセルのカラー値を反映するグレースケール情報に変換されます。

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。

モザイク

さまざまなカラーの素材を細かく並べたピクチャやパターンによる装飾。

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。

ら

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。

立体派

1 つのオブジェクトをさまざまな角度から四角形や立方体の形状で同時に強調する抽象的な絵画スタイル。

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。

レンズ

カラーやトーンを補正するときに、イメージの一部または全体を保護するオブジェクト。レンズを使用すると、レンズ背面のピクセルに変更を加えることなく、補正の結果を確認できます。レンズを移動すると、移動先のピクセルに補正が適用されます。

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

歪曲ハンドル

外向きの 2 方向矢印。ハイライト ボックスの四隅に表示されます。