



クイックスタートガイドをご確認ください

CorelDRAW® Graphics Suite 2017 ではアプリケーションと補助プラグインが完全統合され、ベクトルイラスト、ページレイアウトをはじめ、写真編集、ビットマップからベクトルへのトレーシング、Web サイトのデザインまで、あらゆる操作に対応しています。

CorelDRAW 2017 の作業領域

タイトルバー:開いたドキュメントのタイトルが表示されます。

ルーラー:マーカがある目盛り付きの線。描画内のオブジェクトのサイズと位置を決めるために使います。

標準ツールバー:開く、保存、印刷など、メニューとその他のコマンドへのショートカットが表示される取り外し可能なバー。

メニューバー:プルダウンオプションとコマンドが表示される領域。

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

描画ウィンドウ:スクロールバーとアプリケーションコントロールで囲まれた領域。これには、描画ページと周囲の領域が含まれます。

描画ページ:描画ウィンドウ内の長方形の領域。作業領域のうちの印刷可能な領域です。

ドキュメントのパレット:現在のドキュメントのカラーボックスを持つ固定可能なバー。

ドキュメントナビゲータ:ページ間の移動やページの追加に使用するコントロールがある領域。

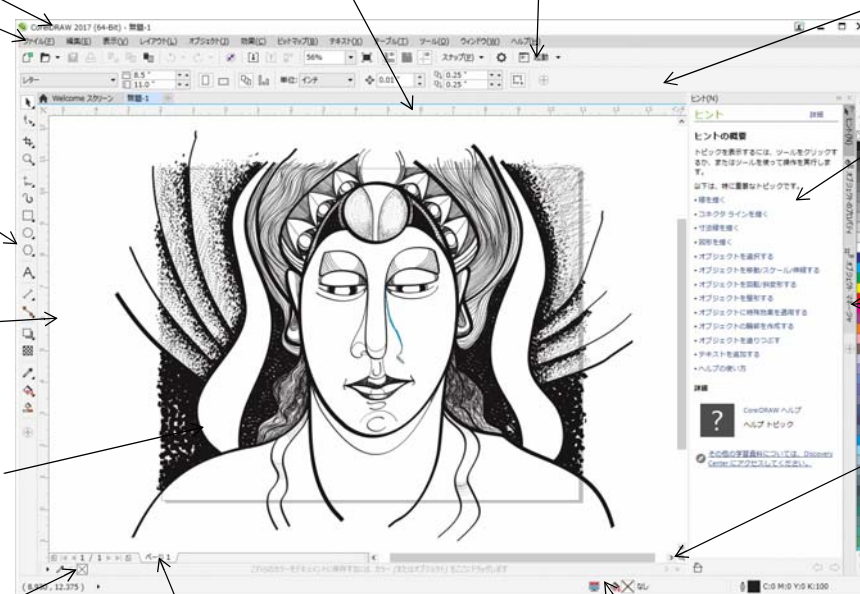
ステータスバー:オブジェクトのタイプ、サイズ、カラー、塗りつぶし、解像度など、オブジェクトのプロパティに関する情報が表示されます。また、ステータスバーには現在のカーソル位置も示されます。

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

ドッキングウィンドウ:特定のツールやタスクに関連するコマンドや設定が表示されるウィンドウ。

カラーパレット:カラーボックスが入った固定可能なバー。

ナビゲータ:このボタンをクリックすると、描画を示す小さなウィンドウが表示され、描画内を簡単に移動できます。



Welcome スクリーン

Welcome スクリーンは中央に位置し、ここから、学習資料、製品情報、さまざまなアプリケーションの作業領域にアクセスしたり、アプリケーション、プラグイン、拡張機能を取得したりできます。

また、新しい機能を検索したり、製品の最新の更新プログラムを入手したり、世界中の CorelDRAW ユーザーが作成したデザインを閲覧したりできます。



作業領域選択

特別な作業領域の集合。特定のワークフローやタスクでよく使用されるツールにアクセスしやすくして生産性を向上することが目的です。

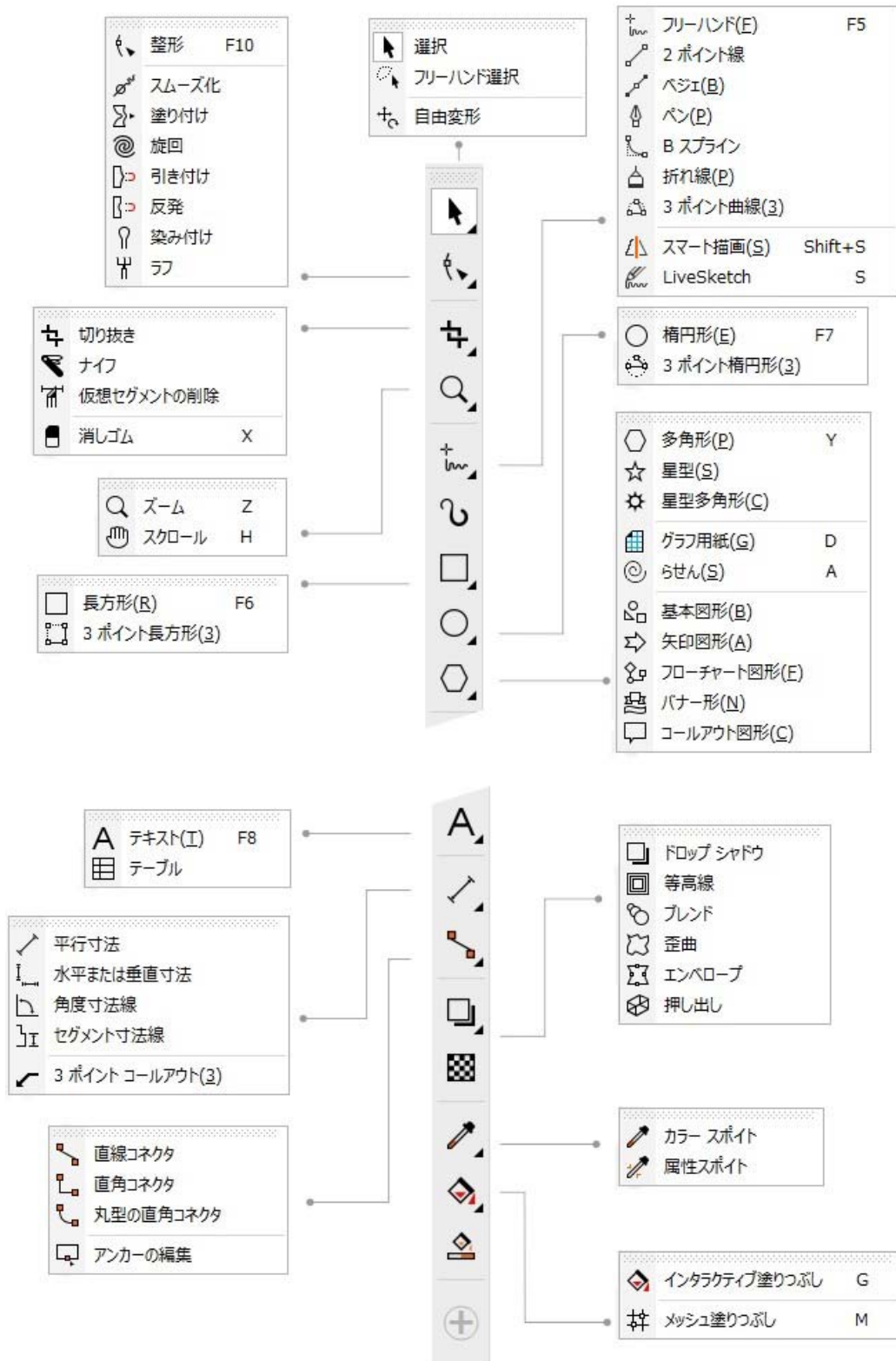
利用可能な作業領域には、デフォルト、タッチ、Lite、X6 Inspired、イラスト、ページレイアウト、Adobe® Illustrator® などがあります。

作業領域を選択するには、[ウィンドウ] ▶ [作業領域] をクリックするか、Welcome スクリーンで使用可能な作業領域のいずれか 1 つを選択します。

アクティブな作業領域にツールまたはコントロールを追加するには、[素早くカスタマイズ] ボタン ⊕ をクリックします。

CoreIDRAW 2017 のツールボックス

CoreIDRAW ツールボックス内のツールの多くは、フライアウト内に整理されています。これらのツールにアクセスするには、ボタンの右下にある小さい矢印をクリックします。下の図は、デフォルトの作業領域で使用するツールボックスとフライアウトを示しています。これによりツールを簡単に見つけることができます。それでも探しているツールが見つからない場合は、ツールボックスの下部にある[素早くカスタマイズ]ボタン  をクリックします。[素早くカスタマイズ] ボタンで、あまり使わないツールを非表示にすることもできます。



テンプレート

テンプレートから新しいプロジェクトを簡単に開始できます。名前、カテゴリ、キーワード、デザイナーの注記を基準にテンプレートの参照、プレビュー、検索を行います。

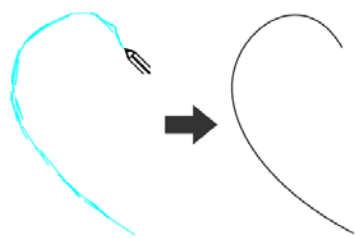


線を描く

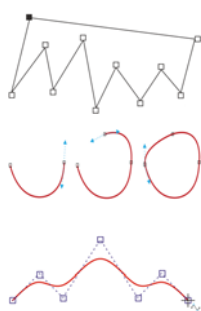
曲線フライアウトの描画ツールを使用では、曲線や直線のほか、曲線と直線のセグメントを含む線を描くことができます。線セグメントは、小さな正方形で描かれるノードによって接続されます。

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

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



ベジェツール  とペンツール  では、各ノードに精度を設定したり各曲線セグメントの形状を制御したりすることにより、一度に1つつセグメントを追加しながら線を描きます。



B スプライン ツール  では、フリーハンドパスを使用して描画された曲線よりノード数が少ない滑らかな曲線を作成できます。

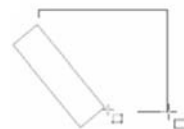


図形を描く

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

長方形

長方形ツール  で (Ctrl キーを押しながら) 対角線方向にドラッグすることで、長方形や正方形を描くことができます。3 ポイント長方形ツール  では、傾いた長方形を簡単に描くことができます。



楕円形

楕円形ツール  では対角線方向にドラッグすることで楕円形を描くことができます。Ctrl キーを押しながらドラッグすると、形状が規制されます。3 ポイント楕円形ツール  では、傾いた楕円形を簡単に描くことができます。



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

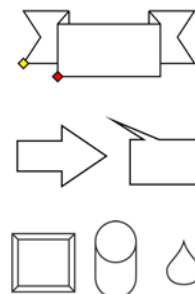
複雑な形状

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



完全形

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



テキスト

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

段落テキスト

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



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

アートテキスト



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

テキストをパスに結合する

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



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



フォントの検索

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

インタラクティブな OpenType の機能

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



[文字の挿入] ドッキング ウィンドウ

[文字の挿入] ドッキング ウィンドウ (**[テキスト] ▶ [文字の挿入]**) では、選択したフォントに対応する文字、シンボル、グリフがすべて表示され、より簡単に文字を検索してドキュメントに挿入できます。

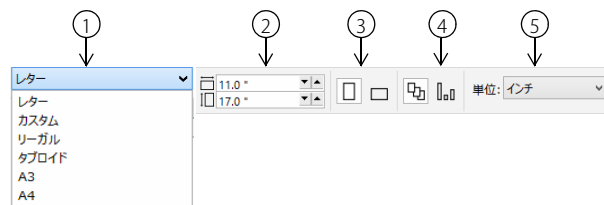


ページ レイアウト

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

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

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



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

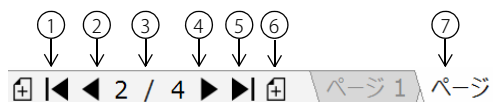
② **[ページ サイズ]** ボックスでカスタムのページの幅と高さを指定します。

③ ページの向きを**[横置き]**または**[縦置き]**に設定します。

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

⑤ **[描画単位]** リスト ボックスから測定単位を選択します。

🔧 ドキュメント内のページ間を移動するには、アプリケーション ウィンドウの左下にあるドキュメント ナビゲータを使用します。



- ① 先頭ページに移動します。
- ② 直前のページに戻ります。
- ③ [ジャンプ] ダイアログ ボックスを表示します。
- ④ 次のページに進みます。
- ⑤ 最後のページに移動します。
- ⑥ 新しいページを追加します。
- ⑦ ページ タブをクリックすると、対応するページに移動します。

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

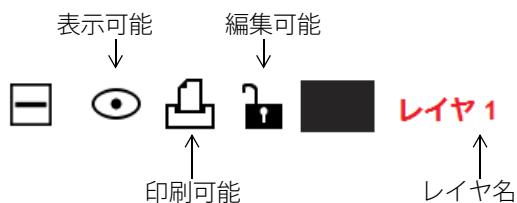
ページ レイアウト ツール

ルーラー、グリッド、およびガイドラインを表示することで、オブジェクトを整列させて正確に配置できます。

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

レイヤ

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



マスター レイヤ

奇数ページ、偶数ページ、またはすべてのページのマスターレイヤを選択することで、16 ページのパンフレットや 32 ページのパンフレットといった複数ページのドキュメントでページごとのデザインを簡単に作成できます。

たとえば、偶数ページと奇数ページでヘッダーとフッターのデザインを変更できます。



描画スケール

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

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

グリッドとベースライン グリッド

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

グリッドとベースライン グリッドを設定するには、[ツール] ▶ [オプション] をクリックし、カテゴリの [ドキュメント] リストで [グリッド] をクリックします。

ガイドライン



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

ガイドラインを追加するには、垂直ルーラーまたは水平ルーラーから描画ウィンドウにドラッグするか、[ツール] ▶ [オプション] をクリックし、カテゴリの [ドキュメント] リストで [ガイドライン] を選択します。

スナップ

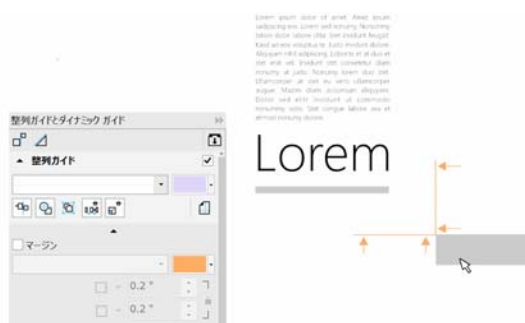
オブジェクトを移動または描画する際に、描画内の他のオブジェクト、ページ要素 (ページ中心など)、ドキュメントグリッド、ピクセルグリッド、ベースライングリッド、またはガイドラインにオブジェクトをスナップできます。オブジェクトをスナップポイントの付近に移動すると、そのスナップポイントにロックされます。

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

整列ガイド

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

整列ガイドを表示するには、[表示] ▶ [整列ガイド] をクリックします。整列ガイドの設定を変更するには、[ウィンドウ] ▶ [ドッキングウィンドウ] ▶ [整列ガイドとダイナミックガイド] をクリックし、希望するオプションを選択します。



フォーマットをグループ内のすべてのオブジェクトに適用できます。

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

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

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



ページの前面に(F)	Ctrl+ホーム
ページの背面に(B)	Ctrl+End
レイヤの最前面へ(L)	Shift+PgUp
レイヤの最背面へ(A)	Shift+PgDn
1 つ前面(Q)	Ctrl+PgUp
1 つ背面(N)	Ctrl+PgDn
前面(I)...	
背面(E)...	
順序の逆転(R)	

オブジェクトを作成順に選択するには、Tab キーを押します。

オブジェクトを操作する

オブジェクトの操作は、描画の作成の重要な要素です。

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

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

選択したオブジェクトを移動するには、オブジェクトの中心にカーソルを置き、オブジェクトを新しい位置までドラッグします。矢印キーを押すと、プリセット距離だけオブジェクトが移動します。プリセット距離の整数分の1だけ移動するには、Ctrl キーを押しながら矢印キーを押します。プリセット距離の倍数だけ移動するには、Shift キーを押しながら矢印キーを押します。

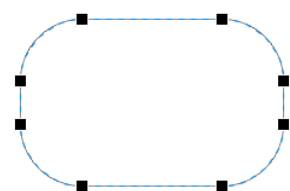
オブジェクトを2回クリックすると、回転ハンドルがアクティブになります。オブジェクトを時計回りまたは反時計回りに回転させるには、コーナーハンドルをドラッグします。オブジェクトをインタラクティブに斜変形化するには、中央のハンドルをドラッグします。オブジェクトの相対中心点を設定するには、中心をドラッグします。

オブジェクトをグループ化すると、複数のオブジェクトが単体として取り扱われます。グループ化により、同じ

オブジェクトを整形する

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

長方形



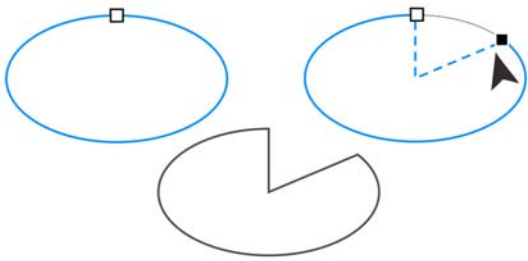
整形ツール  で長方形の角をドラッグすると、すべての角を丸めることができます。

また、長方形ツール  をクリックして、プロパティバーから面取り、スカラップ、丸型の角を作成することもできます。スケーリングしても角の元の半径は変わりません。スカラップ、面取り、および丸型の角を持つ長方形は、角で歪みを発生させることなく伸縮できます。



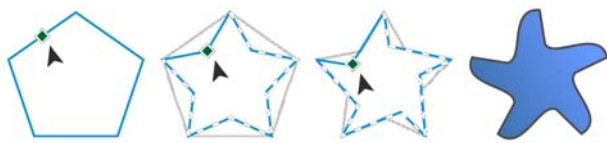
楕円形

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



多角形と星型

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

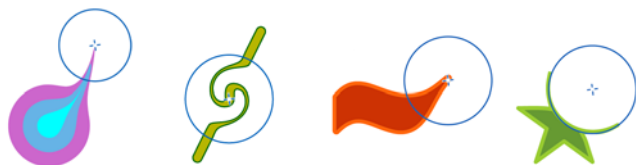


その他の整形ツール

整形ツール のほか、**形状の編集** フライアウトにも、ベクトルオブジェクトを微調整するためのクリエイティブなオプションを提供するツールが追加されました。

スムーズ化ツール では、ギザギザのエッジを取り除き、ノードの数を減らすことで、曲線オブジェクトをスムーズ化することができます。**塗り付けツール** と**染み付けツール** では、輪郭に沿って押し出しやくぼみを付けてオブジェクトを整形できます。

旋回ツール では、オブジェクトをクリックしてマウスボタンを押したままにすることで旋回効果を適用できます。**引き付けツール** と**反発ツール** では、ノードを引き付けたり反発させることでオブジェクトを整形できます。**ラフツール** では、オブジェクトのエッジに沿ってドラッグすることでギザギザやスパイクの効果を適用できます。



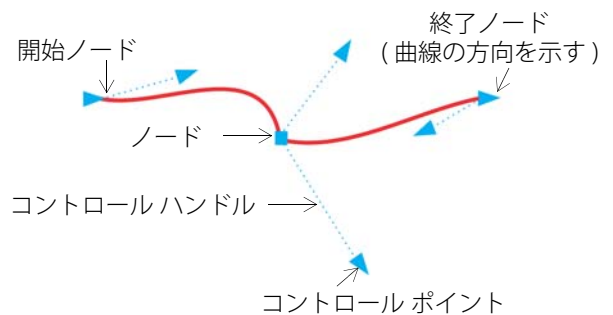
ツールごとに、プロパティバーのコントロールでブラシの先のサイズや効果の強度を設定できます。

オブジェクトを曲線に変換する

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

直線と曲線を整形する

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



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

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

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

効果

オブジェクトに等高線、ドロップシャドウ、ベベル効果を適用し、オブジェクトを立体的に見せることができます。

等高線

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



等高線を適用するには、オブジェクトを選択し、[**効果**] ▶ [**等高線**] をクリックし、[**等高線**] ドッキングウィンドウで必要な設定を選択して、[**適用**] をクリックします。

ドロップシャドウ

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



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

ベベル効果

ベベル効果 ([効果] ▶ [ベベル]) は、グラフィック オブジェクトやテキスト オブジェクトのエッジに傾斜を付けることにより、立体的な奥行きを与えます。ベベル効果には、スポット カラーとプロセス カラー (CMYK) の両方を使用できるため、印刷には理想的です。[エンボス] ベベル スタイルはオブジェクトを浮き彫りのように見せます。[ソフト エッジ] スタイルは、一部がシェーディングされたように見える面を作成します。



塗りつぶしと輪郭

オブジェクトの内側や、何らかの形で囲まれた領域を、カラー、パターン、テクスチャなどで塗りつぶしたり、オブジェクトの輪郭のカラーを変更したりできます。

[オブジェクトのプロパティ] ドッキング ウィンドウ

[オブジェクトのプロパティ] ドッキング ウィンドウ ([ウィンドウ] ▶ [ドッキング ウィンドウ] ▶ [オブジェクトのプロパティ]) には、オブジェクト固有のフォーマット オプションとプロパティが表示されます。

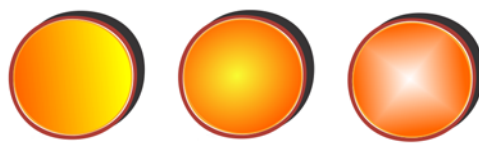
たとえば、長方形を作成する場合は、[オブジェクト プロパティ] ドッキング ウィンドウに、輪郭、塗りつぶし、および透明度のオプションの他、長方形のプロパティが自動的に表示されます。テキスト フレームを作成すると、ドッキング ウィンドウには、文字、段落、およびフレームのフォーマット設定オプション、さらにテキスト フレームのプロパティが即座に表示されます。



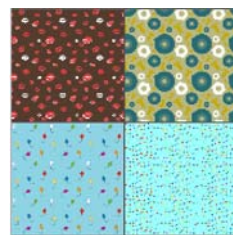
塗りつぶしタイプ

オブジェクトの塗りつぶしには、標準、グラデーション、パターン、テクスチャ、PostScript、およびメッシュを使用できます。

グラデーション塗りつぶしは2色以上のカラーが徐々に変化する塗りつぶしです。



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



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

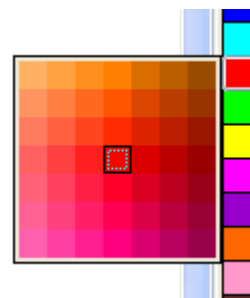
メッシュ塗りつぶしはカラーを滑らかに変化させることでオブジェクトにボリューム感や立体的な効果をもたらします。



オブジェクトを塗りつぶすには、[オブジェクトのプロパティ] ドッキング ウィンドウの [塗りつぶし] 領域で目的の塗りつぶしの種類を選択し、目的の塗りつぶしオプションを選択します。メッシュ塗りつぶしを適用するには、メッシュ塗りつぶしツール  を使用します。

カラーを選択する

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



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

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

カラーを混合するには、カラーを適用するオブジェクトを選択し、**Ctrl** キーを押しながらカラー パレットで別のカラーをクリックします。

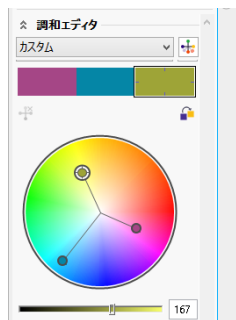
カラーの階調を選択するには、カラー ボックスをクリックした状態を保ちます。

また、カラー ダイアログ ボックスでも塗りつぶしカラーと輪郭カラーを選択できます。その場合はステータスバーの[塗りつぶし]ボタン  または[輪郭]ボタン  をダブルクリックします。

カラー スタイルとカラーの調和

[カラー スタイル] ドッキング ウィンドウでは、ドキュメントで使用されているカラーをカラー スタイルとして追加できます。オブジェクトからカラー スタイルを作成するには、オブジェクトを[カラー スタイル] ドッキング ウィンドウにドラッグするだけです。カラー スタイルを更新すると、このカラー スタイルを使用しているオブジェクトもすべて更新されます。

カラーの調和とは一致するカラー スタイルをグループ化したもので、カラー スタイルのリンクによってカラー スキームが生成されます。カラーの調和に規則を適用すれば、すべてのカラーをまとめてシフトして別のカラー スキームを作成できます。



スポイト ツール

スポイト ツール  でカラーをサンプリングするとカラーを適用モードに自動的に切り替わり、サンプリングしたカラーをその場で適用できます。スポイト ツールをすぐにアクティブにするには、**Ctrl + Shift + E**を押します。

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

その他のカラー パレットにアクセスする

[カラー パレット マネージャ] ドッキング ウィンドウ ([ウィンドウ] ▶ [ドッキング ウィンドウ] ▶ [カラー パレット マネージャ]) では、デフォルトとカスタムの両方のカラー パレットの作成、整理、表示 / 非表示を簡単に行えます。Web 専用の RGB パレットや印刷専用の CMYK パレットを作成できます。また、サードパーティのカラー パレットを追加することもできます。[カラー パレット マネージャ] ドッキング ウィンドウには、PANTONE® Goe™ システムや Fashion+Home パレットなどの PANTONE® プロファイルが含まれています。

カラー マネージメント

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

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

QR コード

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



 QR コードを挿入するには、[オブジェクト] ▶ [QR コードの挿入] をクリックします。[オブジェクトのプロパティ] ドッキング ウィンドウの [QR コード] 領域で、[QR コードの種類] リスト ボックスからオプションを選択します。

ファイルをインポートする

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

 テキスト ファイルをインポートするには、テキスト ツール **A** をクリックし、リスト ボックスでテキスト以外のファイル形式を除外します。

ファイルをインポートし、アクティブなアプリケーション ウィンドウにオブジェクトとして挿入できます。また、インポート時にファイルのサイズを変更して、中央に配置することもできます。

ピクセル表示



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

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

写真を編集する

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

写真から不要な領域を削除して不完全部分を修正する

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

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

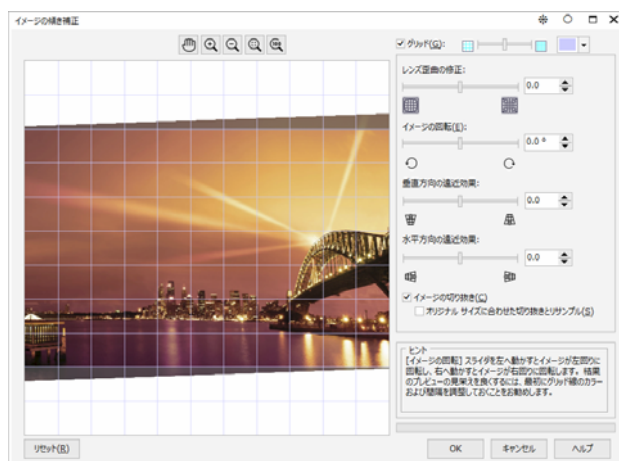


RAW カメラ ファイル

RAW カメラ ファイルをインポートすると、ファイル プロパティやカメラ設定の情報を確認したり、イメージのカラーやトーンを調整したり、イメージ品質を改善できるようになります。

イメージの傾き補正

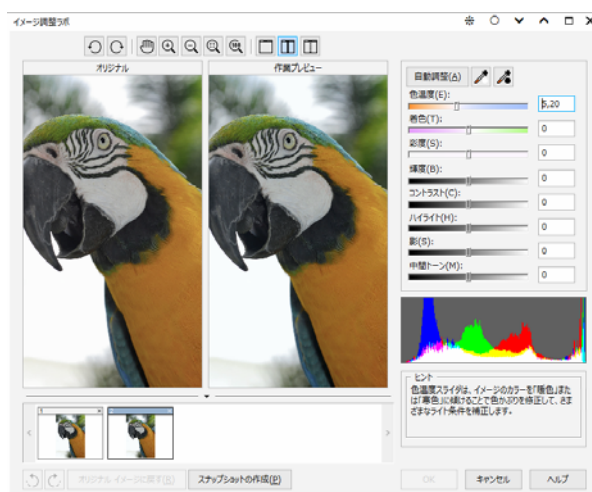
[**イメージの傾き補正**] ダイアログ ボックスでは、撮影した写真やスキャンした写真の傾きを補正し、糸巻型や樽型のレンズ歪曲を削除し、写真の遠近歪曲を補正できます。イメージの傾き補正ラボにアクセスするには、[**ビットマップ**] ▶ [**イメージの傾き補正**] (CorelDRAW) または [**調整**] ▶ [**イメージの傾き補正**] (Corel PHOTO-PAINT) をクリックします。



イメージ調整ラボ

イメージ調整ラボは自動コントロールと手動コントロールで構成されます。コントロールは、右上隅からイメージ補正の論理的順序で並べられます。カラー トーンの補

正を開始する前に、イメージを部分的に切り抜きまたはレタッチすることをお勧めします。



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

特殊効果

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



[オブジェクト マネージャ] ドッキング ウィンドウ

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

ブラシ ピッカー

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



ドロップシャドウ

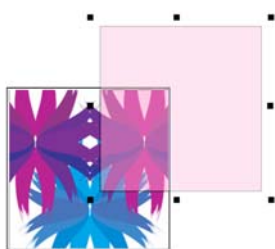
Corel PHOTO-PAINT では、テキストを含むすべてのオブジェクトにドロップシャドウを適用できます。イメージウィンドウで、ドロップシャドウのカラー、位置、方向、および透明度を直接変更できます。

ドロップシャドウを作成するには、**ドロップシャドウ ツール** をクリックして、オブジェクトの中心またはエッジからドラッグします。



透明度

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



Corel PHOTO-PAINT で透明度を適用するには、**オブジェクトの透明度ツール** をクリックしてプロパティバーのコントロールを使用するか、[オブジェクト マネージャ] ドッキングウィンドウの [透明度] コントロールを使用します。

CorelDRAW で透明度を適用するには、[オブジェクト] > [オブジェクトのプロパティ] をクリックし、[オブジェクトのプロパティ] ドッキングウィンドウの [透明度] 領域にあるコントロールを使用します。



ビットマップをトレースする

ビットマップのトレースは [クイックトレース] コマンドを使用することで一括で実行できます。また、PowerTRACE コントロールを使用してトレース結果をレビューし調整することもできます。

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

ファイルをエクスポートする

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

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

スタイラスと Microsoft Surface Dial

ほとんどのペンとスタイラスでブラシストロークを制御できます。CorelDRAW では、**アートメディア ツールの表現モード**と**消しゴム ツール**の両方で、スタイラスの筆圧、傾斜、および方向をサポートします。ブラシのペン先のサイズ、回転、平坦度を変えて、豊かな表現のブラシストロークを作成できます。また、Corel PHOTO-PAINT では、**消しゴム ツール**、**ペイント ツール**、および他のブラシツールで、筆圧、傾斜、方向、および回転の機能がサポートされます。



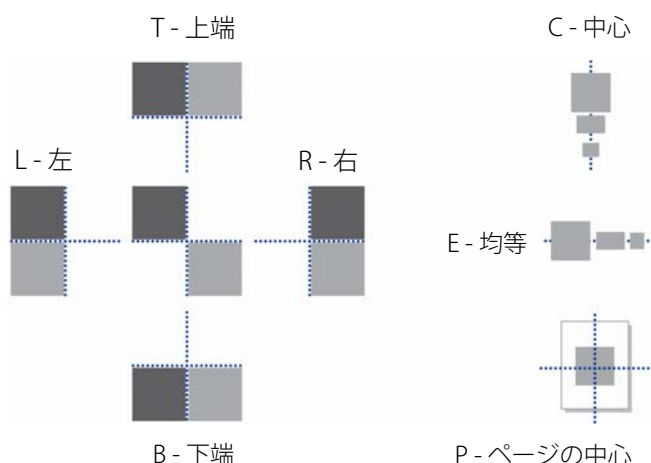
Microsoft Surface Dial がネイティブにサポートされるので、別のツールを創作ツールボックスに追加できます。特にスタイラスを Surface Dial と組み合わせて使用すると、タスクを完了させる際に、ズーム イン/アウト、元に戻す、やり直しのアクションを素早く行うことができますようになります。



キーボードショートカット

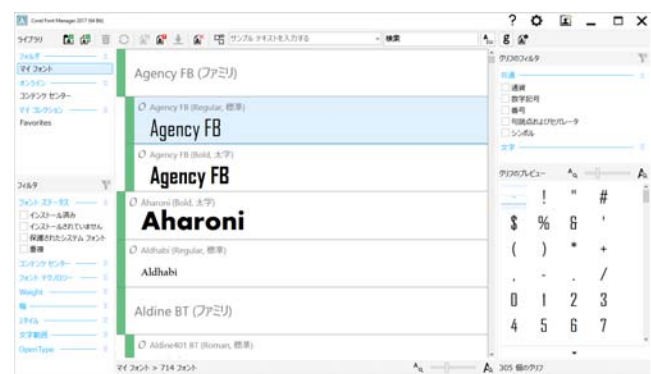
キーボードショートカットをすべて表示するには、[ツール] ▶ [カスタマイズ] をクリックします。カテゴリの [カスタマイズ] リストで、[コマンド] をクリックし、[ショートカットキー] タブをクリックして、[すべて表示] をクリックします。

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



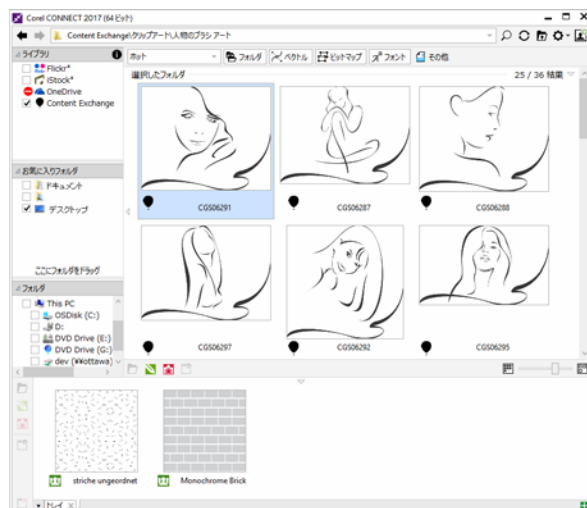
Corel Font Manager™

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



Corel® CONNECT™

Corel CONNECT ではコンテンツ センターにアクセスできます。これは、クリップアート、写真、フォント、シンボル、フレーム、塗りつぶし、イメージリストのオンラインコレクションで、corel.com アカウントでアクセスできます。さらに、使用しているコンピュータ、ローカルネットワーク、または選択したオンライン コンテンツ プロバイダの Web サイト上のコンテンツを検索できます。必要なコンテンツを検索したら、ドキュメントにインポートして、関連付けられたアプリケーションで開いて、今後の参照用にトレイに収集することができます。



[追加] ドッキングウィンドウ

アプリケーション、プラグイン、拡張機能を CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT 内から直接ダウンロードして、創作ツールのコレクションを増やすことができます ([ウィンドウ] ▶ [ドッキングウィンドウ] ▶ [追加])。Corel® Website Creator™ の無償ライセンスのダウンロード、究極の RAW ワークフローのための AfterShot Pro の購入、驚異的なビットマップ効果のための Corel ParticleShop の体験使用などが可能です。



Corel Corporation
1600 Carling Ave.
Ottawa, ON
K1Z 8R7
Canada

Corel UK Limited
400 Capability Green
Luton
Bedfordshire
LU1 3AE
United Kingdom

Copyright © 2017 Corel Corporation. All rights reserved.