

Windows



# CorelDRAW<sup>®</sup>

GRAPHICS SUITE 2020

クイック スタート ガイドをご確認ください

# CoreDRAW Graphics Suite 2020

CoreDRAW® Graphics Suite 2020 ではアプリケーション (CoreDRAW® 2020、Corel PHOTO-PAINT™ 2020、Corel Font Manager™ 2020) と補助プラグインが完全統合され、ベクトルイラストやページレイアウトから、写真編集、ビットマップからベクトルへのトレーシング、Web グラフィック、フォント管理まで、あらゆる操作に対応しています。

## CoreDRAW 2020 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:** マーカー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移動可能なバー。

**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 (デスクトップとも呼ばれます)。

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

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

**ドキュメントのパレット:** 現行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。

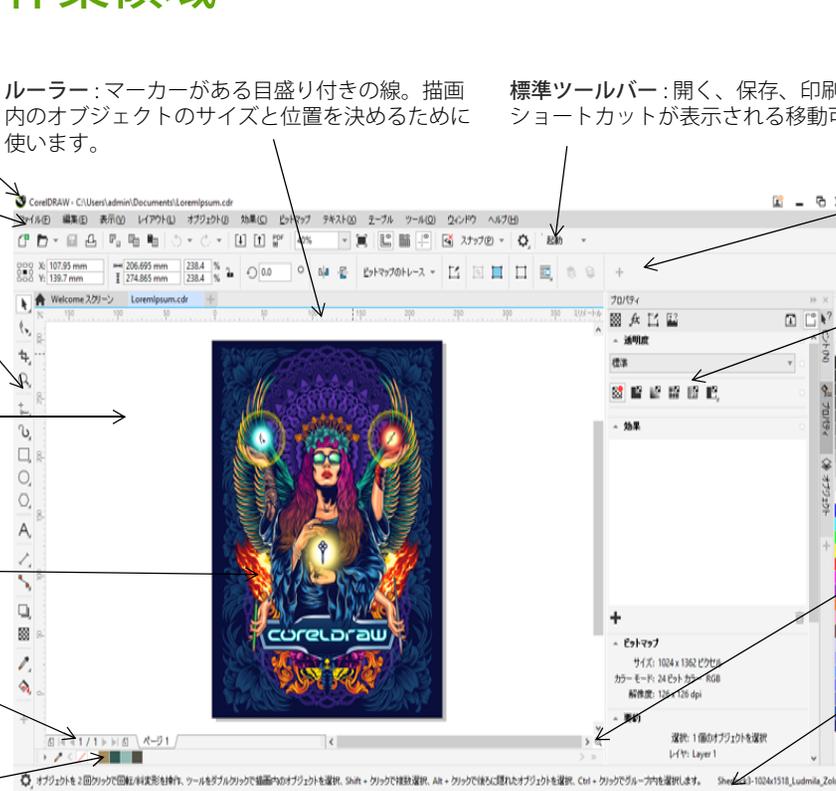
**プロパティバー:** アクティブなツールやオブジェクトに関連するコマンドが表示される移動可能なバー。

**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。

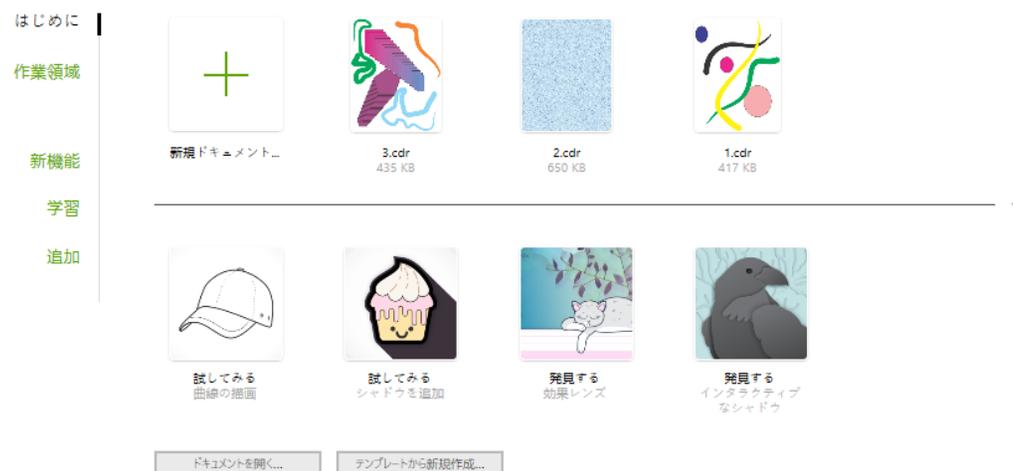
**カラーパレット:** カラーボックスが入った固定可能なバー。

**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。

**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。



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



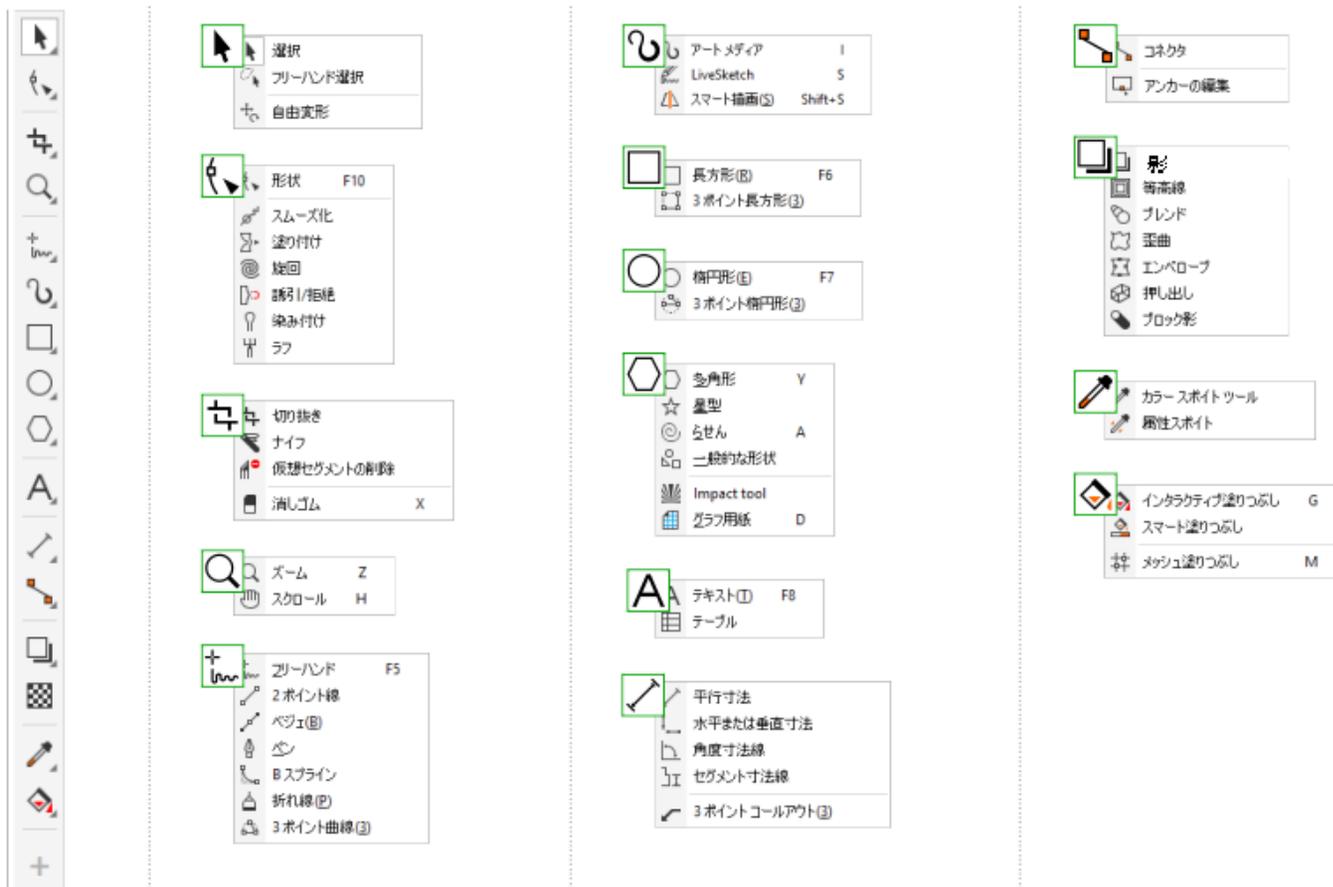
## 作業領域選択

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、ライト、イラスト、ページレイアウト、Adobe® Illustrator® などが含まれます。

- 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。

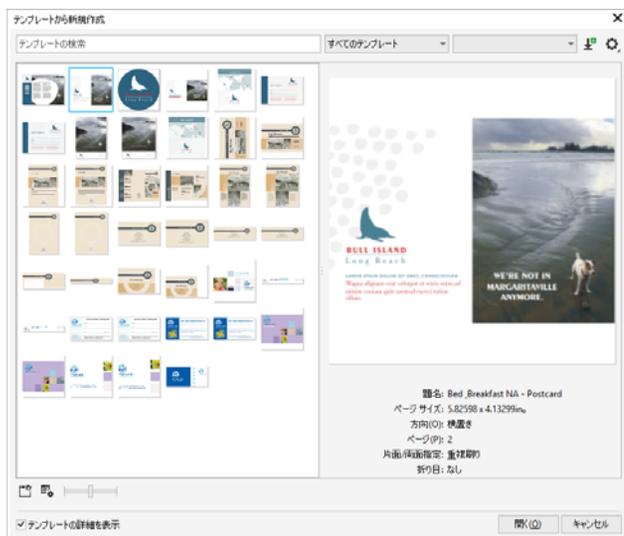
# CoreIDRAW 2020 のツールボックス

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できるツールボックスとフライアウトを示しています。これにより、ツールを簡単に見つけられます。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規作成] ダイアログ ボックス ([ファイル] ▶ [テンプレートから新規作成]) では、最新のテンプレートを参照・検索して、ロゴやパンフレット、ステーションナリなどのデザインプロジェクトを開始できます。

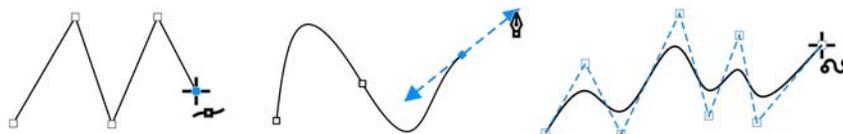


## 行間

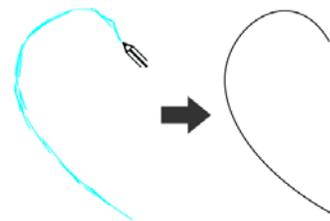
曲線フライアウトの描画ツールを使用では、曲線や直線のほか、曲線と直線のセグメントを含む線を描くことができます。線セグメントは、小さな正方形で描かれるノードによって接続されます。

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

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



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。

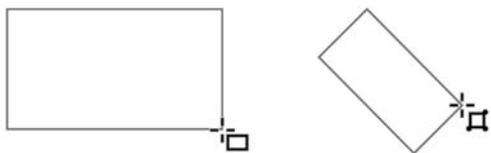


## 整形

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

## 長方形

長方形ツール  で (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  を使用すると、傾いた長方形を素早く描くことができます。



## 楕円形

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



弧や扇形を描くには、プロパティバーの[弧] ボタン  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。



## 定義済み図形

オブジェクト フライアウトの一般的な形状ツールを使用して、基本形、矢印、フローチャート形、バナー、コールアウト形も描けます。プロパティバーでプリセットの形状を選択し、菱形のハンドル(グリフ)をドラッグして形状の外観を修正します。

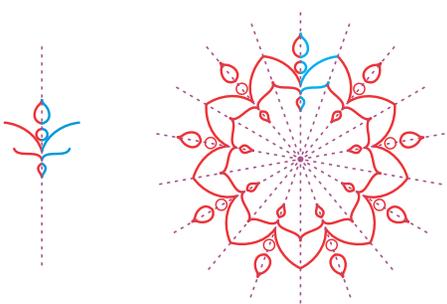


## 対称描画

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



対称デザインを作成するには、曲線または形状を選択するか描画し、[オブジェクト] ▶ [対称] ▶ [新規対称の作成] の順にクリックします。必要に応じて、オブジェクトを追加したり編集したりします。対称線を追加するには、フロート ツールバーの [線のミラー化] ボックスに数を入力します。[オブジェクト] ▶ [対称] ▶ [対称の編集を終了] をクリックします。



## 平行線の描画

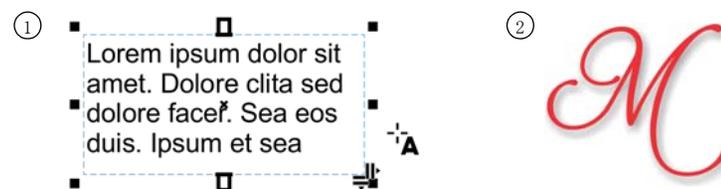
CorelDRAW を使用して、平行な複数の曲線を同時に描くことが可能で、描画中には曲線間の距離を制御できます。また、平行線を既存の線に追加することもできます。



平行線を描くには、[曲線ツール]、プロパティバーの [平行線の描画] ボタン  の順にクリックします。[平行線の描画] ツールバーで、[平行線] ボタン  をクリックして描画ウィンドウに描きます。

## テキスト

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



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

プレースホルダ テキストを挿入するには、テキスト ツールを使用して、空欄のテキスト フレーム、[テキスト] ▶ [段落テキスト] ▶ [プレースホルダ テキストの挿入] の順にクリックします。プレースホルダ テキストにより、コンテンツを最終決定する前に、ドキュメントの外観をより簡単に評価できます。

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

## テキストをパスに結合する

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

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



## フォントの検索

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

## OpenType 機能と可変フォント

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。

OpenType の可変フォントがもたらす柔軟性を活用すると、フォントの外観をインタラクティブに微調整できます。幅、ウェイト、傾斜などの複数の軸のバリエーションやフォント デザイナー オリジナルのカスタム軸と併せて、可変フォントを変更できます。



可変フォント プロパティを調節するには、テキスト ツール **A** を使用して可変フォントを使用するテキストを選択します。プロパティバーの [可変フォント] ボタン **AA** をクリックして、利用できるすべてのフォント プロパティを調節します。

## グリフ ドッキング ウィンドウ

[グリフ] ドッキング ウィンドウ ([テキスト]▶[グリフ]) では、選択したフォントに対応する文字、シンボル、グリフがすべて表示され、文字を検索してドキュメントに挿入するのがより簡単になっています。

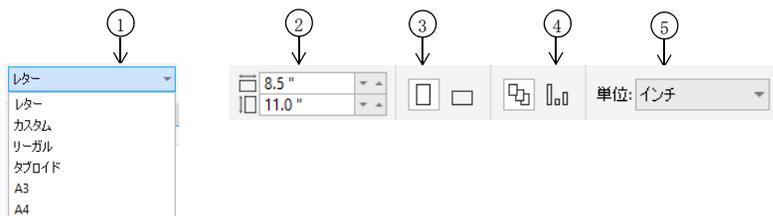


## ページ レイアウト

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

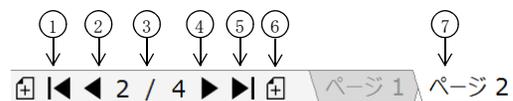
[ページ] プロパティバーにアクセスするには、選択ツール **A** をクリックして、描画ウィンドウの空白領域をクリックします。

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 【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と、オブジェクトを整理して配置できます。

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

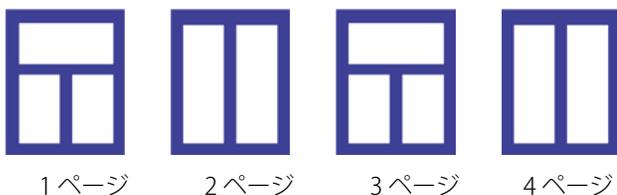
## レイヤ

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



## マスターレイヤ

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



## 描画スケール

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

描画スケールを設定するには、ルーラーをダブルクリックして[ドキュメント オプション]、[ダイアログ ボックス]の順に表示します。[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。ルーラーが表示されていない場合は、[表示]、▶、[ルーラー]の順にクリックします。

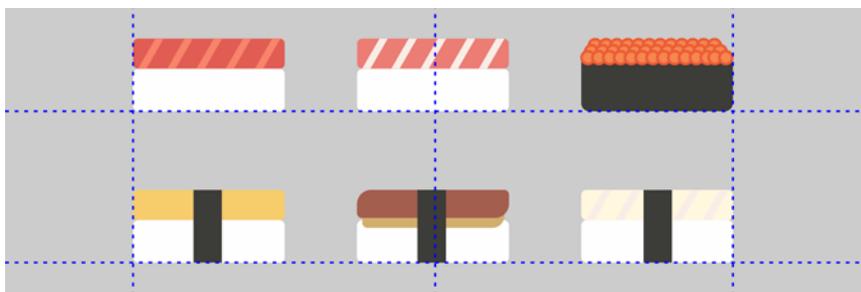
## グリッドとベースライングリッド

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

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

## ガイドライン

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



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

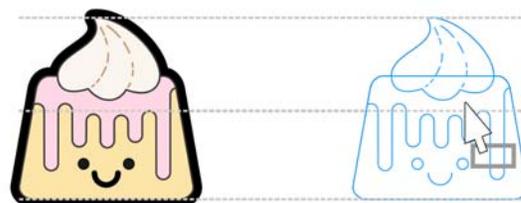
- スナップをオン/オフにするには、標準ツールバーで[スナップ]をクリックし、目的のページ要素のスナップを有効/無効にします。

選択したスナップオプションを一時的にすべて無効にするには、[表示]▶[スナップオフ]をクリックします。選択したスナップオプションを復元するには、[表示]▶[スナップオフ]を再びクリックします。

## 整列ガイド

整列ガイドを使用すると、オブジェクトを手際よく配置できます。整列ガイドは一時的なガイドラインで、近くのオブジェクトの中心やエッジを基準にオブジェクトを作成、サイズ変更、移動するときに表示されます。

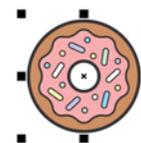
- 整列ガイドを表示するには、[表示]▶[整列ガイド]をクリックします。整列ガイドの設定を変更するには、[ウィンドウ]▶ドッキングウィンドウ▶[ライブガイド]をクリックし、使用するオプションを選択します。



## オブジェクトを操作する

オブジェクトの操作は、描画の作成の重要な要素です。

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



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

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

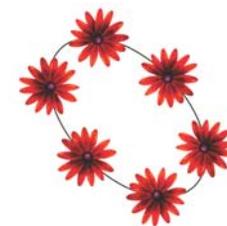
👉 選択したオブジェクトの順序を変更するには、[オブジェクト] ▶ [順序] をクリックし、メニューでオプションを選択します。



👉 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。

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

👉 オブジェクトをパスに結合するには、**選択** ツールを使用してオブジェクトを選択します。**Shift** キーを押しながらパスをクリックし、[オブジェクト] ▶ [オブジェクトのパス結合] をクリックします。[オブジェクトのパス結合] ドッキングウィンドウで、必要な設定を選択し、[適用] をクリックします。



## [プロパティ] ドッキング ウィンドウ

[プロパティ] ドッキング ウィンドウ ([ウィンドウ] ▶ [ドッキング ウィンドウ] ▶

[プロパティ]) には、オブジェクト固有のフォーマット オプションおよびプロパティが表示されます。

たとえば、長方形を作成する場合は、[プロパティ] 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。

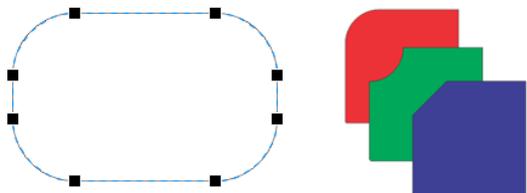


## オブジェクトを整形する

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

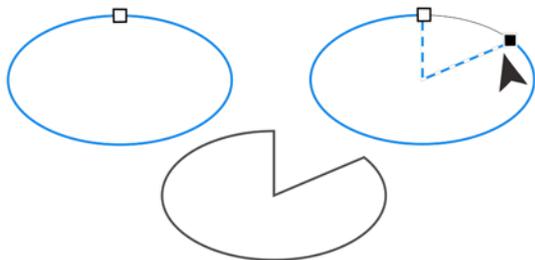
### 長方形

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



### 楕円形

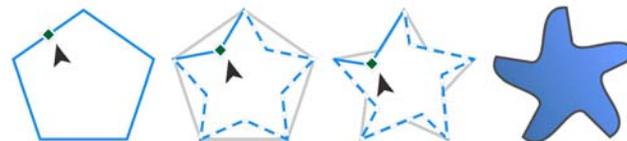
楕円形から扇形を作成するには、ポインタを楕円の内側に置いて、整形ツール  で楕円形のノードをドラッグします。



楕円形から弧を作成するには、ポインタを楕円形の外側に置いてノードをドラッグします。

## 多角形と星型

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

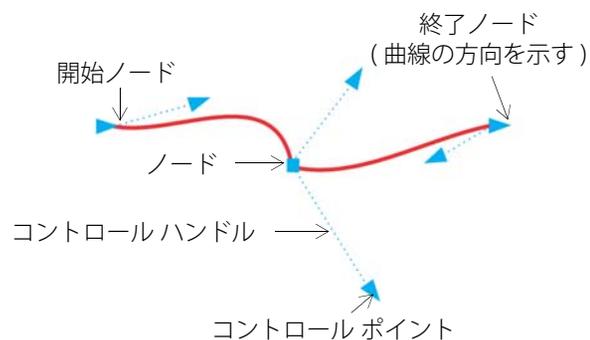


## オブジェクトを曲線に変換する

長方形ツール  や楕円形ツール  などの整形ツールで作成したオブジェクトで個々のノードを編集するには、事前にオブジェクトを曲線に変換しておく必要があります ([オブジェクト] ▶ [曲線に変換]、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。

## 塗りつぶしと輪郭

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

### 塗りつぶしタイプ

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



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



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



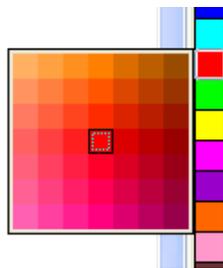
メッシュ塗りつぶしはカラーを滑らかに変化させることでオブジェクトにボリューム感や立体的な効果をもたらします。

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



## カラーを選択する

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



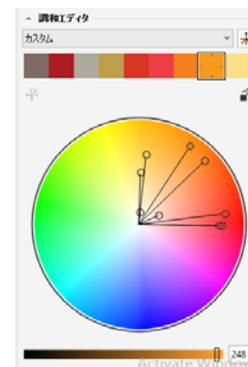
- オブジェクトを均一のカラーで塗りつぶすには、カラーパレットのカラーボックスをクリックするか、オブジェクトまでカラーをドラッグします。
- 輪郭カラーを変更するには、カラーパレットのカラーボックスを右クリックするか、オブジェクトの輪郭までカラーをドラッグします。
- カラーを混合するには、カラーを適用するオブジェクトを選択し、Ctrl キーを押しながらカラーパレットで別のカラーをクリックします。

- 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します。カラースタイルを更新すると、このカラースタイルを使用しているオブジェクトもすべて更新されます。カラーの調和とは一致するカラースタイルをグループ化したもので、カラースタイルのリンクによってカラースキームが生成されます。カラーの調和に規則を適用すれば、すべてのカラーをまとめてシフトして別のカラースキームを作成できます。



## スポイト ツール

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

[パレット]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▶[パレット])では、デフォルトのカラーパレットやカスタムカラーパレットを簡単に作成、整理、表示/非表示することができます。Web専用のRGBパレットや印刷専用のCMYKパレットを作成できます。また、サードパーティのカラーパレットを追加することもできます。

[パレット]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。

## 効果

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

## 等高線

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



🔍 等高線を適用するには、オブジェクトを選択して[等高線]ツールをクリックします。始点ハンドルを中心にに向けてドラッグすると、内側向きの等高線が作成されます。始点ハンドルを中心からドラッグすると、外側向きの等高線が作成されます。ドッキングウィンドウ

## ドロップシャドウとインナーシャドウ

ドロップシャドウとインナーシャドウは、オブジェクトを照らす光をシミュレートして立体的な奥行きを与えることで、外観をよりリアルにします。ドロップシャドウはオブジェクトの背面や底面に、インナー



シャドウはオブジェクトの内側に、それぞれ効果が表示されます。カラー、不透明度、オフセット、フェードなど、シャドウの属性を調節できます。

🔍 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て、[シャドウ]ツール、プロパティバーの[ドロップシャドウ]ツールの順にクリックします。フラットシャドウはオブジェクトの中心から、透視

シャドウはオブジェクトのエッジから、それぞれドラッグします。プロパティバーの任意の属性を指定します。

インナーシャドウを適用するには、オブジェクトを選択して、[シャドウ] ツール 、プロパティバーの [インナーシャドウ] ツール  の順にクリックします。インナーシャドウが目的のサイズになるまで、オブジェクトの中心からドラッグします。

プロパティバーから、プリセットのドロップシャドウとインナーシャドウを適用できます。

## ブロック影

ドロップシャドウや押し出しとは異なり、ブロック影は単純な直線で構成されているため、スクリーン印刷や標識作成に最適です。ブロック影では、奥行きと方向を調節してカラーを変更できます。ブロック影には穴が含まれている場合がありますが、すべて取り除いて立体曲線オブジェクトを作成できます。



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

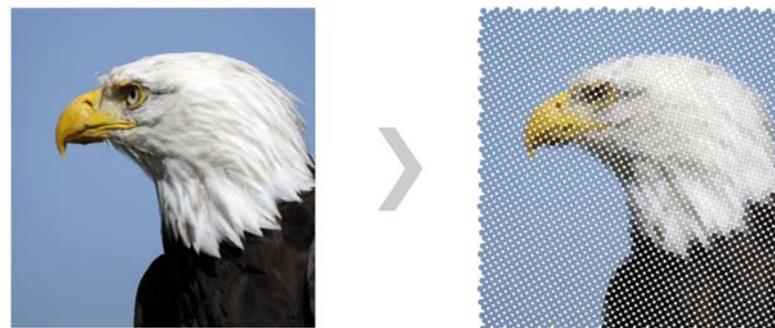
## ベベル効果

ベベル効果 ([効果] ▶ [ベベル]) は、グラフィックオブジェクトやテキストオブジェクトのエッジに傾斜を付けることにより、立体的な奥行きを与えます。ベベル効果には、スポットカラーとプロセスカラー (CMYK) の両方を使用できるため、印刷に理想的です。



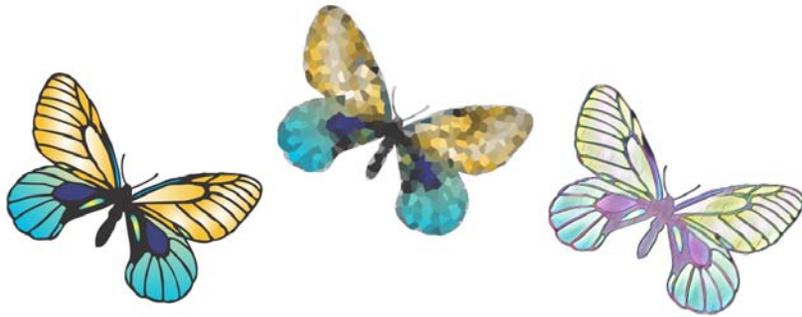
## モザイク

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



## ビットマップ効果

ピクセルベースで非破壊的なビットマップ効果は、ベクトルオブジェクトとビットマップオブジェクトの両方に適用できます。ビットマップ効果は、CorelDRAW の [効果] メニューの最上部にリストされています。[プロパティ] ドッキングウィンドウの [FX] タブ ([ウィンドウ] ▶ [ドッキングウィンドウ] ▶ [プロパティ]) の順に移動) を使用して、効果の表示、非表示、編集、追加効果の適用などを行えます。



## QR コード

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



 QR コードを挿入するには、[オブジェクト] ▶ [QR ▶ コードの挿入] をクリックします。[プロパティ] 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。

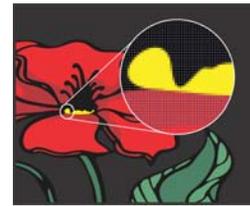
## ファイルのインポート

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。

ファイルは、アクティブなアプリケーション ウィンドウにオブジェクトとしてインポートできます。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。

## コラボレーション

CorelDRAW を [CorelDRAW.app](#) と併用すると、デザイン プロジェクトをその他のすべてのデバイスとコラボレーションできます。CorelDRAW の [注記]、[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] ▶ [注記] の順に移動) では、コンテキストのドキュメントに追加されたすべての注記を表示して追加して、コンテキスト内にフィードバックを追加できます。注記アイコン、矢印、長方形、楕円形、行間、自由形式の図形でドキュメントをマークして、マークアップに関連付けて注記を追加できます。また、[コラボレーションテキスト] ツール  により、共同作成者とクライアントを共同編集テキストに含められます。



## 写真を編集する

CorelDRAW Graphics Suite には、写真やその他のビットマップを効果的に効率よく編集するための機能が数多く用意されています。

Corel PHOTO-PAINT でのみ利用できる機能もあります。

## RAW カメラ ファイル

RAW カメラ ファイルをインポートすると、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。Corel® AfterShot™ 3 HDR を CorelDRAW や Corel PHOTO-PAINT から追加料金なしでダウンロードして、RAW または JPEG 形式の写真の修正や補正を簡単に行ったり、バッチ処理ツールを使用して、1 枚にでも、まとめて何千枚にでも、写真に調整を適用したりできます。また、AfterShot 3 HDR に付属の HDR モジュールを使用して、HDR (ハイ ダイナミック レンジ) イメージを作成することもできます。

## 写真から不要な領域を削除して不完全部分を修正する

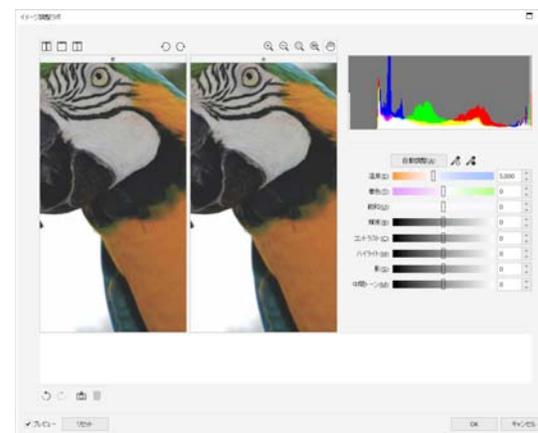
Corel PHOTO-PAINT のカットアウト ラボ ([イメージ] ▶ [カットアウト ラボ]) では、周囲のバックグラウンドからイメージ領域を切り取ることができます。この機能を使用して、髪の毛やぼんやりしたエッジなどのエッジ細部を維持しながら、イメージ領域を分離できます。

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



## イメージ調整ラボ

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



🔗 イメージ調整ラボにアクセスするには、[効果]▶[調整]▶[イメージ調整ラボ]の順に(CorelDRAW)、または[調整]▶[イメージ調整ラボ](Corel PHOTO-PAINT)の順に、それぞれクリックします。

## 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。また、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。特殊効果には、CorelDRAW または Corel PHOTO-PAINT の [効果] メニューからアクセスできます。



Corel PHOTO-PAINT では、効果を破壊的にも非破壊的にも適用できます。効果を破壊的に適用した場合は、変更は保存されます。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は及びません。そのため、変更内容の編集や削除、表示/非表示、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。

🔗 効果を破壊的に適用するには、[効果]メニューを使用します。

効果を非破壊的に追加するには、[効果]、[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]▶[効果]の順に移動)または[オブジェクト]、[ドッキングウィンドウ]、の[効果の追加]ボタン([ウィンドウ]▶[ドッキングウィンドウ]▶[オブジェクト]の順に移動)を使用します。

## オブジェクト ドッキング ウィンドウ

Corel PHOTO-PAINT の [オブジェクト] 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]) 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。

## イメージのサイズと解像度

イメージのサイズと解像度は印刷画質を左右します。[解像度]ダイアログボックス([イメージ]▶[解像度]の順に移動)を使用して、アートワークの使用目的にかなった寸法線と解像度を選択できます。イラストやフォトリアルなどの AI 出力のアンサンプリング オプションを使用すると、細部を失わないイメージの拡大、より高品質なイメージのアップスケーリング、拡張されたビットマップのトレーシングを行えます。機械学習済みモデルを使用すると、これらの追加効果により、アップスケールしたファイルでエッジやシャープ度が整い、細部が鮮明になります。



## ブラシ ピッカー

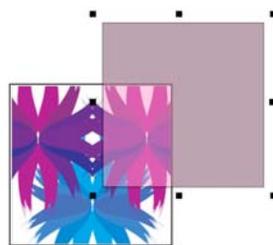
Corel PHOTO-PAINT のブラシ ピッカーを使用すると、すべてのブラシのカテゴリと種類を一箇所に纏められるため、ブラシを簡単に見つけられます。ペイント

▲、効果 ♪、クローンの ▲▶ 各ツールのプロパティバーから利用できるブラシ 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使用でき、直前 5 回までの設定が保存されます。



## 透明度

オブジェクトの透明度を変更して、下層のイメージ要素を表示できます。標準、グラデーション、テキストチャ、またはビットマップパターン透明を適用できます。



🔗 Corel PHOTO-PAINT で透明度を適用するには、[オブジェクト透明] ツール  をクリックして、プロパティバーのコントロールが [オブジェクト]、[ドッキング ウィンドウ]、の [不透明度] コントロールを使用します。

🔗 CorelDRAW で透明度を適用するには、[オブジェクト] ▶ [プロパティ] の順にクリックして、[プロパティ]、[ドッキング ウィンドウ]、の順に移動した先の [透明度] 領域にあるコントロールを使用します。

## ビットマップのトレース

クイックトレース コマンドを使用すると、ビットマップをワンステップでトレースしてベクトルグラフィックに変換できます。また、PowerTRACE コントロールを使用して、トレース結果をプレビューして調

整できます。Corel PowerTRACE の調整ページから AI アシスト機能を使用すると、最高のビットマップ-ベクトルトレース結果を生成できます。最新のイメージ最適化オプションを使用して、トレースしたビットマップの画質を向上できます。

🔗 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、プロパティバーで [ビットマップのトレース] をクリックしてトレース方法を選択します。

## スタイラス、タッチ デバイス、ホイール デバイス

ペンやスタイラスを最大限に活かして、ブラシ ストロークをコントロールできます。CorelDRAW では、アートメディア ツールの [表現] モードと消しゴム ツールのどちらも、スタイラスの筆圧、傾斜、方向に反応します。また、Corel PHOTO-PAINT では、消しゴム ツールとペイント ツールなどのブラシ ツールが、ペンの筆圧、傾斜、方向、回転をサポートしています。



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

Microsoft Surface Dial などのホイール デバイスがネイティブにサポートされ、新しいツールを一連の創作ツールに加えることができます。スタイラスでスケッチやデザインをしながら、利き手ではないほうの手でツールやタスクの間を簡単に行き来できます。



## 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るようになります。たとえば、Adobe Illustrator (AI)、PDF、JPG の各形式にファイルをエクスポートできます。CorelDRAW (CDR) ファイルの機能を必ずしもすべてサポートしていないファイル形式もあるため、エクスポートする前に元のファイルを CDR ファイルとして保存しておくことをお勧めします。

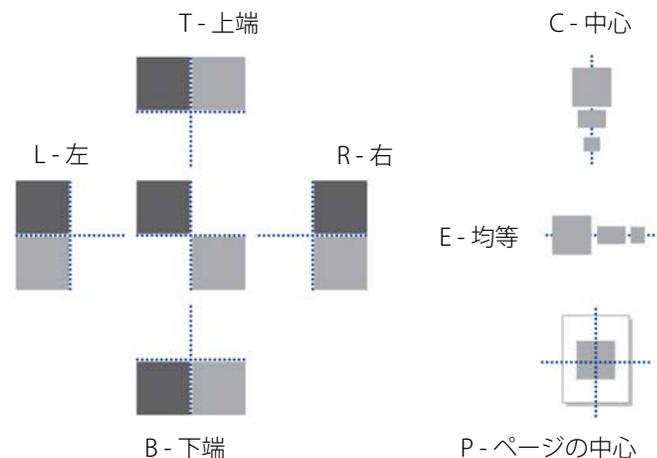
[Web にエクスポート] ダイアログ ボックス ([ファイル] ▶ [目的別エクスポート] ▶ [Web]) には一般的なエクスポート コントロールが用意されており、ファイルをエクスポートする前に各種のフィルタ設定の結果をプレビューできます。さらに、オブジェクトの透明度とアンチエイリアス化したエッジのマット カラーを指定できます。これらをすべてリアルタイムプレビューで行えます。

また、プロジェクトを WordPress に適したビットマップ イメージにエクスポートして、WordPress アカウントにアップロードできます ([ファイル] ▶ [目的別エクスポート] ▶ [WordPress] の順に移動)。

## 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] ▶ [オプション] ▶ [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。キーボードショートカットのリストをダウンロードするには、[product.corel.com](http://product.corel.com) にアクセスします。

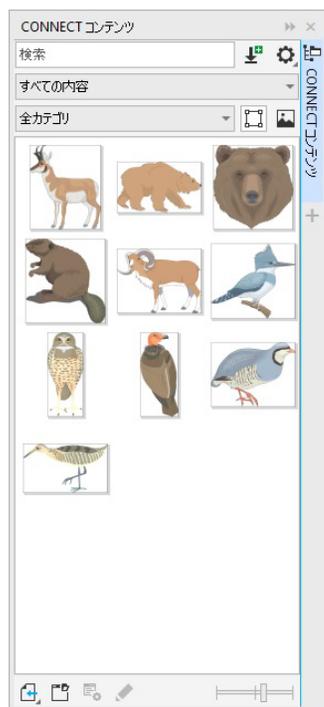
整列設定のキーボードショートカットを使用すれば、オブジェクトをページに簡単に配置できます。整列させるオブジェクトを選択し、ショートカット キーを押します。



## コンテンツを検索 / 管理する

コンピュータやポータブル デバイス、ネットワーク フォルダに保存されているクリップアートや写真を簡単に検索して管理することができます。[CONNECT コンテンツ]、[ドッキングウィンドウ]、([ウィンドウ] ▶ [ドッキングウィンドウ] ▶ [CONNECT コンテンツ]) では、使用可能なコ

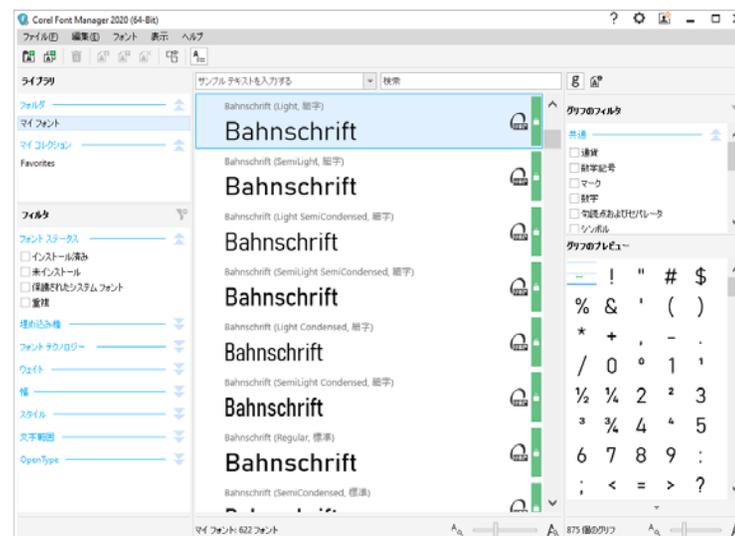
コンテンツを検索したりブラウズしたりできます。必要なクリップアートやビットマップが見つかったら、プロジェクトに追加することができます。



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

## Corel Font Manager™

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



Copyright © 2020 Corel Corporation. All rights reserved.

CorelDRAW® Graphics Suite 2020 クイック スタート ガイド

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

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

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

特許 : [www.corel.com/patent](http://www.corel.com/patent)

201030