



Mac

CorelDRAW[®]

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

CorelDRAW® ユーザー ガイド

Corel、Corel ロゴ、Corel DESIGNER、CorelDRAW、CorelDRAW バルーン ロゴ、Corel Font Manager、LiveSketch、PaintShop、PaintShop Pro、Painter、PHOTO-PAINT、PowerClip、PowerTRACE、WinZip、および WordPerfect は、カナダ、米国、またはそのいずれかにおける Corel Corporation の商標または登録商標です。Apple、Apple Pencil、Core ML、Mac、MacBook Pro、macOS、Sidecar、および Touch Bar は、Apple Inc. の商標です。

その他のすべての会社名、製品名、サービス名、ロゴ、ブランド、および記載されているすべての登録商標または未登録商標は、識別目的でのみ使用され、その所有権は各社にあります。第三者のブランド、名前、ロゴ、その他の情報、画像、またはマテリアルの使用はこれらを支持することを示唆するものではありません。弊社は、そのような第三者の情報、画像、マテリアル、マーク、他組織の名前の独占的所有権は保持していません。交付済み特許のリストについては、www.corel.com/patent を参照してください。

サンプルのアート作品のオリジナルは第三者によって提供され、当事者との別段の同意がない限りは、許可を得て使用または変更されます。

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。

目次

はじめに.....	19
CorelDRAW Graphics Suite の新機能.....	21
CorelDRAW Graphics Suite September 2022 Subscriber Update.....	21
CorelDRAW Graphics Suite March 2022 Subscriber Update.....	22
CorelDRAW Graphics Suite 2021.5.....	27
CorelDRAW Graphics Suite 2021.....	30
Corel のアカウントとサービス.....	37
CorelDRAW Graphics Suite の認証.....	37
アカウント設定.....	37
アップデート.....	38
ユーザー認証情報の変更.....	38
プライバシーとプロフィール.....	39
Corel サポート サービス.....	39
フィードバックの送信.....	40
学習資料.....	41
ヘルプを参照する.....	41
[学習] インспекタ.....	42
ヘルプとツールのヘルプ.....	43
ヒント.....	44
Welcome スクリーン.....	45
クイック スタート ガイド.....	45
演習プロジェクト.....	46
ビデオ資料.....	46
開発者の Web サイト.....	47
Web ベースのリソース.....	47
起動/設定する.....	49
CorelDRAW を起動/終了する.....	49
言語を変更する.....	49
スタートアップ設定.....	50
CorelDRAW の基本.....	51

ベクトル グラフィックとビットマップ.....	51
描画を作成する/開く.....	52
複数の描画を操作する.....	56
操作を元に戻す/やり直す/繰り返す.....	57
ズーム/スクロールする.....	58
描画をプレビューする.....	61
表示モード.....	62
表示.....	63
描画を保存する.....	64
ロックされているファイル.....	65
ファイルをバックアップ/復元する.....	65
描画情報を追加する/描画情報にアクセスする.....	67
描画を閉じる.....	67
警告メッセージの表示をオフにする.....	68
ドキュメントを印刷/保存/エクスポートしながら編集する.....	68
Touch Bar サポート.....	68
CorelDRAW の作業領域について.....	69
CorelDRAW の用語.....	69
アプリケーション ウィンドウ.....	70
ツールバー.....	72
ツールボックス.....	74
プロパティ バー.....	87
インスペクタ.....	87
ステータス バー.....	88
ドキュメント ナビゲータ.....	88
クリエイティブなツールとコンテンツ.....	89
コンテンツの種類.....	89
[アセット] インスペクタでコンテンツを表示する.....	91
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.....	92
[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.....	95
Cloud アセットを操作する.....	97

リンクされたアセットを操作する.....	99
[トレイ] インспекタでコンテンツを管理する.....	101
アプリケーション、プラグイン、コンテンツを入手する.....	102
コンテンツの場所を変更する.....	103
コラボレーション.....	105
コラボレーション ワークフロー.....	105
CorelDRAW.app、CorelDRAW、Cloud.....	105
レビューしてフィードバックを追加する.....	107
テキストに対してコラボレーションする.....	115
線、図形、輪郭.....	119
線、輪郭、ブラシストローク.....	121
行間.....	121
平行線の描画.....	130
筆ペンの線およびプリセット.....	132
LiveSketch.....	134
線および輪郭のフォーマットを設定する.....	140
線または曲線への矢頭の追加.....	145
輪郭をコピー、変換、削除、置換する.....	147
ブラシストローク.....	149
ブラシストロークとスタイラス入力.....	151
オブジェクトを線に沿ってスプレーする.....	152
コネクタ ラインおよびコールアウト ライン.....	155
寸法線.....	158
圧力感知ペンとデバイス.....	161
整形.....	163
長方形と正方形.....	163
楕円、正円、弧、扇形.....	166
多角形と星型.....	168
らせん.....	170
グリッド.....	170
定義済み図形.....	171

形状認識を使用する.....	172
オブジェクトを整形する.....	175
曲線オブジェクト.....	176
ノードを選択/移動する.....	177
ノードを整列および配置する.....	178
セグメントを操作する.....	185
曲線を結合する.....	186
セグメントのコピーと切り取り.....	188
ノードの種類.....	190
ノードを変形する.....	191
曲線オブジェクトのパスを分割する.....	191
曲線オブジェクトの変更をミラー化する.....	192
オブジェクトを斜変形/伸縮する.....	193
オブジェクトに染み付ける/塗り付ける.....	195
オブジェクトにラフ効果を適用する.....	198
オブジェクトをスムーズ化する.....	199
ノードの引き付け/反発により整形する.....	200
オブジェクトに歪曲効果を適用する.....	202
旋回効果を追加する.....	204
エンベロープを使用してオブジェクトを整形する.....	205
オブジェクトを切り抜く/消去する.....	212
オブジェクトを分割する.....	216
オブジェクトをトリムする.....	218
角をフィレット/スカルップ/面取りする.....	220
オブジェクトをウェルドする/交差させる.....	222
パワークリップ オブジェクト.....	224
ノード、ハンドル、およびプレビューのオプション.....	229
対称描画.....	233
対称を作成する.....	234
対称を編集する.....	236
対称グループの曲線を融合する.....	241

対称を削除する、対称リンクを解除する.....	242
遠近効果を用いた描画.....	245
遠近効果を用いて描画する.....	246
遠近効果グループを編集する.....	251
遠近効果グループをグループ解除する.....	255
オブジェクト、シンボル、およびレイヤ.....	257
オブジェクト.....	259
オブジェクトを選択する.....	260
オブジェクトを変形させる.....	263
オブジェクトをコピー/複製/削除する.....	266
囲まれた領域からオブジェクトを作成する.....	269
オブジェクトの境界線を作成する.....	269
オブジェクトのエッジにフェードを適用する.....	270
オブジェクトを描画および修正するためにオブジェクトの座標位置を使用する.....	271
オブジェクトのプロパティ、変形、効果をコピーする.....	279
オブジェクトのクローンを作成する.....	281
オブジェクトを配置する.....	282
オブジェクトを整列/配置する.....	284
オブジェクトのヒントを適用する.....	288
オブジェクトをスナップするには.....	288
ダイナミック ガイド.....	292
整列ガイド.....	296
オブジェクトの重ね順を変更する.....	300
オブジェクトをサイズ変更/スケールする.....	301
オブジェクトを回転/ミラー化する.....	303
[プロパティ] インспекタでオブジェクトを修正する.....	305
オブジェクトをグループ化する.....	307
オブジェクトを結合する.....	308
オブジェクトをロックする.....	310
オブジェクトを検索/置換する.....	310
オブジェクトの表示/非表示を切り替える.....	313

オブジェクトを規制する.....	314
オブジェクトのエクスポート.....	314
QR コード.....	315
QR コードを挿入する.....	315
QR コードを編集する.....	316
QR コードを検証する.....	319
レイヤ.....	321
レイヤを作成する.....	321
レイヤ、ページ、オブジェクトを表示する.....	325
レイヤのプロパティを変更する.....	327
レイヤとオブジェクトを検索、移動、コピーする.....	330
シンボル.....	333
シンボルを作成/編集/削除する.....	333
描画でシンボルを使用する.....	335
描画間でシンボルを共有する.....	337
シンボル コレクションおよびライブラリ.....	338
参照: シンボル.....	339
プロジェクトを管理および追跡する.....	343
プロジェクト データベースを設定する.....	343
オブジェクト データを割り当てる/コピーする.....	344
オブジェクト データの表示と印刷.....	345
カラー、塗りつぶし、および透明を管理する.....	347
カラー.....	349
カラー モデル.....	349
カラー深度.....	351
カラーを選択する.....	352
カラーを検索して置換する.....	357
ドキュメントのパレット.....	358
カラー パレットを作成/編集する.....	360
カラー パレットの表示と整理.....	362
カラー パレットを表示または非表示にする.....	364

塗りつぶし.....	367
標準塗りつぶし.....	367
グラデーション塗りつぶし.....	368
ベクトルおよびビットマップのパターン塗りつぶし.....	373
2 色パターン塗りつぶし.....	378
テクスチャ塗りつぶし.....	380
PostScript 塗りつぶし.....	382
メッシュ塗りつぶし.....	383
領域に塗りつぶしを適用する.....	386
塗りつぶしを操作する.....	388
オブジェクトの透明度.....	391
標準透明.....	392
透明グラデーション.....	393
透明パターン.....	395
透明テクスチャ.....	399
透明度をコピー、固定、および削除する.....	400
マージ モード.....	401
塗りつぶしや透明を検索、管理、保存する.....	405
塗りつぶしや透明を検索および表示する.....	405
塗りつぶしと透明を管理する.....	407
塗りつぶしや透明を保存する.....	409
カラー マネージメント.....	411
カラー マネージメントについて.....	411
カラー マネージメントを使用する.....	415
カラー プロファイルのインストール、ロード、埋め込み.....	418
カラー プロファイルを割り当てる.....	419
カラーを他のカラー プロファイルに変換する.....	420
カラー変換設定.....	421
ソフト校正.....	421
カラー マネージメント プリセット.....	424
カラー マネージメント ポリシー.....	425

ドキュメントを開くときにカラーを管理する.....	426
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.....	427
印刷のカラーを管理する.....	428
安全な CMYK ワークフローを使用する.....	428
オンライン表示のカラーを管理する.....	429
特殊効果.....	431
ベクトル効果とビットマップ効果.....	433
ビットマップ効果.....	433
ベクトル効果.....	438
ビットマップ効果を適用する.....	440
特殊効果のカテゴリ.....	447
3-D.....	447
アート ストローク.....	451
フェード.....	457
カメラ.....	463
カラー変換.....	467
等高線.....	469
補正.....	471
クリエイティブ.....	471
カスタム.....	477
歪曲.....	479
ノイズ.....	484
シャープ化.....	487
テクスチャ.....	489
レンズ.....	495
レンズを適用する.....	495
レンズを編集する.....	497
モザイク.....	499
ベクトル モザイク (Pointillizer 効果).....	499
ビットマップ モザイク (PhotoCocktail 効果).....	503
3D 効果を追加する.....	507

オブジェクトに等高線を付ける.....	507
遠近効果を適用する.....	511
押し出しを作成する.....	514
ベベル効果を作成する.....	518
ドロップ シャドウとインナー シャドウを追加する.....	520
ブロック影を追加する.....	526
オブジェクトをブレンドする.....	529
動きと焦点を追加する.....	535
インパクト効果.....	535
テキスト.....	543
テキストを追加/操作する.....	545
テキストをインポートする/貼り付ける.....	545
アート テキスト.....	547
段落テキスト.....	547
テキスト フレームに列を追加する.....	551
段落テキストのフレームを結合/リンクする.....	552
ベースライン グリッドにテキストを整列する.....	555
テキストを選択する.....	556
テキストを検索/編集/変換する.....	556
テキストをシフト/回転/ミラー化/反転する.....	559
テキストを移動する.....	560
テキストを回り込ませる.....	561
テキストをパスに結合する.....	562
特殊文字、シンボル、およびグリフ.....	565
グラフィックを埋め込む.....	569
レガシー テキスト.....	569
テキストのフォーマットを設定する.....	571
書体とフォントを選択する.....	571
文字のフォーマットを設定する.....	574
テキストのカラーを変更する.....	575
一連の文字をカーニングする.....	577

テキストの大文字と小文字を切り替える/テキストを大文字に変更する.....	577
OpenType の機能.....	579
可変フォント.....	583
文字と単語の間隔を調整する.....	585
行と段落の間隔を調整する.....	587
記号/番号付きリストを作成する.....	588
ドロップ キャップ.....	590
テキストを整列する.....	592
タブとインデントを追加する.....	594
テキスト スタイル.....	595
テキストのハイフンを設定する.....	595
フォーマット コード.....	597
隠し文字.....	598
異なる言語のテキストを操作する.....	599
日本語テキストをフォーマットする.....	599
日本語テキストの改行規則.....	600
アジア言語テキストに対する OpenType のサポート.....	601
多言語テキストのフォーマット.....	602
テキストを任意の言語で正しく表示する.....	603
フォントを管理する.....	605
デフォルト フォントを変更する.....	605
フォントを置き換える.....	606
フォントを表示する.....	607
フォントをフィルタする.....	608
フォントを検索する.....	610
さらに多くのフォントを取得する.....	611
フォントを選択する.....	612
Corel Font Manager.....	614
修辞ツール.....	615
QuickCorrect.....	615
スペルチェックと Grammatik.....	617

類義語辞典＜英語用＞	619
言語を操作する.....	620
修辞ツールをカスタマイズする.....	621
チェック スタイル.....	622
単語リスト.....	622
文字カウントをチェックする.....	624
参照: 修辞ツール.....	625
テンプレートとスタイル.....	633
テンプレート.....	635
テンプレートを使用する.....	635
テンプレートを検索する.....	636
テンプレートを管理する.....	639
テンプレートを作成する.....	640
テンプレートを編集する.....	640
スタイルおよびスタイル セット.....	643
スタイルおよびスタイル セットを作成する.....	644
スタイルおよびスタイル セットを適用する.....	646
スタイルおよびスタイル セットを編集する.....	647
デフォルトのオブジェクト プロパティを管理および適用する.....	649
スタイル シートをエクスポート/インポートする.....	651
特定のスタイルまたはスタイル セットを使用しているオブジェクトを検索する.....	651
オブジェクトと、スタイルまたはスタイル セットとのリンクを解除する.....	652
カラー スタイル.....	653
カラー スタイルを作成/適用する.....	653
カラー スタイルの編集.....	656
カラー スタイルの表示.....	660
カラー スタイルエクスポート/インポートする.....	661
カラー スタイルとオブジェクトとのリンクを解除する.....	661
ページとレイアウト.....	663
ページ.....	665

ページ レイアウト.....	665
ページのバックグラウンド.....	668
ページ表示.....	669
ページを追加/複製/削除する.....	674
ページを選択してアクティブにする.....	676
ページをサイズ変更する.....	678
ページを配置する/並べ変える.....	681
ページ名を変更する.....	682
ページを検索する.....	682
ページをエクスポートする.....	683
ページ番号を挿入する.....	683
レイアウト ツール.....	687
ルーラー.....	687
ドキュメント グリッドとピクセル グリッド.....	689
ベースライン グリッド.....	691
ガイドラインを設定する.....	691
ガイドラインの修正.....	694
描画スケール.....	695
テーブル.....	697
テーブルを追加する.....	697
テーブルのコンポーネントを選択/移動/操作する.....	699
テーブルの行や列を挿入/削除する.....	701
テーブルのセル、行、列のサイズを変更する.....	703
テーブルやセルのフォーマットを設定する.....	704
テーブル内のテキスト.....	707
テーブルをテキストに変換する.....	708
テーブルやセルを結合/分割する.....	709
テーブルをオブジェクトとして操作する.....	710
テーブルにイメージ、グラフィック、バックグラウンドを追加する.....	711
テーブルをインポートする.....	711
ビットマップ.....	713

ビットマップを操作する.....	715
ベクトル グラフィックをビットマップに変換する.....	715
ビットマップを配置する.....	717
ビットマップの切り抜きを行う.....	717
ビットマップのサイズおよび解像度.....	717
ビットマップの傾き補正.....	722
射影歪みを補正する.....	724
JPEG イメージからアーチファクトやノイズを除去する.....	725
ビットマップからダストやキズを除去する.....	725
イメージをシャープ化する.....	726
ビットマップでカラーの変更およびカラーのマスクを行う.....	727
イメージ調整ラボ.....	728
カラーとトーンを調整する.....	733
トーン曲線フィルタ.....	741
カラーとトーンを変換する.....	743
ビットマップ カラー モード.....	745
ビットマップのカラー モードを変更する.....	745
ビットマップをモノクロに変換する.....	746
ビットマップを 2 色トーンに変換する.....	747
ビットマップをパレット カラー モードに変換する.....	748
トレース.....	751
ビットマップをトレースする.....	751
PowerTRACE コントロール.....	754
トレース結果をプレビューする.....	757
トレース結果を微調整する.....	757
トレース結果のカラーを調整する.....	760
デフォルトのトレース オプション.....	762
ビットマップのトレースに関するヒント.....	763
RAW カメラ ファイル.....	765
RAW カメラ ファイルを使用する.....	765
CorelDRAW に RAW カメラ ファイルをインポートする.....	766

RAW カメラ ファイルのカラーとトーンを調整する.....	768
RAW カメラ ファイルをシャープ化してノイズを低減する.....	771
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.....	772
印刷.....	773
印刷の基本.....	775
作業内容を印刷する.....	775
プリント ジョブをレイアウトする.....	776
プリント ジョブをプレビューする.....	777
印刷スタイル.....	778
プリント ジョブを微調整する.....	779
カラーを正確に印刷する.....	779
PostScript プリンタへ印刷する.....	782
差し込み印刷.....	783
プリフライトの概要.....	787
印刷サービス プロバイダ用にファイルを準備する.....	789
印刷サービス プロバイダ用に準備する.....	789
インポジション レイアウト.....	790
印刷マーク.....	792
OPI リンクを維持する.....	794
カラー分解.....	794
カラー トラッピングとオーバープリント.....	796
In-RIP トラッピングの設定.....	798
フィルムに印刷する.....	801
印刷用のバナーを準備する.....	801
印刷サービス プロバイダを使用する.....	803
Web グラフィック.....	805
Web 用のオブジェクトを作成する.....	807
Web 用に完璧なピクセルのグラフィックを作成する.....	807
Web 用にビットマップをエクスポートする.....	808
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.....	814

Web プリセットの保存と適用.....	815
透明なカラーとバックグラウンドのあるオブジェクトをエクスポートする.....	815
Web 対応テキスト.....	816
ロールオーバー.....	816
ブックマークとハイパーリンク.....	818
オブジェクトにホットスポットおよび代替テキストを追加する.....	819
ファイル形式.....	821
ファイルやアセットをインポート/エクスポートする.....	823
ファイルをインポートする.....	823
ファイルをエクスポートする.....	825
オブジェクトやページをエクスポートする.....	827
PDF へのエクスポート.....	831
PDF へのエクスポート.....	831
PDF ハイパーリンク、ブックマーク、サムネール.....	833
PDF ファイル内の注釈.....	834
PDF ファイル サイズを縮小する.....	834
PDF ファイル内のテキストとフォント.....	836
PDF ファイルのエンコード.....	837
EPS ファイルの表示オプション.....	838
PDF カラー マネジメント オプション.....	838
PDF セキュリティ オプション.....	839
PDF ファイルを最適化する.....	841
PDF プリフライトの概要.....	842
印刷プロバイダ用に PDF ファイルを準備する.....	842
オフィス生産性アプリケーションを使用する.....	845
ファイルをオフィス生産性アプリケーションからインポートする.....	845
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.....	845
オブジェクトをドキュメントに追加する.....	845
サポートされているファイル形式.....	847
Adobe Illustrator (AI).....	848
Windows ビットマップ (BMP).....	850

OS/2 ビットマップ (BMP).....	851
コンピュータ グラフィックス メタファイル (CGM).....	851
CorelDRAW (CDR).....	852
Corel Presentation Exchange (CMX).....	853
Corel PHOTO-PAINT (CPT).....	853
Corel シンボル ライブラリ (CSL).....	854
カーソル リソース (CUR).....	854
Microsoft Word (DOC、DOCX、RTF).....	854
Microsoft Publisher (PUB).....	856
AutoCAD Drawing Database (DWG) および AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF).....	857
Encapsulated PostScript (EPS).....	859
PostScript (PS または PRN).....	862
GIF.....	863
High Efficiency Image File Format (HEIF).....	864
JPEG (JPG).....	864
PaintBrush (PCX).....	864
Adobe Portable Document Format(PDF).....	865
HPGL プロッタ ファイル (PLT).....	867
Portable Network Graphics (PNG).....	868
Adobe Photoshop (PSD).....	869
Corel Painter (RIF).....	870
Scalable Vector Graphics (SVG).....	870
TARGA (TGA).....	873
TIFF.....	874
Visio (VSD).....	874
Google Web Picture (WEBP).....	875
WordPerfect Graphic (WPG).....	877
RAW カメラ ファイル形式.....	877
その他のファイル形式.....	877
グラフィックをインポートする際の推奨形式.....	878
グラフィックをエクスポートする際の推奨形式.....	879

テキスト ファイルのインポートに関する一般的な注意.....	879
カスタマイズと自動化.....	881
CorelDRAWをカスタマイズする.....	883
環境設定を選択する.....	883
GPU を設定する.....	884
デフォルトを保存する/復元する.....	884
ショートカット キーをカスタマイズする.....	885
ツールバーをカスタマイズする.....	886
フィルタをカスタマイズする.....	887
スクリプトを使用してタスクを自動化する.....	889
スクリプト.....	889
参照.....	893
Adobe Illustrator ユーザー用 CorelDRAW.....	895
用語の違い.....	895
ツールの違い.....	896
用語集.....	901
用語集.....	901

はじめに

- CorelDRAW Graphics Suite の新機能..... 21
- Corel のアカウントとサービス..... 37
- 学習資料 41
- 起動/設定する..... 49
- CorelDRAW の基本..... 51
- CorelDRAW の作業領域について..... 69
- クリエイティブなツールとコンテンツ 89
- コラボレーション..... 105

CorelDRAW®



CorelDRAW Graphics Suite の新機能

CorelDRAW® Graphics Suite 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 21 の「CorelDRAW Graphics Suite September 2022 Subscriber Update」。
- ページ 22 の「CorelDRAW Graphics Suite March 2022 Subscriber Update」。
- ページ 27 の「CorelDRAW Graphics Suite 2021.5」。
- ページ 30 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 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、875 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、46 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、[52 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、[636 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、[301 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спекタ

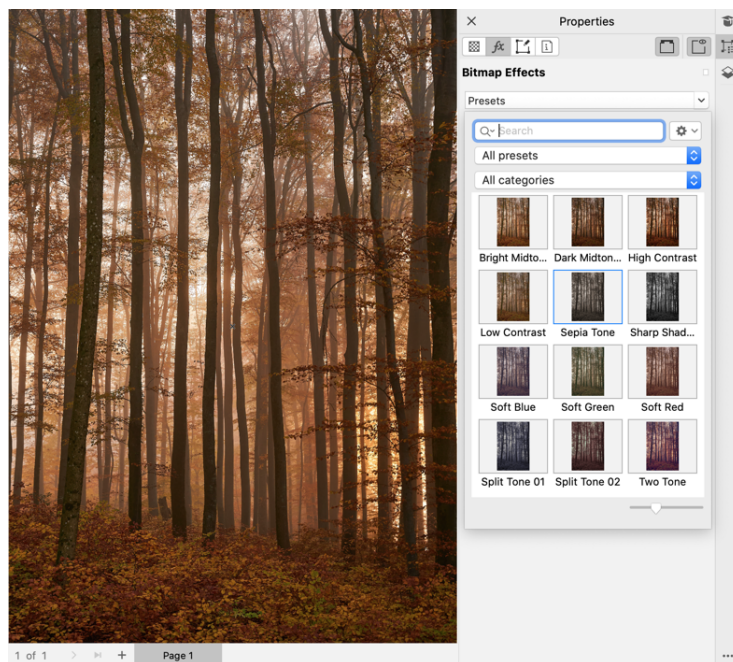
CorelDRAW Graphics Suite September 2022 Subscriber Update では、[エクスポート] インспекタにさまざまな機能と拡張機能が導入されており、ワークフローが改善されています。アセットとページは 3 つの新しい形式でエクスポートできるようになりました。Adobe Illustrator (AI)、AutoCAD Drawing Database (DWG) および AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)。便宜上、[エクスポート] インспекタではアセットとページの名前を直接変更できます。なお、アイ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

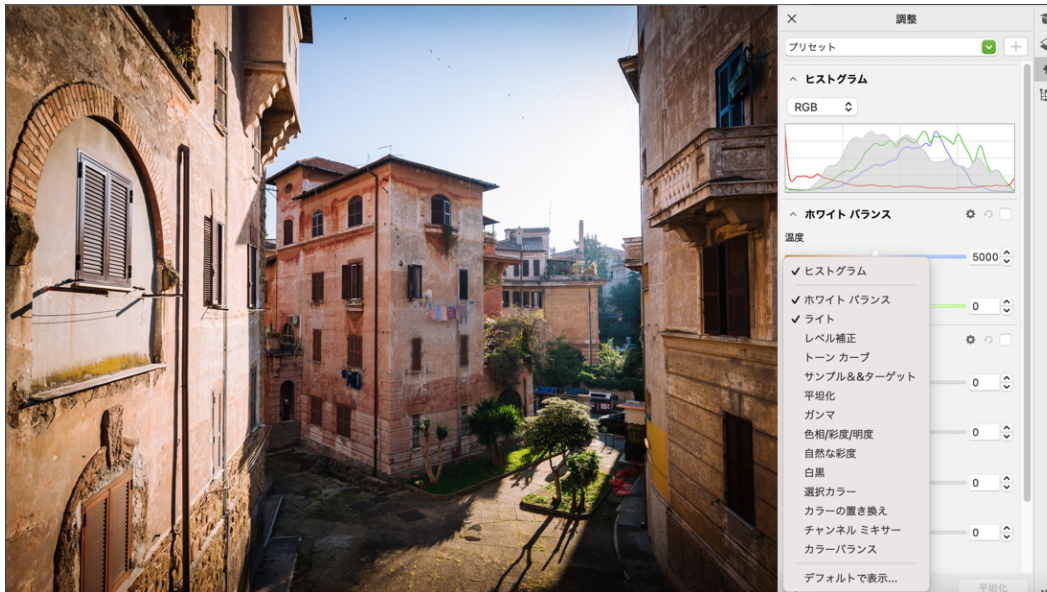
Corel PHOTO-PAINT で再構築された調整メニューからフィルタを選択すると、[調整] インспекタが選択したフィルタに対して自動的にツールや設定を起動します。すべての調整が非破壊的なり、際限なく試すことができるようになりました。シングル クリックで調整をリセットしたりフラット化したりできます。また、時間を節約するために設計された新しいショートカットやコマンドがあり、メニュー コマンドを使用して、即座に調整をコピー アンド ペーストできます。

新機能と機能強化[調整] インспекタ

Corel PHOTO-PAINT の [調整] インспек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LEMENT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спекタのパフォーマンス

Corel PHOTO-PAINT で、[調整] インспек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

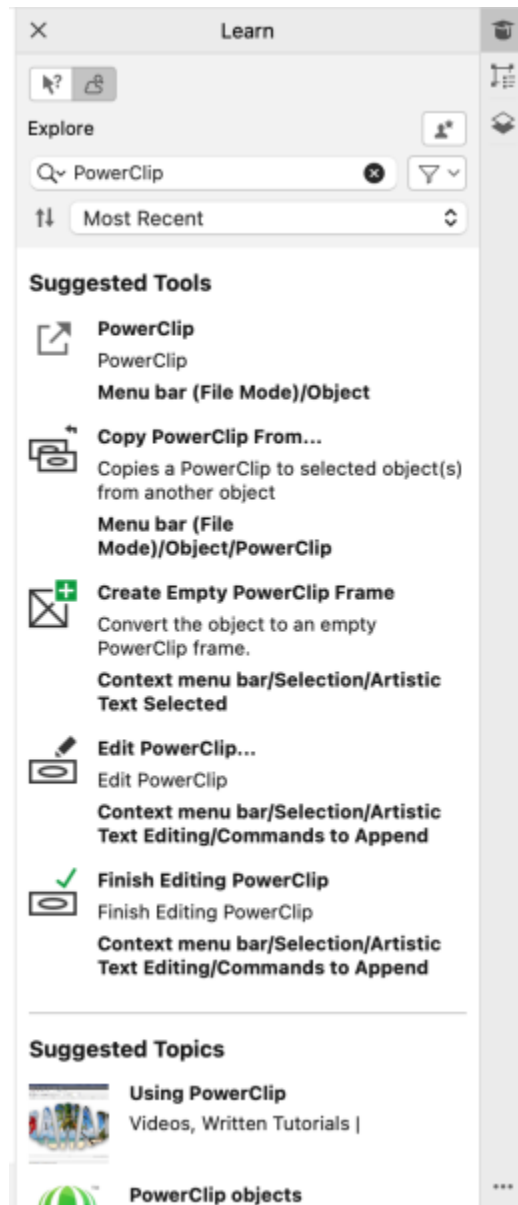
CorelDRAW Graphics Suite March 2022 Subscriber Update は、ユーザーからのよくあるリクエストから発想を得たさまざまな強化機能を提供します。CorelDRAW には、ビットマップを操作するための 5 種類の新しい調整フィルタと 19 種類の効果が用意されています。これらの設定には、[効果] メニューからアクセスできます。

Corel PHOTO-PAINT では、[オブジェクト] インспек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спекタ

[学習] インспекタ (以前のバージョンの [ヒント] インспек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、[42 ページの「\[学習\] インспек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、[39 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イル 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спек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спек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。詳しくは、[682 ページの「見開きページを移動するには」](#)を参照してください。

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。



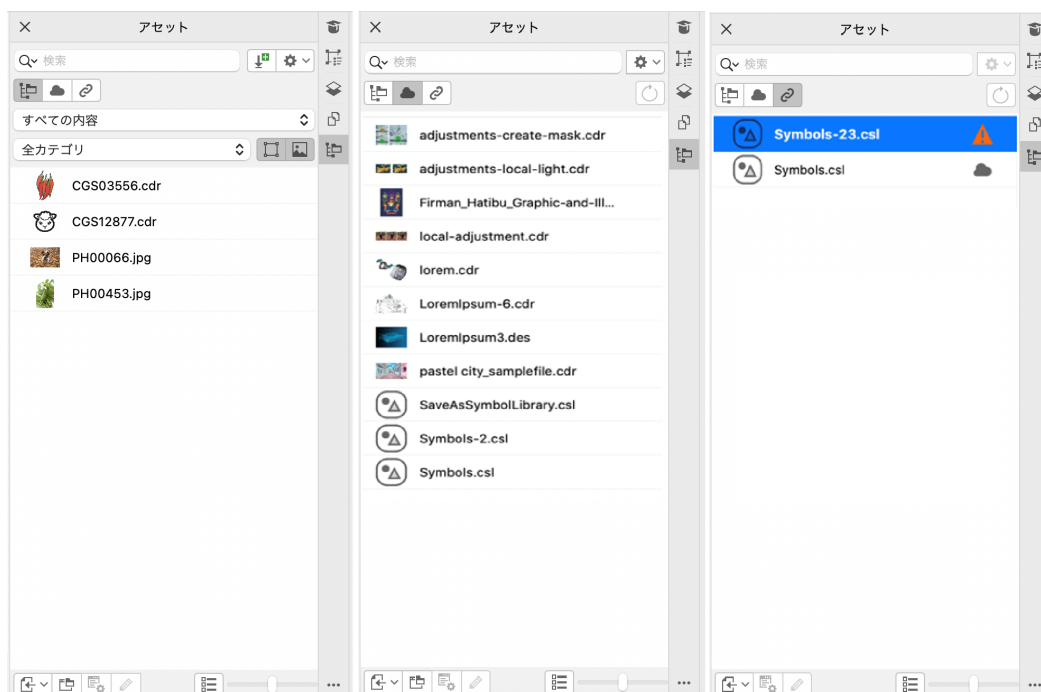
2 番目と 3 番目のページのタブには、それらのページが見開きであることが示されます。(Claudia Driemeyer によるアートワーク)

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спек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спек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

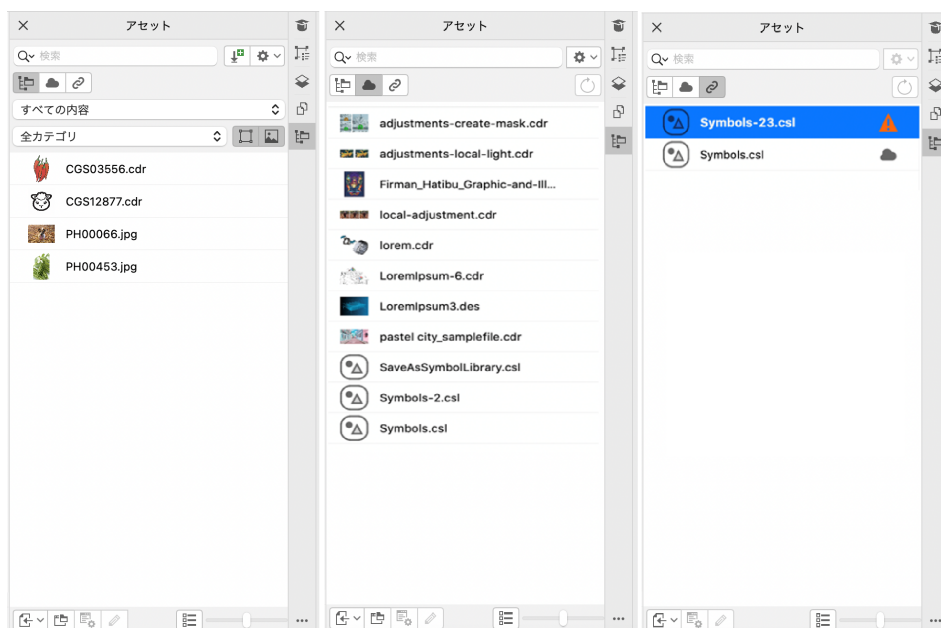
CorelDRAW Graphics Suite に対する提案をアプリケーションから直接送信し、他のユーザーがそのアイデアを評価し、フィードバックを提供することができます。また、他のユーザーからのお勧めをレビューし、投票することもできます。詳しくは、[40 ページの「フィードバックの送信」](#)を参照してください。

CorelDRAW Graphics Suite 2021.5

サブスクリ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спекタ (旧称 [CONNECT コンテンツ] インспек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спек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

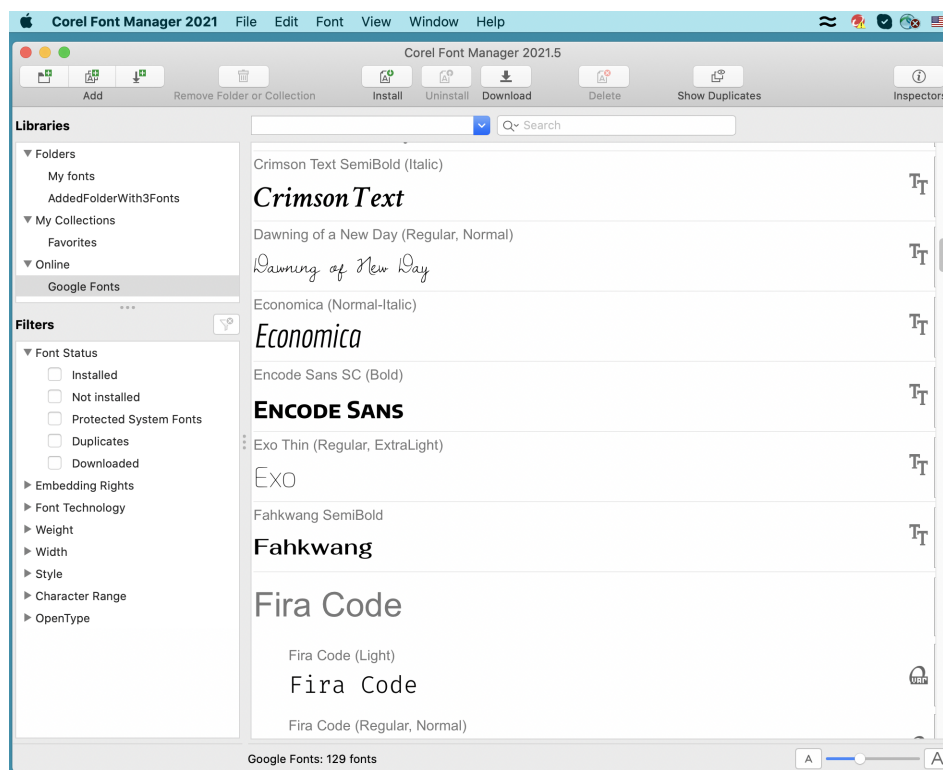
Cloud ファイルをよりすばやく簡単に操作できるようになりました。ドキュメントを Cloud に保存したり、Cloud ドキュメントを開いたり共有するときに、速度とパフォーマンスが向上されていることに気づくでしょう。

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

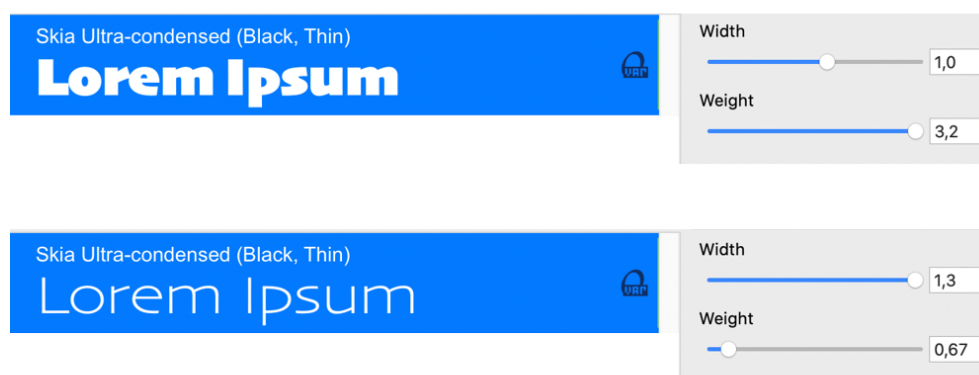
Corel Font Manager から直接 Google Fonts ライブラリの 1000 を超えるフォント ファミリにアクセスして、それらをデザインで使用できます。インストールすることなく簡単に、オンライン フォントを参照、検索、およびプレビューできます。気に入ったフォントをダウンロードまたはインストールして、CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT の **[フォント リスト]** ボックスからそれらにアクセスできます。



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спекタ

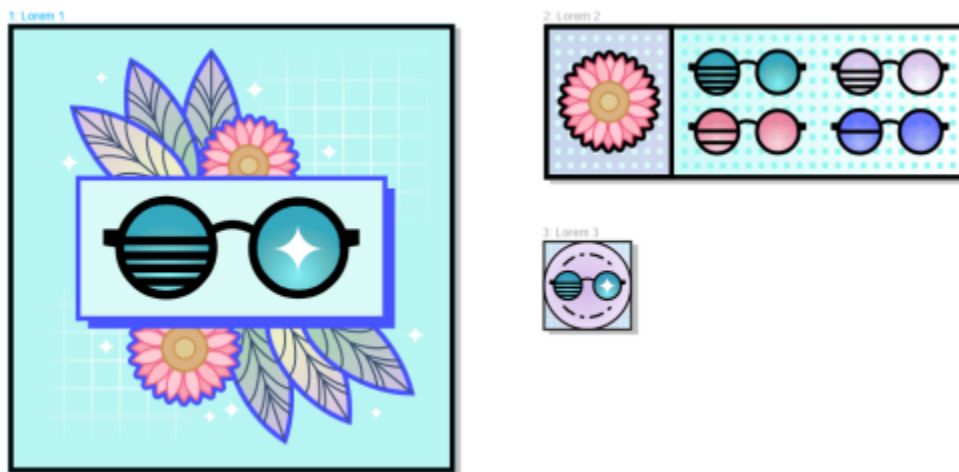
CorelDRAW の [オブジェクト データ] インспекタ ([ウィンドウ] ▶ [インспекタ] ▶ [オブジェクト データ]) で、異なるタイプのデータをオブジェクトに割り当てて、データをプロジェクト データベースに保存できます。[オブジェクト データ] インспекタは、大規模なプロジェクトで特に有用な高度な機能です。

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、仕事ははかどります。

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。詳しくは、[669 ページの「ページ表示」](#)。を参照してください。

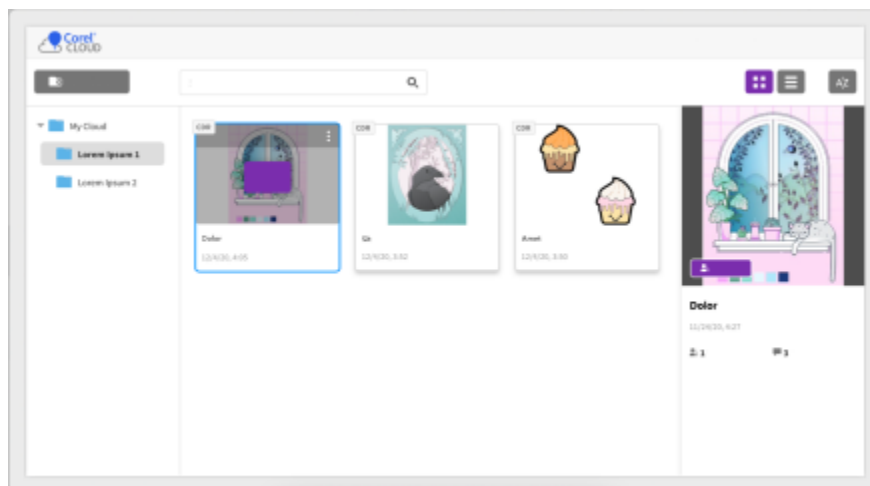


プロジェクトのデジタル アセットをすべて同じ画面で表示、管理、編集する

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。詳しくは、[107 ページの「レビューしてフィードバックを追加する」](#)。を参照してください。

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。詳しくは、[105 ページの「CorelDRAW.app、CorelDRAW、Cloud」](#)。を参照してください。



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キストやパターンでも、製品案の立体感のあるスケッチでも、距離や奥行きの見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。詳しくは、[245 ページの「遠近効果を用いた描画」](#)。を参照してください。

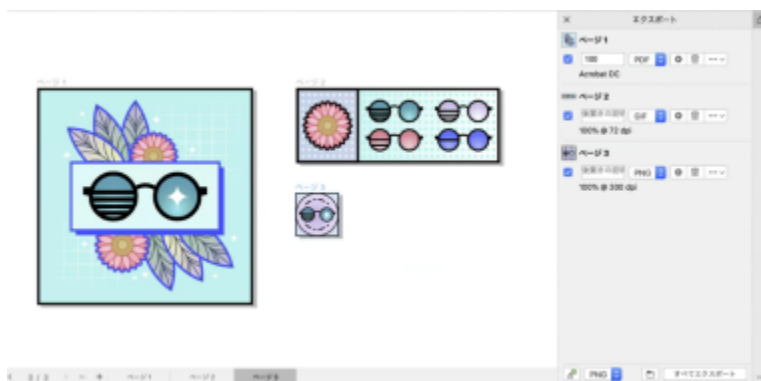


オブジェクトやイラスト化したシーンを、遠近効果を用いてこれまでになく簡単迅速に描画できます。

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。

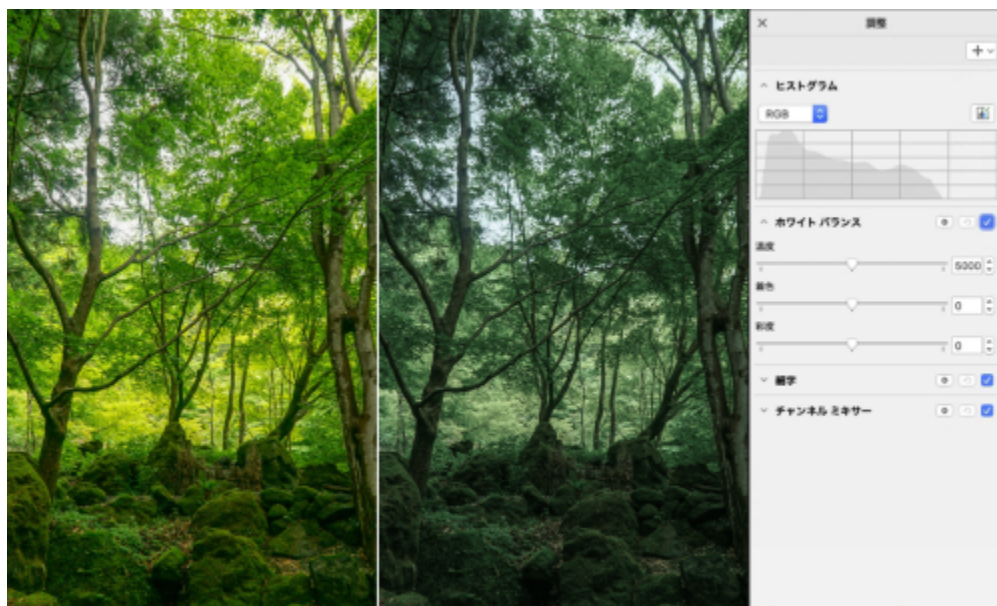
ページやオブジェクトをものの数クリックで、PDFをはじめとする複数の業界標準形式で送信できます。デザイン要素を【**エクスポート**】インスペクタで複製し、出力オプションを変更することで、同じデザイン要素を異なる設定で同時にエクスポートできます。または、同一の環境設定を使用して複数の項目を同時にエクスポートできます。詳しくは、[827 ページの「オブジェクトやページをエクスポートする」](#)を参照してください。



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。

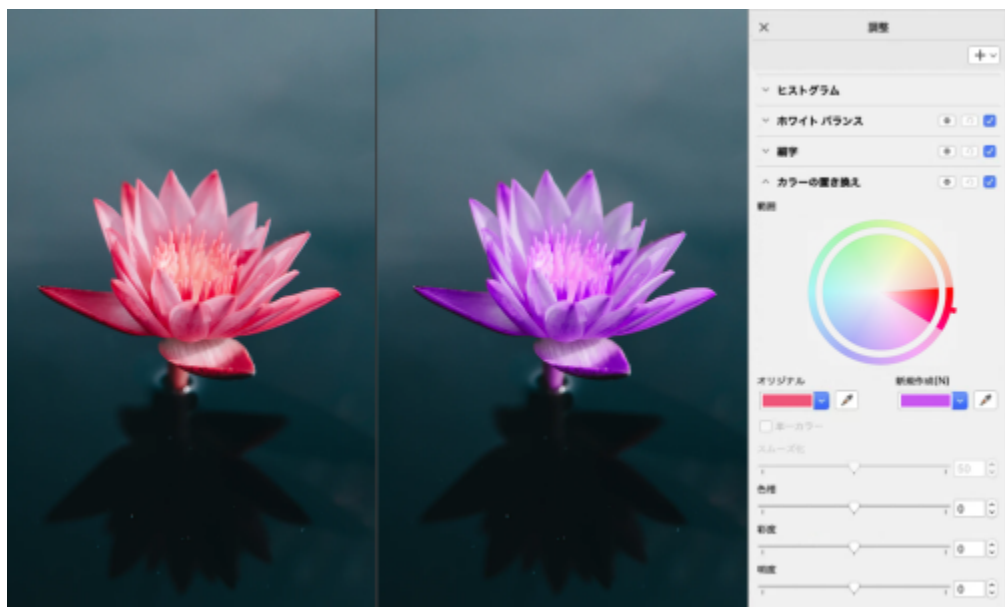
機能強化イメージの調整

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。



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、CorelDRAW 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、[739 ページの「カラーを置き換えるには」](#)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、[864 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спекタ

CorelDRAW 2021 では、新しい【ページ】インспек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イル 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спек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。詳しくは、[665 ページの「ページ」](#)を参照してください。



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。詳しくは、[681 ページの「ページ サイズを自動調整するには」](#)。を参照してください。

機能強化ガイドライン

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、[885 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もっと広がっています。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

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。

CorelDRAW®



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 37 の「CorelDRAW Graphics Suite の認証」。
- ページ 37 の「アカウント設定」。
- ページ 38 の「アップデート」。
- ページ 38 の「ユーザー認証情報の変更」。
- ページ 39 の「プライバシーとプロフィール」。
- ページ 39 の「Corel サポート サービス」。
- ページ 40 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、[38 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い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

- [CorelDRAW] 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、**[CorelDRAW] 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、**[CorelDRAW] 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 — 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。**[CorelDRAW] 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。**[CorelDRAW] 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ィール

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。

プロフィー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。お勤めの学習資料を通知しないようにする場合は、プロフィールをデフォルトの状態にリセットできます。プロフィールは、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。最新のプロフィールにより、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 **【CorelDRAW】** 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。

プロフィールを管理するには

- 1 **【CorelDRAW】** 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。
 - **プロフィールのリセット** — プロフィー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。
 - **プロフィールの編集** — 最新のプロフィール 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、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。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 41 の「ヘルプを参照する」。
- ページ 42 の「[学習] インспекタ」。
- ページ 43 の「ヘルプとツールのヘルプ」。
- ページ 44 の「ヒント」。
- ページ 45 の「Welcome スクリーン」。
- ページ 45 の「クイック スタート ガイド」。
- ページ 46 の「演習プロジェクト」。
- ページ 46 の「ビデオ資料」。
- ページ 47 の「開発者の Web サイト」。
- ページ 47 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	46 ページの「ビデオ資料」 45 ページの「クイック スタート ガイド」 46 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。	42 ページの「[学習] インспекタ」
製品のツールと機能について説明します	43 ページの「ヘルプとツールのヘルプ」

目的

参照先

[44 ページの「ヒント」](#)

[47 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す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спекタ

[学習] インспек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спек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спек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、[44 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、[43 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спек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、[40 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 インする必要があります。



[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、[39 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、**『CorelDRAW 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]** ▶ **[CorelDRAW] 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

ヘルプ内のトピックを参照する

語句を入力してヘルプのフル テキスト検索を行う

作業手順

左側のペインでトピックの見出しをクリックします。

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。

CorelDRAW 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 **[CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [CorelDRAW]** をクリックします。
- 2 **[表示]** をクリックします。
- 3 **[その他のコントロール]** 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	<p>[ヘルプ] ▶ [学習] をクリックして、[学習] インспекタの [ヒント] ボタンをクリックします。</p> <p>[学習] コマンドが有効な場合は、[学習] インспек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。</p>
ツールに関する情報を表示する	<p>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。</p>
アクティブなツールに関する情報を取得する	<p>[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。</p>
以前表示したトピックに移動する	<p>[学習] インспек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。</p>



[学習] インспек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、[40 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、CorelDRAW で作成されたオリジナルアートワークのギャラリーを参考に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、[40 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、[42 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/Draw/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。描画の保存について詳しくは、[64 ページの「描画を保存する」](#)。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。

CorelDRAW®



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 49 の「CorelDRAW を起動/終了する」。
- ページ 49 の「言語を変更する」。
- ページ 50 の「スタートアップ設定」。

CorelDRAW を起動/終了する

CorelDRAW は Finder から起動し、CorelDRAW 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。

CorelDRAW を起動/終了するには

目的	作業手順
CorelDRAW 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。
CorelDRAW を終了する	[CorelDRAW] 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 **[CorelDRAW]** 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

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



CorelDRAW の基本

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

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 51 の「ベクトル グラフィックとビットマップ」。
- ページ 52 の「描画を作成する/開く」。
- ページ 56 の「複数の描画を操作する」。
- ページ 57 の「操作を元に戻す/やり直す/繰り返す」。
- ページ 58 の「ズーム/スクロールする」。
- ページ 61 の「描画をプレビューする」。
- ページ 62 の「表示モード」。
- ページ 63 の「表示」。
- ページ 64 の「描画を保存する」。
- ページ 65 の「ロックされているファイル」。
- ページ 65 の「ファイルをバックアップ/復元する」。
- ページ 67 の「描画情報を追加する/描画情報にアクセスする」。
- ページ 67 の「描画を閉じる」。
- ページ 68 の「警告メッセージの表示をオフにする」。
- ページ 68 の「ドキュメントを印刷/保存/エクスポートしながら編集する」。
- ページ 68 の「Touch Bar サポート」。

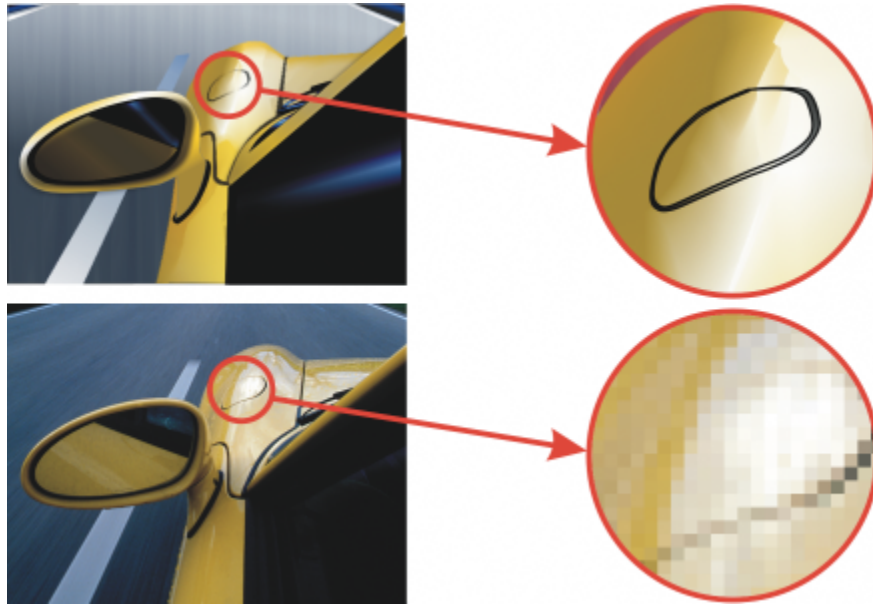
ベクトル グラフィックとビットマップ

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

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

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

CorelDRAW ではベクトル グラフィックを作成できます。また、CorelDRAW にビットマップ (JPEG ファイル、TIFF ファイルなど) をインポートし、現在の描画に組み込むこともできます。



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

描画を作成する/開く

CorelDRAW では、空白ページ、**テンプレート**、または既存の描画から新しい描画を作成できます。空白ページでは、描画のすべての要素を自由に指定できます。テンプレートを使用すると、描画の作成を簡単に開始でき、多くのカスタマイズを自由に加えることができます。**[新規ドキュメントの作成]** ダイアログ ボックス (**[ファイル]** ▶ **[新規作成]** または **[ファイル]** ▶ **[テンプレートから新規作成]**) は、新たに描画を始めるための中心的な場所になります。**[ドキュメントの設定]** タブでは、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。**[テンプレート]** タブでは、テンプレートから描画を開始できます。

テンプレートから描画を開始する方法について詳しくは、[636 ページの「テンプレートからドキュメントを開始するには」](#)。を参照してください。

新しい描画を開始するための注意事項

空白ページから新しい描画を開始する場合、CorelDRAW では、ページ、ドキュメント、およびカラー マネージメントの設定を指定したり、プリセットを選択したりできます。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 には、印刷、Web、デバイス固有、ソーシャル メディアなど、幅広いプリセットの選択肢があります。プリセットを参照/検索することができます。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。プリセットが作成する描画に適していない場合は、設定をカスタマイズして、今後使用するために保存できます。

既存の描画を開くための注意事項

既存の描画を基に新しい描画を作成する場合は、既存のオブジェクトやページ設定をそのまま使用できます。CorelDRAW では、CorelDRAW (CDR) 形式で保存された既存の描画を開いたり、Corel DESIGNER™ (DSF または DES)、Adobe Illustrator (AI)、Adobe Portable Document Format (PDF)、Encapsulated PostScript (EPS)、Computer Graphics Metafile (CGM) などのファイル形式で保存された描画やプロジェクトを開いたりすることができます。ただし、ファイルの種類やコンテンツによっては、開くことができないファイルもあります。このような場合は、開いた描画にファイルをオブジェクトとしてインポートする方法を試すことができます。

開いている描画が CorelDRAW の以前のバージョンのもので、オペレーティング システムの言語とは異なる言語のテキストが含まれる場合、[コード ページ設定](#)を選択することにより、テキストを Unicode Standard に従って正しく変換できます。コード ページ設定を使用すると、キーワード、ファイル名、テキスト エントリなどのテキストを描画ウィンドウ外に、たとえば **【オブジェクト】** インスペクタに正しく表示できます。描画ウィンドウでテキストを正しく表示するには、エンコード設定を使用する必要があります。詳しくは、[603 ページの「テキストを任意の言語で正しく表示する」](#)。を参照してください。

開いている描画に埋め込み ICC (International Color Consortium) プロファイルが含まれている場合は、埋め込みカラー プロファイルはドキュメントのカラー プロファイルを維持します。

ファイル名、タイトル、主題、作成者、キーワード、注記、ファイル内のテキスト、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、さまざまな条件を使用して描画を検索できます。コンテンツの参照や検索について詳しくは、[92 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。

描画の作成を開始するには

- 1 次のいずれかの操作を実行します。
 - Welcome スクリーンで、**【はじめに】 ▶ 【新規ドキュメント】** をクリックします。
 - アプリケーション ウィンドウで、**【ファイル】 ▶ 【新規作成】** をクリックします。
- 2 **【名前】** テキスト ボックスにファイル名を入力します。
- 3 次のいずれかの操作を実行します。
 - プリセットから描画を開始するには、表示ペインでプリセットのサムネールをクリックします。
 - ドキュメント設定を指定して描画を開始するには、次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
ページ数を設定する	【ページ数】 ボックスに値を入力します。
ドキュメントのデフォルトのカラー モードを設定する	【主カラー モード】 領域で、次のいずれかのオプションをオンにします。 <ul style="list-style-type: none">•CMYK•RGB
ページの測定単位を設定する	【描画単位】 リスト ボックスから測定単位を選択します。
ページ サイズを設定する	【サイズ】 リスト ボックスから描画のページ サイズを選択するか、 【幅】 ボックスと 【高さ】 ボックスに値を入力します。
ページの方向を設定する	次のいずれかのページ方向ボタンをクリックします。 <ul style="list-style-type: none">•縦置き•横置き
透明、ドロップ シャドウ、およびベベル効果など、ラスターライズされる効果の解像度を設定する	【解像度】 リスト ボックスからレンダリング解像度を選択します。
4 【OK】 をクリックします。	



可能な操作

ページの測定単位を変更する	【描画単位】 リスト ボックスから測定単位を選択します。
---------------	-------------------------------------

可能な操作

描画のページ表示モードを選択する

次のいずれかのボタンをクリックします。

- **単一ページ表示**  — 一度に 1 ページ表示する場合
- **マルチページ表示**  — すべてのページを表示する場合

ヒント:

- 新しい描画のデフォルトのページ表示モードを設定するには、**[CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [CorelDRAW] ▶ [一般]** をクリックし、使用する **[ページ表示] モード** をクリックし、**[デフォルトとして保存]** をクリックし、**[OK]** をクリックします。

描画の RGB プロファイルを変更する

[カラー設定] 領域で、**[RGB プロファイル]** リスト ボックスからデフォルトの RGB プロファイルを選択します。

描画の CMYK プロファイルを選択する

[CMYK プロファイル] リスト ボックスから CMYK プロファイルを選択します。

描画の グレースケール プロファイルを選択する

[グレースケール プロファイル] リスト ボックスからグレースケール プロファイルを選択します。

カラー再現範囲外の色を範囲内にマッピングするデフォルトの方法を選択します。

[レンダリング方法] リスト ボックスからオプションを選択します。



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

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

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



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

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

プリセットの検索、絞り込み、並べ替えを行うには

- **[新規ドキュメントの作成]** ダイアログ ボックス (**[ファイル] ▶ [新規作成]**) の **[ドキュメントの設定]** タブで、次の表のタスクを実行します。

目的

プリセットの検索

プリセットの絞り込み

プリセットの並べ替え

作業手順

[検索] ボックスに語句を入力し、**Return**検索を消去するには、**[検索の消去]** ボタンをクリックします。

[ページタイプでドキュメントプリセットを絞り込み] リストボックスで、次のオプションから 1 つ選択します。


- **[すべてのページ サイズ]** — すべてのプリセットを表示します
- **[カスタム]** — 作成したカスタム プリセットを表示します
- **[印刷]** — 商業印刷用のグラフィックスのためにプリセットを表示します
- **[Web]** — インターネット用のグラフィックスのためにプリセットを表示します
- **[デバイス]** — デバイス固有のプリセットを表示します
- **[ソーシャル]** — ソーシャル メディアのプリセットを表示します

[ページタイプ、名前、日付、またはサイズでドキュメントプリセットを並べ替え] リスト ボックスから、次のオプションの 1 つを選択します。


- **[ページの種類]** — すべてのデフォルトのプリセット、およびページ サイズに基づくプリセットを固定の順序 (印刷、Web、デバイス固有、ソーシャル メディアの順) でリストします
- **[名前]** — プリセッ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
- **[最近使用した]** — プリセットを、最後に使用したプリセットを先頭にして、使用した日付で並べ替えます
- **[最大ページ サイズ]** — ページ サイズが最大のプリセットを先頭にして、プリセットをページ サイズ順に並べ替えます
- **[最小ページ サイズ]** — ページ サイズが最小のプリセットを先頭にして、プリセットをページ サイズ順に並べ替えます

注記: **[カスタム]** プリセットは、設計上、常に最初のアイテムとして表示されます。

カスタム プリセットを作成するには

- 1 **[新規ドキュメントの作成]** ダイアログ ボックス (**[ファイル]** ▶ **[新規作成]**) の **[ドキュメントの設定]** タブで、プリセットとして保存する設定を選択します。
- 2 **[プリセットの保存]** ボタン  をクリックします。
- 3 **[プリセットの追加]** ダイアログ ボックスに新規プリセットの名前を入力します。



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、**[プリセットの削除]** ボタン  をクリックします。

描画を開くには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[開く]** をクリックします。

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

可能な操作

埋め込み ICC (International Color Consortium) プロファイルを、アプリケーションがインストールされているカラー フォルダに抽出する

[埋め込み ICC プロファイルの抽出] チェック ボックスをオンにします。

このオプションは、ファイル形式によっては使用できません。

ファイルを開くときにレイヤとページを維持する

[レイヤとページの維持] チェック ボックスをオンにします。

このチェック ボックスをオフにすると、すべてのレイヤが結合されて 1 つのレイヤになります。

このオプションは、ファイル形式によっては使用できません。

コード ページを選択する

コード ページを **[エンコード]** リスト ボックスから選択します。このオプションは、ファイル形式によっては使用できません。

描画を検索する

検索ボックスに検索する単語や語句を入力します。



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



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

複数のファイルが開いている場合は、**[ウィンドウ]** の順にクリックし、描画ウィンドウに表示するファイルの名前をクリックして相互に操作をすることができます。

複数の描画を操作する

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

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

複数の描画を操作するには

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

操作を元に戻す/やり直す/繰り返す

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

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

操作を元に戻す/やり直す/繰り返すには

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



【ヒストリー】 インспекタで一連の操作を元に戻すと、クリックした操作とその下に表示されているすべての操作が元に戻ります。

【履歴】 インспекタで一連の操作をやり直すと、クリックした操作とその下に表示されているすべての操作がやり直されます。



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

元に戻す設定を指定するには

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



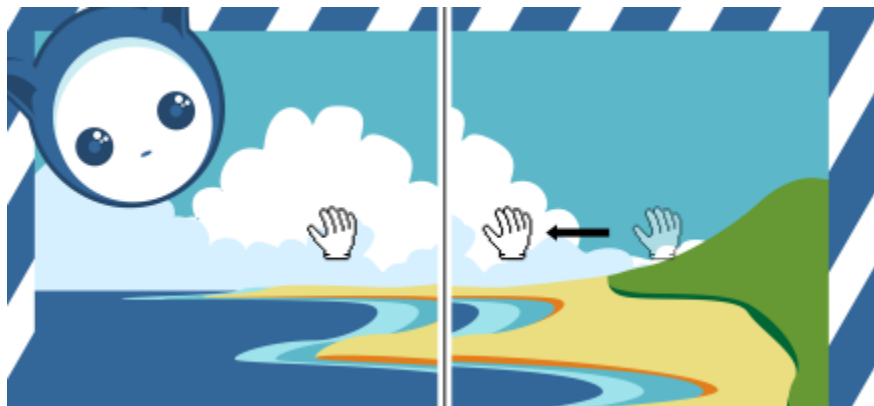
指定する値は、コンピュータのメモリ リソースからのみ制約を受けます。このため、指定する値が大きければ大きいほど、メモリ リソースの必要量が大きくなります。

ズーム/スクロールする

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

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

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



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

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










スクロールしながら、ズーム イン/ズーム アウトすることができ、ズームしながらスクロールすることができます。この方法では、2 つのツールを交互に切り替える必要はありません。デフォルトのズームおよびスクロール設定も指定できます。

マウス ホイールを使用する場合、デフォルトではホイールによってイメージにズーム インしたりズーム アウトしたりします。マウス ホイールでズームする場合のカスタム ズームの増分値を設定できます。


ズームおよびスクロールしているときには、ドキュメントの低解像度プレビューが表示されます。マウスでズームした場合、および**スクロール** ツールでスクロールした場合に低解像度のプレビューを非表示にすることも、ズームやスクロールに使用している任意のデバイスまたは方法を調整して、非表示にすることも可能です。


描画ウィンドウに接しているスクロール バーを使用して、描画をスクロールできます。macOS の [システム環境設定] ([一般] ▶ [スクロール バーの表示] 領域) で、スクロール バーの表示/非表示を切り替えることができます。

ズームするには

- 1 ツールボックスの **ズーム** ツール  をクリックします。
- 2 プロパティ バーの次のいずれかをクリックします。
 - **[ズーム イン]**  — 倍率を大きくします。
 - **[ズーム アウト]**  — 倍率を小さくします。
 - **[選択に合わせてズーム]**  — アクティブなページで選択されているオブジェクトまたはマルチページ表示で選択されているページに合わせて倍率を調整します。
 - **[すべてのオブジェクトに合わせてズーム]**  — アクティブなページにあるすべてのオブジェクトに合わせて倍率を調整します。
 - **[すべてのページに合わせてズーム]**  — マルチページ表示のすべてのページに合わせて倍率を調整します。
 - **[ページに合わせてズーム]**  — アクティブなページに合わせて倍率を調整します。
 - **[ページの幅に合わせてズーム]**  — アクティブなページの幅に合わせて倍率を調整します。
 - **[ページの高さに合わせてズーム]**  — アクティブなページの高さに合わせて倍率を調整します。



[すべてのページに合わせてズーム] ボタン  を使用できるのは、マルチページ表示の場合のみです。マルチページ表示について詳しくは、[669 ページの「ページ表示」](#) を参照してください。


[選択に合わせてズーム] ボタン  を使用できるのは、**ズーム** ツールをクリックする前にオブジェクトまたはページを選択した場合のみです。



ズーム イン、ズーム アウト、すべてのオブジェクトに合わせたズームは、**[表示]** メニューの **[ズーム イン]**、**[ズーム アウト]**、**[ページに合わせてズーム]** コマンドを使用して行うこともできます。

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

ズーム ツールを使用すると、描画ウィンドウ内の任意の位置をクリックする操作、または拡大する領域をドラッグして選択する操作でもズーム インできます。ズーム アウトするには、描画ウィンドウ内でコントロールをクリックします。

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


キーボード ショートカットを使用してズームするには

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



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

描画ウィンドウ内でスクロールするには

- 1 ツールボックスの**スクロール** ツール  をクリックします。
- 2 目的の領域が表示されるまで、**描画ウィンドウ**内をドラッグします。



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

クイック スクロール モードに切り替えるには

- 1 任意の選択項目、描画、または整形ツールをクリックして、使用を開始します。
- 2 マウスの中央ボタンまたはホイールを押しながら、描画ウィンドウ内にドラッグします。

デフォルトのズーム設定を指定するには

- 1 **[CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [ツール]** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[ズーム/パン]** をクリックします。
- 3 描画ウィンドウでコントロールをクリックして **[ズーム]** または **[スクロール]** ツールを指定するには、次のいずれかのオプションを選択します。
 - **ズーム アウト** - 倍率を半分にしてズーム アウトします。
 - **コンテキスト メニュー** - 特定の倍率を選択できるコマンド メニューを表示します。
- 4 ズームを 100 % に設定したときのページの表示方法を指定するには、**[実寸にズームする]** チェック ボックスのオン/オフを切り替えます。
 - このチェック ボックスをオンにすると、100 % ズームでは実際の寸法で表示されます。
 - このチェック ボックスをオフにすると、実際の寸法とは無関係に 100 % ズームではページ全体が表示されます。
- 5 マウス ホイールを使用してズーム イン/ズーム アウトしたときのページの表示方法を指定するには、**[マウス ホイールでズームする場合は、マウスをセンターに]** チェック ボックスのオン/オフを切り替えます。
 - このチェック ボックスをオンにすると、マウス ホイールを使用してズーム イン/ズーム アウトしたときに、マウス ポインタのある領域が画面中央に移動します。
 - このチェック ボックスをオフにすると、マウス ホイールを使用してズーム イン/ズーム アウトしたときに、マウス ポインタのある領域は移動せず、同じ位置に留まります。

マウス ホイールでズームする場合のデフォルトの増分値を設定するには

- 1 **[CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [CorelDRAW]** 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、**[表示]** をクリックします。
- 3 **[ナビゲーション]** 領域で、**[ズーム率]** スライダを調整します。
マウスホイールでズームする場合のデフォルトの増分値を復元するには、**[リセット]** ボタンをクリックします。

ズームおよびスクロールしているときの低解像度プレビューの表示/非表示を切り替えるには

- 1 **[CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [CorelDRAW]** 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、**[表示]** をクリックします。
- 3 **[ナビゲーション]** 領域の **[ズームおよびスクロール時に低解像度のプレビュー]** ボックスで、次のいずれかを選択します。

- **[マウスでは非表示]** - マウスでズームする場合、および**スクロール** ツールでスクロールする場合は、ドキュメントを高解像度で表示しますが、タッチなどの他の方法の場合は、低解像度のプレビューを有効にします
- **[常に表示]** - ズームとスクロールで使用方法およびデバイスを問わず、常にドキュメントの低解像度のプレビューを表示します
- **[表示しない]** - 常に低解像度のプレビューを非表示にし、ドキュメントを高解像度で表示します

描画をプレビューする

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

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

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

描画をプレビューするには

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

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



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

選択したオブジェクトをプレビューするには

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

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



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

フルスクリーン プレビュー モードを選択するには

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

ページの表示を設定するには



[レイアウト] ▶ [ドキュメント] [環境設定]

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

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

表示モード

CorelDRAW では、作業時に次のいずれかのモードで描画を表示できます。

- **ワイヤーフレーム** - 塗りつぶし、押し出し、等高線、ドロップ シャドウ、を非表示にして描画の輪郭を表示し、モノクロでビットマップを表示します。このモードは、描画の基本的な構成要素を素早くプレビューできます。
- **標準** - PostScript 塗りつぶしまたは高解像度ビットマップを表示しません。このモードは、エンハンスト モードより少し速くリフレッシュおよび開くことができます。
- **エンハンスト** - PostScript 塗りつぶし、高解像度のビットマップ、およびアンチエイリアス ベクトル グラフィックを表示します。
- **ピクセル** - ピクセル ベースのレンダリングによる描画を表示します。オブジェクトの特定領域を拡大して、オブジェクトの位置とサイズをより正確に設定することができます。また、このビューではビットマップ ファイル形式にエクスポートされる場合の描画を確認することができます。
- **オーバープリントのシミュレーション** - 重なり合うオブジェクトがオーバープリントに設定されている領域のカラーをシミュレートし、PostScript 塗りつぶし、高解像度ビットマップ、およびアンチエイリアス ベクトル グラフィックを表示します。オブジェクトのオーバープリントについて詳しくは、797 ページの「選択したカラー分解をオーバープリントするには」を参照してください。
- **複合効果をビットマップ化** - エンハンスト ビューでは、透明度、ベベル、ドロップ シャドウなどの複合効果の表示をビットマップ化します。これは、複合効果がどのように印刷されるかをプレビューするのに便利です。複合効果を良好に出力するには、ほとんどのプリンタでは複合効果をビットマップ化する必要があります。

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



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

表示モードを選択するには

- [表示] をクリックし、次のいずれかのモードをクリックします。
 - **ワイヤーフレーム**

- 標準
- エンハンスト
- ピクセル
- オーバープリントをシミュレートする
- 複合効果をラスターライズする




オーバープリントする場合は、印刷する前に**[オーバープリントのシミュレーション]**モードでオブジェクトをプレビューすることが重要です。オーバープリントするオブジェクトの種類と混合するカラーの種類によって、オーバープリント カラーの組み合わせが決まります。オーバープリントについて詳しくは、796 ページの「カラー トラッピングとオーバープリント」を参照してください。

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

表示

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

描画を保存するには


- 1 **[ウィンドウ] ▶ [インスペクタ] ▶ [表示]** をクリックします。
- 2 **[現行ビューの追加]** ボタン  をクリックします。

可能な操作

ビュー名を変更する

ビュー名をダブルクリックし、新しい名前を入力します。

保存したビューを削除する

ビューをクリックし、**[現行ビューの削除]** ボタン  をクリックします。



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

保存したビューに切り替えるには

- 1 **[ウィンドウ] ▶ [インスペクタ] ▶ [表示]** をクリックします。
- 2 **[表示]** インスペクタで表示をクリックします。



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

描画を保存する

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

描画は他のベクトル ファイル形式でも保存できます。別のアプリケーションで描画を使用する場合は、そのアプリケーションが対応しているファイル形式で保存する必要があります。ファイルを他の形式で保存する方法については、[825 ページの「ファイルをエクスポートする」](#)。を参照してください。

描画を保存するときは、使用したフォントを埋め込んでファイルの共有を容易にすることができます。デフォルトでは、CorelDRAW は使用したすべてのフォントを埋め込みます。ただし、アジア言語のフォントと埋め込み許可のないフォントは埋め込みません。

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

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

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

また描画をテンプレートとして保存して、同じプロパティを持つ他の描画を作成することができます。描画をテンプレートとして保存する方法については詳しくは、[635 ページの「テンプレート」](#)。を参照してください。

描画を保存するには

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

可能な操作

選択したオブジェクトだけを保存する

[選択した要素のみを保存] チェックボックスをオンにします。

描画に選択したオブジェクトがある場合のみ、このオプションは使用できます。

フォントの埋め込み

[フォントの埋め込み] チェック ボックスをオンにします。

以前のバージョンの CorelDRAW に描画を保存する場合、このチェック ボックスは利用できません。

参照情報を追加する

次のいずれかの操作を行います。

- 対応するボックスに、題名と主題を入力します。
- ファイルに評価を割り当てます。



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

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



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

旧バージョンの CorelDRAW と互換性のある描画を保存するには

1 **[ファイル]** ▶ **[名前を付けて保存]** をクリックします。

2 **[名前を付けて保存]** ボックスにファイル名を入力します。

3 ファイルを保存するフォルダを選択します。

4 **[バージョン]** リスト ボックスから、バージョンを選択します。

5 **[保存]** をクリックします。

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

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

可能な操作

保存設定を指定する

[CorelDRAW] メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[CorelDRAW]** をクリックします。**[保存]** をクリックし、次のいずれかのオプションを選択します。

- **外観の維持 (編集の制限に適している)**
- **編集可能性の維持 (外観を変更する場合)**

以前のバージョンに保存する場合、プロンプトの表示を無効にする

[CorelDRAW] メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[CorelDRAW]** をクリックします。**[保存]** をクリックし、**[保存時にメッセージを表示]** チェックボックスをオフにします。

ロックされているファイル

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

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

ファイルをバックアップ/復元する

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

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

バックアップと自動バックアップの設定を指定するには

- 1 [CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [CorelDRAW] をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、[保存] をクリックします。
- 3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
保存する前にバックアップ ファイルを作成する	[保存する前にオリジナルのファイルをバックアップ] チェックボックスをオンにします。
バックアップ ファイルの作成場所を変更する	[バックアップ先] 領域で、[場所の選択] オプションをオンにします。[参照] をクリックし、使用するフォルダへ移動します。
自動バックアップ設定を指定する	<p>ファイルを自動的にバックアップする頻度を設定するには、[次のすべてのバックアップ] チェックボックスをオンにし、[分] リスト ボックスに値を入力します。</p> <p>自動バックアップ ファイルの場所を選択するには、[バックアップを保存するフォルダ] 領域で、次のいずれかのオプションをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none">• 一時フォルダ - 自動バックアップ ファイルを一時フォルダに保存します。• 場所の選択 - 自動バックアップ ファイルを保存するフォルダを指定できます。
自動バックアップ機能を無効にする	[分] リスト ボックスから[なし]を選択します。



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



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

バックアップ ファイルから復元するには

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



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

描画情報を追加する/描画情報にアクセスする

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

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

描画情報を追加する/アクセスするには

- 1 **[ファイル] ▶ [ドキュメントのプロパティ]** をクリックします。
- 2 **[ドキュメントのプロパティ]** ダイアログ ボックスで、必要に応じて、次のボックスにテキストを入力します。
 - 言語
 - 題名
 - 主題
 - 作成者
 - 著作権情報
 - キーワード
 - 注記
- 3 評価を指定するには、**[評価]** リスト ボックスから評価を選択します。
- 4 **[OK]** をクリックします。



描画情報はいつでも変更できます。

描画を閉じる

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

描画を閉じるには

目的

1 つの描画を閉じる

すべての描画を閉じる

作業手順

[ファイル] ▶ [タブを閉じる] をクリックします。

[ファイル] ▶ [ウィンドウを閉じる] をクリックします。



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

警告メッセージの表示をオフにする

アプリケーションで作業しているときに、警告メッセージが表示される場合があります。警告メッセージは、実行する操作の結果について説明し、その操作によってこれまでのデータが失われる場合はその旨を通知します。警告メッセージは便利ですが、ソフトウェアの操作に慣れたきたら、警告メッセージの表示をオフにすることもできます。アプリケーションの操作に慣れ、各コマンドの処理結果を事前に把握できるようになるまで、警告メッセージの表示をオフにしない方がよいでしょう。

警告メッセージの表示をオフにするには

- 1 [CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [CorelDRAW] をクリックします。
- 2 [警告] をクリックします。
- 3 必要に応じて、チェック ボックスをオフにします。

ドキュメントを印刷/保存/エクスポートしながら編集する

ドキュメントを印刷、保存、またはエクスポートしながら編集作業を続ける必要がある場合に、バックグラウンド タスクを有効にできます。この設定を使用すると、コンピュータ CPU (中央処理ユニット) のいずれかのコアを編集に、別のコアを印刷、保存、エクスポートに使用できます。

バックグラウンド タスクを有効にするには

- 1 [CorelDRAW] 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 [バックグラウンド タスクの有効化] チェック ボックスをオンにします。

Touch Bar サポート

CorelDRAW 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。

CorelDRAW 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、選択されているオブジェクトがない場合は、Touch Bar でズーム インとズーム アウト、およびグリッドやガイドラインの表示と非表示の切り替えができます。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。**整形**ツールでのオブジェクト整形時には、ノード編集関連のコントロールにアクセスできます。テキスト編集時には、テキストを太字や斜体にすることや、テキスト配置のオプションを呼び出すことが、簡単にできます。

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。



CorelDRAW の作業領域について

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

ここでは、次の項目について説明します。

- ページ 69 の「CorelDRAW の用語」。
- ページ 70 の「アプリケーション ウィンドウ」。
- ページ 72 の「ツールバー」。
- ページ 74 の「ツールボックス」。
- ページ 87 の「プロパティ バー」。
- ページ 87 の「インスペクタ」。
- ページ 88 の「ステータス バー」。
- ページ 88 の「ドキュメント ナビゲータ」。

CorelDRAW の用語

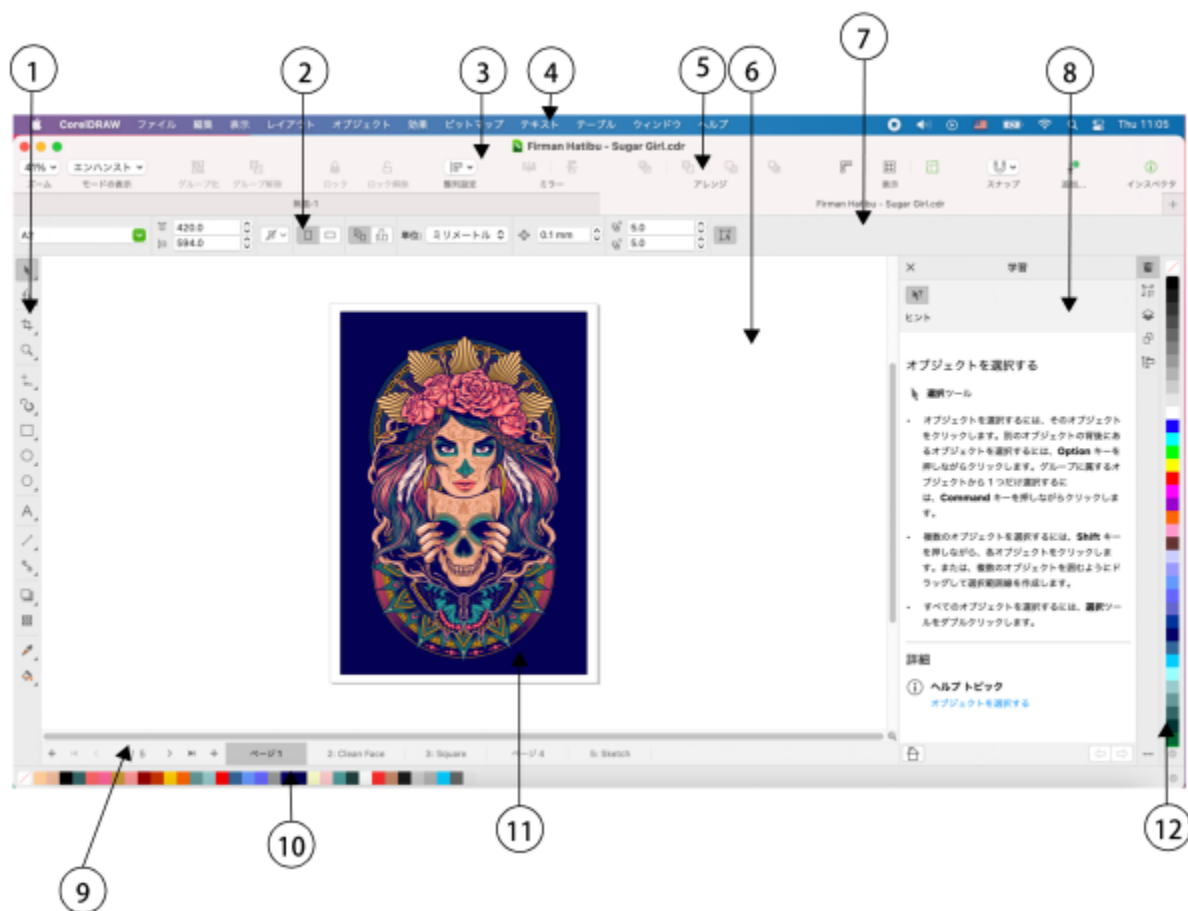
CorelDRAW で作業を始める前に、次の用語について理解しておいてください。

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

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

アプリケーション ウィンドウ

次に CorelDRAW アプリケーション ウィンドウの図を示します。



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

構成要素

1. ツールボックス

2. [ドキュメント] タブ

3. タイトル バー

4. メニュー バー

5. ツールバー

6. 描画ウィンドウ

説明

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。

開いたドキュメント間を素早く移動することができます。

現在選択している描画のタイトルが表示されます。

プルダウン メニュー オプションが表示されます。

メニューや他のコマンドへのショートカットが表示されます。

描画ページの外側のスクロール バーとアプリケーション コントロールで囲まれた領域。

構成要素

説明

7.プロパティ バー

アクティブなツールやオブジェクトに関連するコマンドが表示されるバー。たとえば、**テキスト** ツールがアクティブなときは、テキストを作成/編集するコマンドがテキストのプロパティバーに表示されます。

8.インスペクタ:

描画の修正に使用するコマンド ボタン、オプション、リストボックスなどのタスク関連コントロール、およびツール関連コントロールを表示します。

9.ルーラー

目盛りの付いた水平バーまたは垂直バー。オブジェクトのサイズおよび位置の決定に使用します。

10.ドキュメントパレット

現在のドキュメントのカラー ボックスを持つ移動可能なバー

11.描画ページ

描画ウィンドウ内の印刷領域。

12.カラー パレット

カラー ボックスが入った移動可能なバー



ルーラーの表示と非表示を切り替える方法について詳しくは、[688 ページの「ルーラーの表示/非表示を切り替えるには」](#)を参照してください。

ツールバー

ツールバーはデフォルトで表示され、さまざまなメニュー コマンドへのショートカットとして機能するボタンとコントロールから構成されます。

ボタン

目的



倍率を指定する

表示モードを選択する



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

ボタン



目的

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

他のオブジェクトに対してオブジェクトを整列させる

オブジェクトを水平方向にミラー化する

オブジェクトを垂直方向にミラー化する

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

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

ルーラーを表示/非表示にします。

グリッドの表示/非表示

ガイドラインを表示/非表示にします。

オブジェクト整列のスナップ方法を選択する

[追加] ダイアログ ボックスにアクセスして他の創作ツールをダウンロードする

ボタン

目的



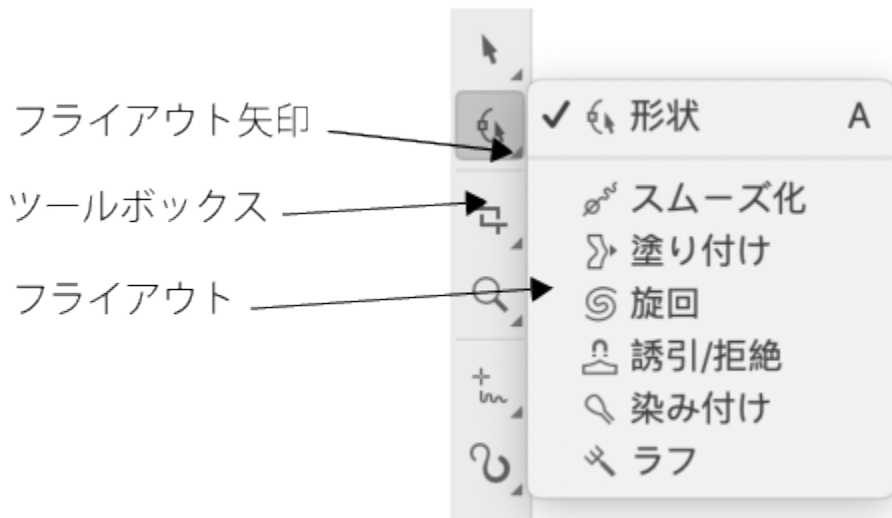
[インスペクタ] パネルを表示または非表示にする



ツールバーの表示と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、イメージの描画および編集用のツールが表示されます。デフォルト設定で表示されているツールもありますが、中にはフライアウトとしてグループ化されているツールもあります。フライアウトには、関連のある複数の CorelDRAW ツールがまとめて表示されます。ツールボックスのボタンの右下隅に小さなフライアウト矢印がある場合は、それがフライアウトであることを示しています。フライアウト矢印をクリックすると、フライアウトのツールにアクセスできます。

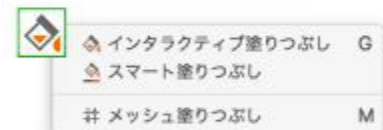
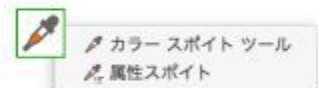
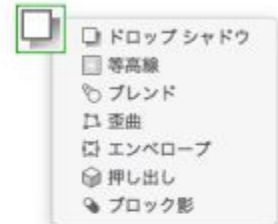
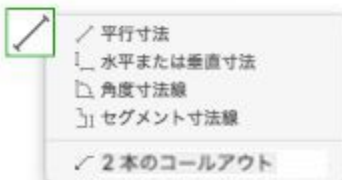
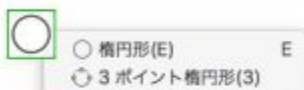
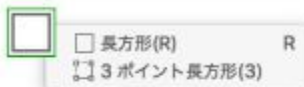
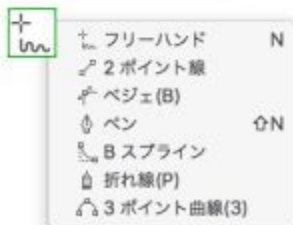
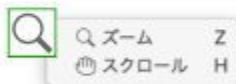


デフォルトの作業領域では、整形ツールのフライアウト矢印をクリックすると、[整形ツールの編集] フライアウトが開きます。

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

ツールを見つける

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



CorelDRAW のツールボックスにあるツールは、次のとおりです。

選択ツール

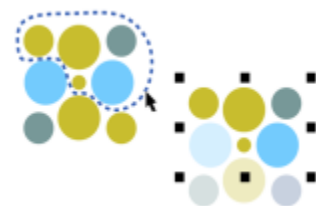


選択ツールでは、オブジェクトの選択、サイズ変更、斜変形、および回転が行えます。

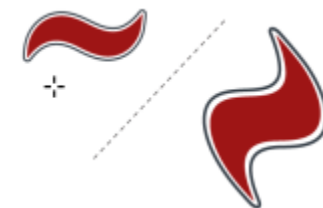




フリーハンド選択ツールでは、フリーハンド選択範囲線を使用してオブジェクトを選択できます。



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



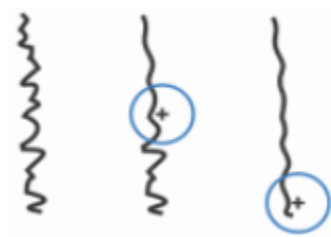
形状ツールの編集



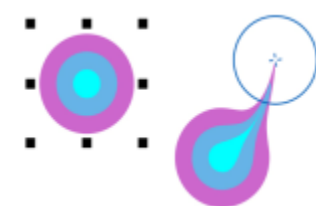
整形ツールでは、オブジェクトの形状を編集できます。



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



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





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



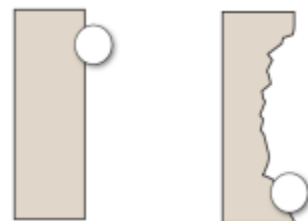
引き付けと反発ツールを使用して、ノードをカーソルに引き付けたりカーソルから反発させたりすることによりオブジェクトを整形できます。



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



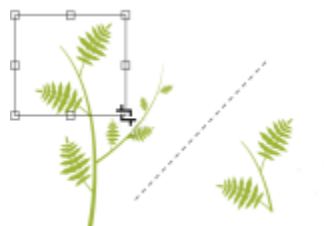
ラフ ブラシ ツールでは、ベクトル オブジェクトの輪郭に沿ってドラッグして、オブジェクトを歪ませることができます。



切り抜きツール



切り抜きツールでは、オブジェクトの不要な領域を削除できます。

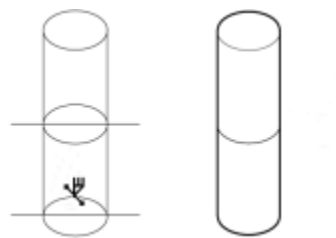




ナイフ ツールでは、指定したパスに沿って、オブジェクト、オブジェクトのグループ、ビットマップをスライスできます。



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



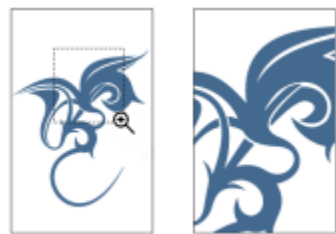
消しゴム ツールでは、描画の一部を消すことができます。



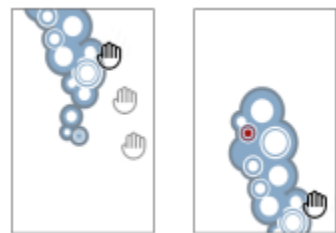
ズーム ツール



ズーム ツールでは、描画ウィンドウのズーム レベルを変更できます。



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



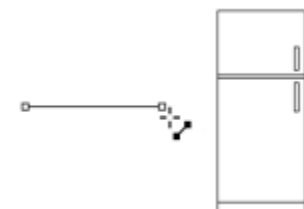
曲線ツール



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



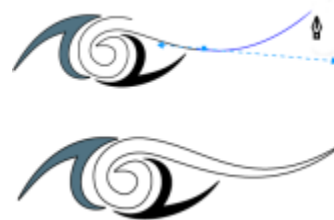
2 ポイント線 ツールでは、2 ポイント直線セグメントを描くことができます。



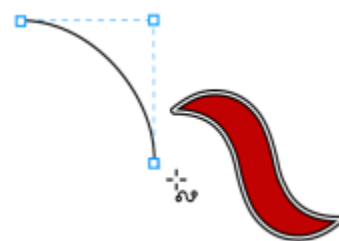
ベジエ ツールでは、曲線を 1 セグメントずつ描くことができます。



ペン ツールでは、曲線を 1 セグメントずつ描くことができます。



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



折れ線 ツールでは、線と曲線をプレビュー モードで描くことができます。





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



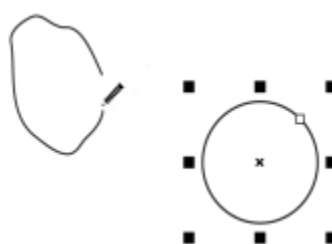
描画ツール



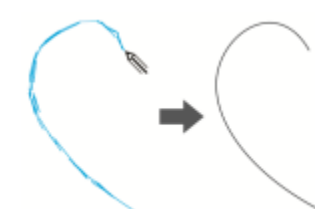
アート メディア ツールでは、**プリセット**、**ブラシ**、**スプレー**、**筆ペン**、**表現**の各ツールを使用できます。



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



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



長方形ツール

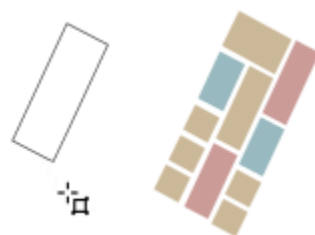


長方形ツールでは、長方形と正方形を描くことができます。





3 ポイント長方形ツールでは、傾いた長方形を描くことができます。



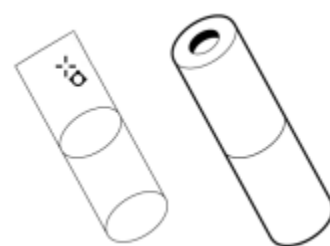
楕円形ツール



楕円形ツールでは、楕円と正円を描くことができます。



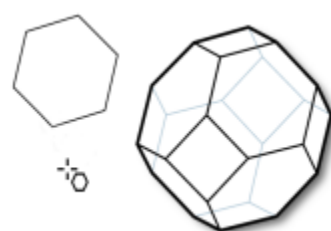
3 ポイント楕円形ツールでは、傾いた楕円形を描くことができます。



整形ツール



多角形ツールでは、多角形と星型を描くことができます。



星型ツールでは、完全な星型を描画できます。





らせん ツールでは、対称らせんと対数らせんを描くことができます。



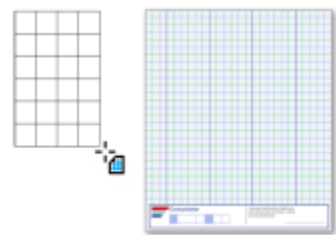
一般的な形状 ツールでは、六線星形、スマイルマーク、直角三角形など、基本的な図形を選択できます。



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



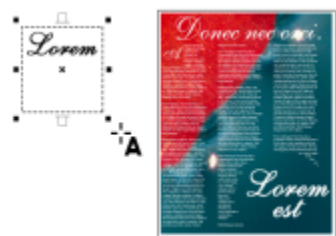
グラフ用紙 ツールでは、グラフ用紙のようなグリッドラインを描くことができます。



テキスト ツール

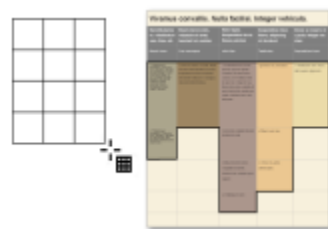


テキスト ツールでは、画面で文字を直接入力して、アートテキストや段落テキストを作成できます。





テーブル ツールでは、表の作成や編集が行えます。



寸法線ツール



平行寸法ツールでは、斜め寸法線を描くことができます。



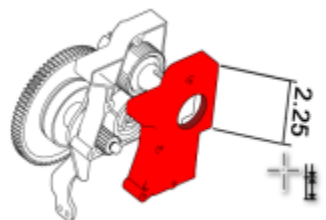
水平または垂直寸法ツールでは、水平または垂直の寸法線を描画できます。



角度寸法線ツールでは、角度寸法線を描画できます。

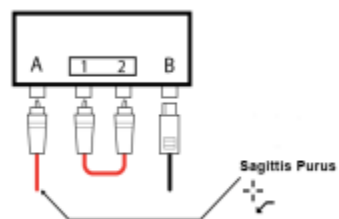


セグメント寸法線ツールでは、単一セグメントまたは複数セグメントの終点ノード間の距離を表示できます。





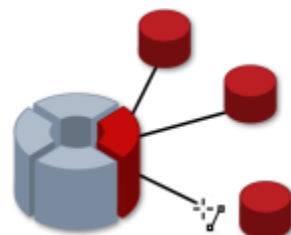
2 ポイント コールアウト ツールでは、2 セグメントの引き出し線でコールアウトを描画できます。



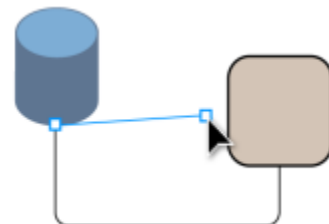
コネクタ ツール



コネクタ ツールでは、直線、直角、丸型の直角のコネクタ ラインを描画できます。



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



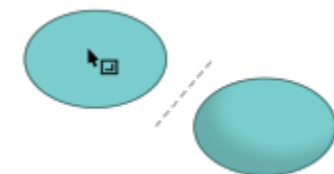
効果ツール



ドロップ シャドウ ツールでは、オブジェクトの背後または下にドロップ シャドウを適用できます。

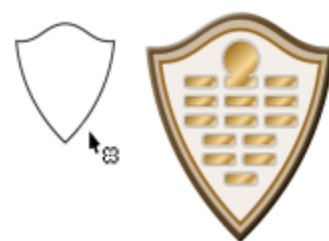


インナー シャドウ ツールでは、オブジェクトの内側にドロップ シャドウを適用できます。

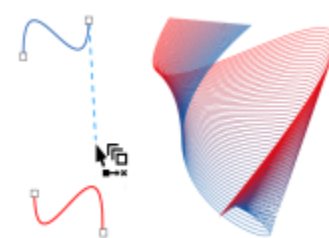




等高線 ツールでは、オブジェクトに等高線を適用できます。



ブレンド ツールでは、2 つのオブジェクトをブレンドします。



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



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



押し出し ツールでは、オブジェクトに 3 次元効果を適用できます。



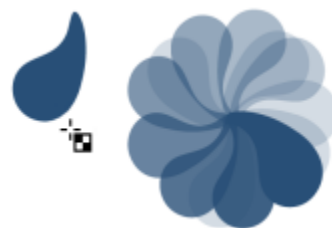
ブロック影 ツールでは、オブジェクトやテキストに均一なベクトル影を加えることができます。



透明度ツール



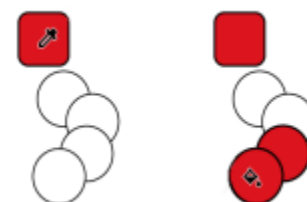
透明ツールでは、オブジェクトに透明を適用できます。



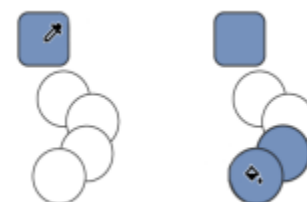
スポイト ツール



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



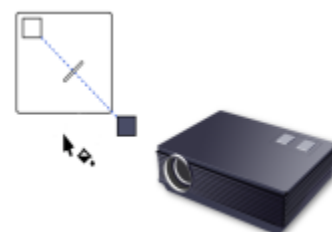
属性スポイト ツールでは、描画ウィンドウ内のオブジェクトからオブジェクトのプロパティ (塗りつぶし、線の太さ、サイズ、効果など) を選択してコピーできます。



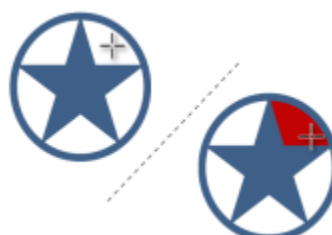
塗りつぶしツール



インタラクティブ塗りつぶしツールでは、さまざまな塗りつぶしを適用できます。

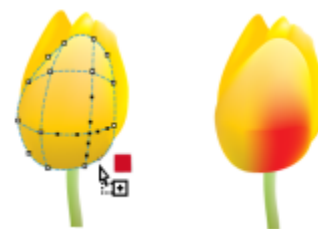


スマート塗りつぶしツールでは、囲まれた領域からオブジェクトを作成し、作成したオブジェクトに塗りつぶしを適用できます。





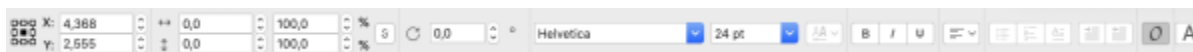
メッシュ塗りつぶしツールでは、オブジェクトにメッシュ グリッドを適用できます。



プロパティ バー

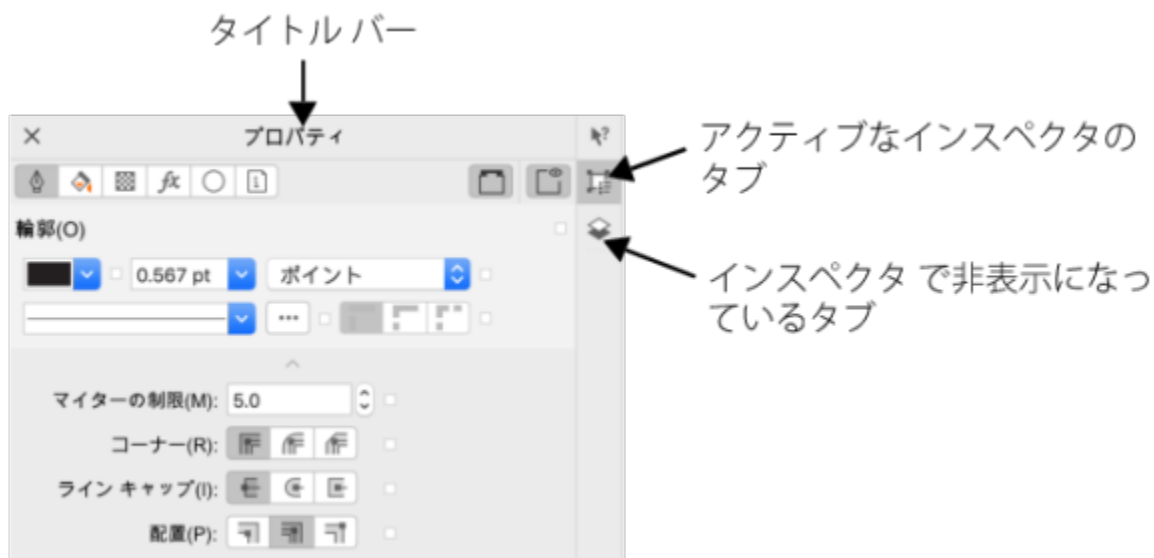
プロパティ バーには、アクティブなツールや現在のタスクに関連する、最も頻繁に使用する機能が表示されます。ツールバーと似ていますが、表示される内容はツールやタスクによって異なります。

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



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

インスペクタを開くには

- [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、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。

タイトル バーの **X** ボタンをクリックして、インスペクタを閉じることもできます。タイトル バーの **X** ボタンをクリックすると、グループ内でネストされたすべてのインスペクタが閉じます。

開いたインスペクタすべてを非表示にするには、 **【表示】 ▶ 【インスペクタの非表示】** をクリックします。

ステータス バー

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



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

ステータス バーを隠すには

- ステータス バーを非表示にするには、 **【表示】 ▶ 【ステータス バーを隠す】** をクリックします

ドキュメント ナビゲータ

ドキュメント ナビゲータは描画ウィンドウの下に配置されており、ページの管理に使用するコントロールを表示します。デフォルトで表示されますが、非表示にすることもできます。

ドキュメント ナビゲータのを切り替えるには

- 【表示】 ▶ 【非表示】 【ドキュメント ナビゲータ】** をクリックします。



クリエイティブなツールとコンテンツ

ローカル フォルダ、ネットワーク フォルダ、または Cloud フォルダやポータブル デバイスに保存されている**ベクトル** イメージ、**ビットマップ** (ラスタ) イメージおよびシンボル ライブラリなどのコンテンツやアセットを検索および管理できます。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。

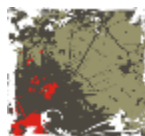
- ページ 89 の「[コンテンツの種類](#)」。
- ページ 91 の「[\[アセット\] インスペクタでコンテンツを表示する](#)」。
- ページ 92 の「[クリップアートおよびその他のローカル アセットとネットワーク アセットを検索する](#)」。
- ページ 95 の「[\[アセット\] インスペクタを使ってイメージを使用/管理する](#)」。
- ページ 97 の「[Cloud アセットを操作する](#)」。
- ページ 99 の「[リンクされたアセットを操作する](#)」。
- ページ 101 の「[\[トレイ\] インスペクタでコンテンツを管理する](#)」。
- ページ 102 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 103 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、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、103 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、405 ページの「[塗りつぶしや透明を検索および表示する](#)」を参照してください。テンプレートについて詳しくは、636 ページの「[テンプレートを検索する](#)」を参照してください。フォントについて詳しくは、Corel Font Manager のヘルプまたは 611 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



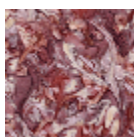
サンプルのビットマップ イメージ



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



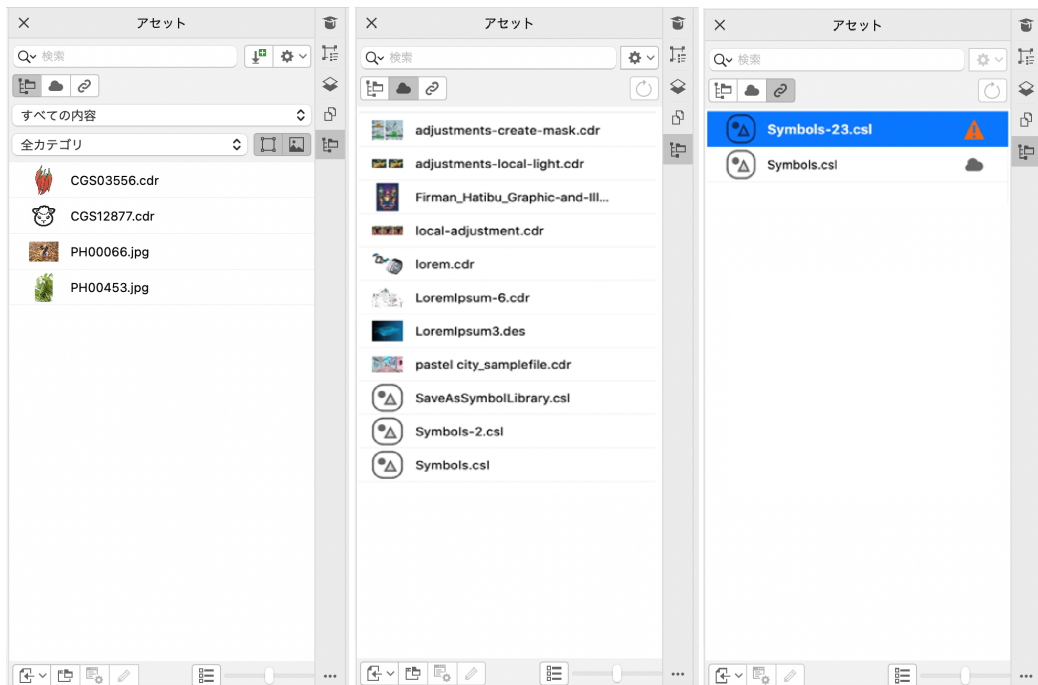
サンプル イメージ リスト



[アセット] インスペクタでコンテンツを表示する

[アセット] インスペクタには、コンテンツの操作に役立つ 3 つのビューがあります。[ローカル アセットとネットワーク アセット] ビューには、ローカル フォルダまたはネットワーク フォルダに保存されているベクトル イメージとビットマップ イメージ、およびその他のアセットが表示されます。[Cloud アセット] ビューには、他のユーザーと共有しているシンボル ライブラリ ファイルを含む、Cloud フォルダ内のファイルが表示されます。[リンクされたアセット] ビューには、アクティブなドキュメントにリンクされたシンボル ライブラリが表示されます。

[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。



(左から右へ)[ローカル アセットとネットワーク アセット]、[Cloud アセット]、[リンクされたアセット]

アセットのフルネームと場所は、どのビューでも表示できます。

アセットは、サムネール付きのファイル名のリスト (デフォルト表示)、またはサムネールのグリッドとして表示されます。また、アセットのサムネールのサイズも調整できます。

アセットを表示するには


- [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。

表示対象

ローカル フォルダとネットワーク フォルダに保存されているアセット

自分の Cloud フォルダに保存/共有されているファイル

作業手順

[ローカル アセットとネットワーク アセット] ボタン  をクリックします。


[Cloud アセット] ボタン  をクリックします。

表示対象

作業手順

Cloud にサイン インしていない場合、Cloud ファイルにアクセスするにはサイン インするように求められます。

リンクされたシンボル ライブラリ

[**リンクされたアセット**] ボタン  をクリックします。

アセット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。

リストとグリッド表示を切り替えるには

- [**アセット**] インспекタの下部にある [**サムネール プレビュー**] ボタン ( または ) をクリックします。

アセットの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。

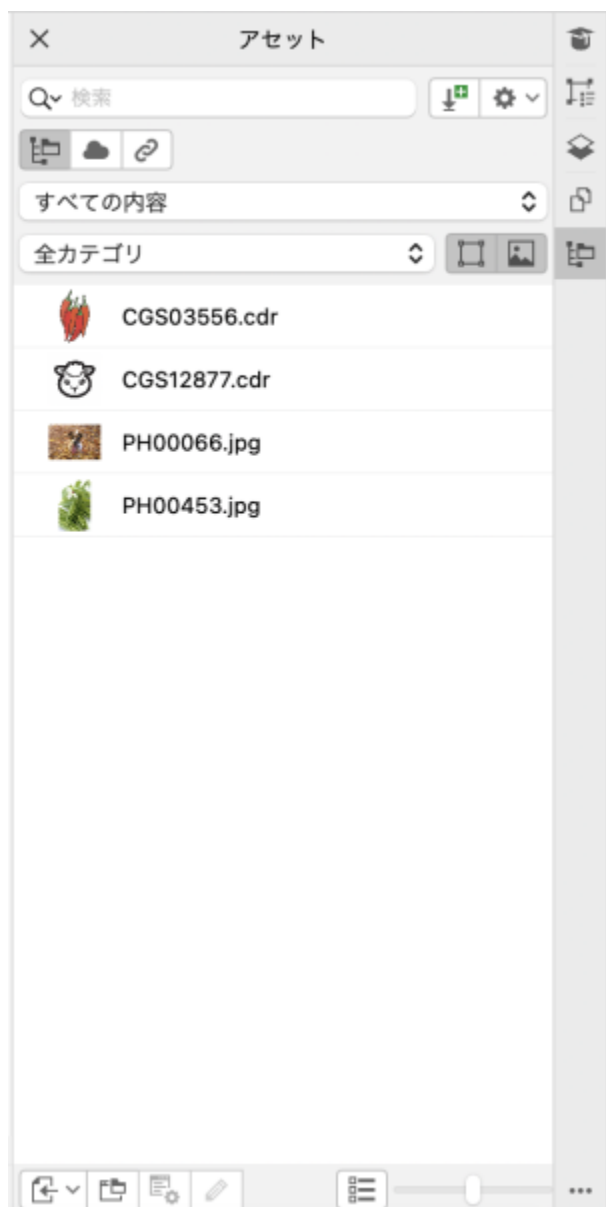
クリップアートおよびその他のローカル アセットとネットワーク アセットを検索する

[**アセット**] インспекタ ([**ウィンドウ**] ▶ [**インспек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。

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、[95 ページの「\[アセット\] インспек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。


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 **[アセット]** インスペクタで **[ローカル アセットとネットワーク アセット]** ボタン  をクリックします。
- 3 **[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、**[ラスター イメージを表示]** ボタン  をクリックします。


最近使用したイメージを表示する

[コンテンツ ソースを選択] リスト ボックスで **[最近使用したファイル]** を選択します。

お気に入りのイメージを表示する

[コンテンツ ソースを選択] リスト ボックスで **[お気に入り]** を選択します。コンテンツをお気に入りとしてマークする方法については、96 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れ、**[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]**


可能な操作

ボタン  をクリックし、**[再帰参照]** コマンドがオンになっていることを確認します。

フォルダのインデックスを再作成する

[フォルダまたはエイリアスの環境設定] 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。


[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спек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спек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。




Cloud 上で自身に共有されたファイルは編集できません。

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спекタ (**[ウィンドウ]** ▶ **[インспек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。 <ul style="list-style-type: none"> • [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спек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спекタ (**[ウィンドウ]** ▶ **[インспек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。
Finder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。

Cloud アセットを操作する

[アセット] インスペクタでは、CorelDRAW (CDR) ファイル、Corel DESIGNER (DES) ファイル、シンボル ライブラリなどのすべての Cloud アセットを表示および検索できます。これには自分の Cloud フォルダ内の他のユーザーの共有シンボル ライブラリも含まれます。Cloud アセットを見つけたら、ローカルまたはネットワーク フォルダからアセットを追加するのと同じ方法でそれをアクティブなドキュメントに追加できます。詳しくは、[を参照してください。95 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」](#)。



[Cloud アセット] ビュー

自分の Cloud アセットを開いて編集することはできますが、他のユーザーの共有 Cloud アセットを開いて編集することはできません。また、Cloud アセットのリストを更新して、自分の Cloud フォルダのコンテンツと同期することもできます。



シンボル ライブラリを Cloud に保存して、他のユーザーと共有することができます。詳しくは、[338 ページの「シンボル ライブラリを Cloud に保存するには」](#)。自分のライブラリ ファイルであるか共有されているものであるかを問わず、それを Cloud から自分のアクティブなドキュメントにリンクできます。リンクされたシンボル ライブラリは、それらが更新されたときにクラウドから同期できます。シンボル ライブラリのリンクについて詳しくは、[100 ページの「シンボル ライブラリをアクティブなドキュメントにリンクするには」](#)。を参照してください。

Cloud アセットを検索して編集するには

- 1 [アセット] インспекタ ([ウィンドウ] ▶ [インспекタ] ▶ [アセット]) で、[Cloud アセット] 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
Cloud アセットを検索する	[検索] ボックスにキーワードを入力します。
Cloud アセットを開いて編集する	サムネールをコントロールクリックし、 [編集] をクリックします。 注記: 他のユーザーの共有シンボル ライブラリを編集することはできません。

Cloud アセットのリストを更新するには

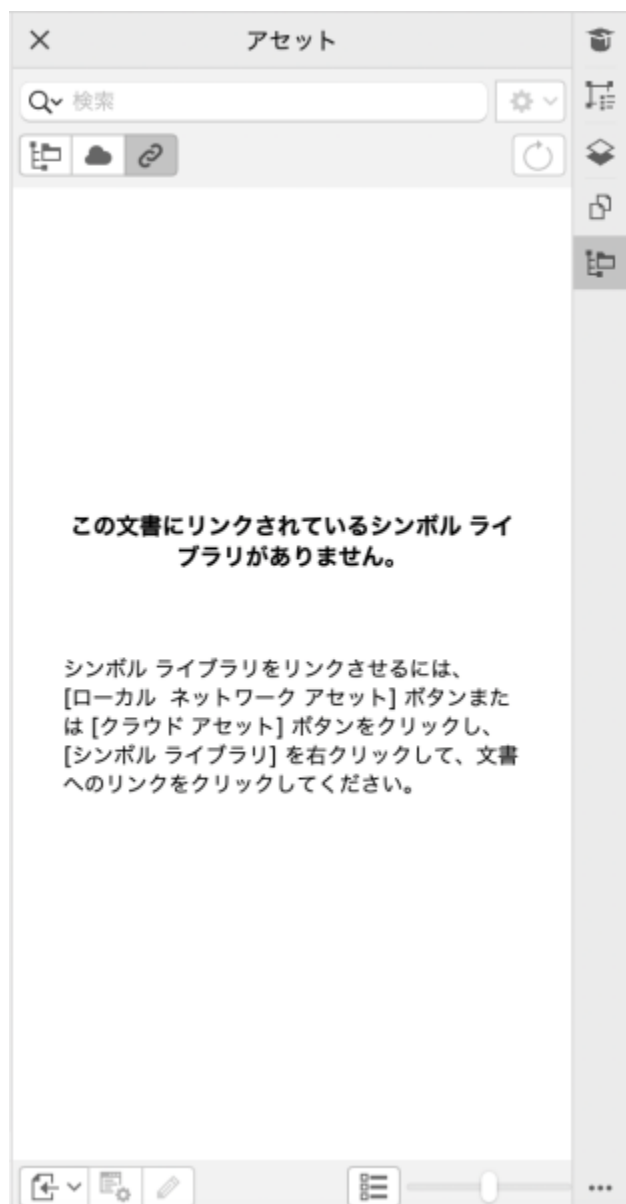
- **[アセット]** ドッキング ウィンドウ (**[ウィンドウ]** ▶ **[インスペクタ]** ▶ **[アセット]**) で、**[Cloud アセット]** ボタン  をクリックし、**[リストを更新]** ボタン  をクリックします。

リンクされたアセットを操作する

必要なシンボル ライブラリが見つかったら、それをドキュメントにリンクして使用することができます。**[アセット]** インスペクタの**[リンクされたアセット]** ビューで、アクティブなドキュメントにリンクされているシンボル ライブラリにアクセスできます。シンボル ライブラリが Cloud からリンクされている場合は、ファイル リストを更新して、自分の Cloud フォルダと同期できます。

自分のリンクされたシンボル ライブラリを開いて編集することはできますが、リンクされた他のユーザーの共有ライブラリを開いて編集することはできません。リンクされたライブラリをソースと同期して、それらのシンボルを常に最新の状態に保つこともできます。


ドキュメントおよびシンボル ライブラリ間のリンクが破損している場合があります。例えば、ドキュメントとリンクされているシンボル ライブラリを名前変更したり、移動したりすると、そのリンクが破損します。リンク設定されたライブラリ名の横にあるアイコンに、リンクが破損していることが表示されます。ライブラリ内のシンボルに再度アクセスできるようにシンボル ライブラリへのリンクを修復することができます。



[リンクされたアセット] ビュー。2 つのシンボル ライブラリがドキュメントにリンクされています。最初のシンボル ライブラリのリンクが破損しているため、修復する必要があります。

[シンボル] インспекタの [リンクされたシンボル] セクションで、リンクされたライブラリ内のシンボルにアクセスして、それらをプロジェクトで使用できます。詳しくは、[を参照してください。 335 ページの「描画でシンボルを使用する」。](#)


シンボル ライブラリをアクティブなドキュメントにリンクするには

- 1 [アセット] インспекタ ([ウィンドウ] ▶ [インспекタ] ▶ [アセット]) で、シンボル ライブラリをクリックします。
- 2 [配置] ボタン  をクリックして、[ドキュメントにリンクする] をクリックします。



また、シンボル ライブラリをコントロールクリックして、[ドキュメントにリンクする] をクリックすることもできます。

リンクされたシンボル ライブラリを操作するには

- 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、**[リンクされたアセット]** 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
Cloud からリンクされたライブラリのリストを更新する	[リストを更新] ボタン  をクリックします。
リンクされたシンボル ライブラリを編集する	ライブラリをコントロールクリックし、 [編集] をクリックします。 注記: [編集] コマンドは、他のユーザーの共有シンボル ライブラリでは使用できません。
リンクされたシンボル ライブラリを同期する	ライブラリをコントロールクリックし、 [リンクされたアセットを同期する] をクリックします。 注記: [リンクされたアセットを同期する] コマンドは、ソースファイルが更新されている場合のみ使用できます。
リンクされたシンボル ライブラリをリンク解除する	ライブラリをコントロールクリックし、 [リンクを解除する] をクリックします。 注記: リンクされたアセットがドキュメントから削除されます。
シンボル ライブラリの破損したリンクを修復する	破損したリンクを含むシンボル ライブラリをコントロールクリックし、 [リンクの修復] をクリックします。移動または名前変更したローカルのシンボル ライブラリのリンクを修復する場合、 [修復] ダイアログ ボックスが表示され、シンボル ライブラリを参照できます。 注記: ファイルの所有者がファイルの共有を解除している場合、共有シンボル ライブラリのリンクを修復できます。ただし、ファイルを右クリックして、 [リンクの解除] をクリックすると、リストからシンボル ライブラリを削除できます。

[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、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、[95 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	<p>[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。</p> <p>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。</p>
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ント)、フォント パックなどのコンテンツを CorelDRAW 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 CorelDRAW から直接無料でダウンロードし、プロ レベルの写真編集を短期間で習得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 **[CorelDRAW]** 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 **【CorelDRAW】**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。 |
|----------------------|--|

CorelDRAW®



コラボレーション

CorelDRAW を CorelDRAW.app と組み合わせて使用すると、デザイン プロジェクトで他のユーザーとデバイスを問わずにコラボレーションできます。

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 105 の「コラボレーション ワークフロー」。
- ページ 105 の「CorelDRAW.app、CorelDRAW、Cloud」。
- ページ 107 の「レビューしてフィードバックを追加する」。
- ページ 115 の「テキストに対してコラボレーションする」。

コラボレーション ワークフロー

CorelDRAW を使用すると、同僚やクライアントと簡単にコラボレーションできるワークフローが実現します。

手順 1: CorelDRAW で作成したデザインを Cloud、Google Drive、または Microsoft 365 にアップロードするか、デザインのアイデアを CorelDRAW.app でその場でキャプチャします。次に、校閲のために関係者とリンクを共有します。詳しくは、[105 ページの「CorelDRAW.app、CorelDRAW、Cloud」](#)を参照してください。

手順 2: 校閲者は CorelDRAW.app でデザインを開き、コメントや注記を追加します。デザインに変更が加えられると、通知されます。レビュー対象のデザインでの作業中にリアルタイムのフィードバック (ライブ コメント) を受け取ることができます。CorelDRAW.app で追加された注記やマークアップはすべて、CorelDRAW で開いているファイルにすぐに表示されます。

また、校閲者はファイルに対する注記や提案を CorelDRAW で追加できます。

手順 3: 校閲済みファイルを CorelDRAW で開き、校閲者のコメントに基づいてファイルを編集します。**[注記]** インспекタでは、注記の不明点を確認する返信、注記の解決、注記の追加や削除ができます。

手順 4: 修正したデザインをアップロードして、さらなるレビューや最終承認に備えます。

CorelDRAW.app、CorelDRAW、Cloud

CorelDRAW.app は、CorelDRAW Graphics Suite ユーザーと専用の、ベクトル グラフィックスを作成するための Web ベースのアプリケーションです。どのデバイスからでもアクセスして、アイデアをデザインにすぐさま取り込んだり、デザインを顧客と共有したりできます。

CorelDRAW.app は CorelDRAW に統合されています。CorelDRAW.app や CorelDRAW で作成したファイルは、オンライン ストレージである Cloud に保存できます。保存したファイルは、どちらのアプリケーションでも開くことができます。たとえば、デザイ

ンを CorelDRAW.app で作成して Cloud に保存し、後で CorelDRAW で編集することで、幅広い編集ツールを利用できます。編集が終わったら、ファイルを保存して CorelDRAW から Cloud に直接アップロードできます。編集済みファイルは、編集用としてではなく注記用として CorelDRAW.app で開き、終わったら Cloud に保存できます。ファイルの編集が必要な場合は、CorelDRAW で開くことができます。

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。ファイルを共有するには、ファイルの場所を示すリンクをコピーして送付します。リンクを受け取ったユーザー全員が、送ったユーザーの選択したアクセス権限を持ちます。また、電子メール アドレスとアクセス権限を指定して、特定のユーザーとファイルを共有することもできます。

CorelDRAW.app および CorelDRAW では一部同じ機能がありますが、違いもあります。CorelDRAW.app でファイルを保存、編集、開く方法については、**[ヘルプ] ▶ [学習] ▶ [チュートリアル]** をクリックして、アプリでチュートリアルをご覧ください。

重要な注記!

- CorelDRAW.app で作成したファイルを CorelDRAW で開いたり、その逆を行ったりするには、ファイルを CorelDRAW (CDR) 形式で保存する必要があります。
- Cloud に CorelDRAW から初めてアクセスする際には、Corel アカウントに関連付けられているパスワードによるサイン インが求められます。サイン インを求められるのは年に 1 度だけです。
- Cloud からファイルを開いたり Cloud にファイルを保存したりするには、インターネット接続が必要です。

別の認証情報でサイン インする必要がある場合は、あらかじめ Cloud からサイン アウトしておく必要があります (**[CorelDRAW] メニュー ▶ [Cloud からサイン アウト]**)。

CorelDRAW.app にアクセスするには

- 1 <https://coreldraw.app> にアクセスします。
- 2 **[Cloud にサイン イン]** ダイアログ ボックスに、Corel.com のアカウントに関連付けられている電子メール アドレスとパスワードを入力します。



CorelDRAW Graphics Suite の企業ユーザーは、Microsoft 365 または Google Workspace の企業アカウントで CorelDRAW.app Enterprise にサイン インすることもできます。

Cloud に保存された CorelDRAW (CDR) ファイルを開くには

- 1 CorelDRAW で、**[ファイル] ▶ [Cloud から開く]** をクリックします。
- 2 プロジェクト ダッシュボードで、開くファイルをダブルクリックします。

CorelDRAW (CDR) ファイルを Cloud に保存するには

- 1 CorelDRAW で、**[ファイル] ▶ [Cloud に保存]** をクリックします。
- 2 プロジェクト ダッシュボードで、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。
- 3 **[保存]** をクリックしてファイルを保存し、Cloud にアップロードします。


Corel DESIGNER (DES) ファイル形式にファイルを保存するか、CorelDRAW の以前のバージョンに保存します。

[ファイル形式とバージョン] ボックスでファイル形式とバージョンを選択します。

Cloud に保存されたファイルとローカルに保存されたファイルとのリンクを解除する



CorelDRAW で、**[ファイル] ▶ [名前を付けて保存]** をクリックして、ファイルを任意のローカル フォルダに保存します。



Cloud に保存されたファイルは、名前の横のクラウド アイコン  で識別できます。

Cloud に保存されたファイルを検索/整理/表示するには

- 1 **【ファイル】 ▶ 【Cloud に保存】** または **【ファイル】 ▶ 【Cloud から開く】** をクリックして、プロジェクト ダッシュボードを表示します。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
ファイルを検索する	【検索】 ボックスでファイル名の入力を始めます。
新しいフォルダを作成してファイルを整理する	【新規フォルダ】 をクリックし、フォルダ名を指定します。
ファイルを大きなサムネールまたはリストとして表示する	プロジェクト ダッシュボードの右上隅の 【カード表示】 ボタン または 【リスト表示】 ボタン  をクリックします。
ファイルを並べ替える	【並べ替え】 ボタン  をクリックし、コマンドをクリックします。

Cloud に保存されたファイルを共有するには

- 1 **【ファイル】 ▶ 【Cloud から開く】** をクリックしてプロジェクト ダッシュボードを表示します。
- 2 そのファイルをクリックします。
ファイル サムネールが表示されるペインが右側に開きます。
- 3 ファイル サムネールの下部にある **【このファイルを共有】** をクリックします。
- 4 **【ファイルの共有】** ダイアログ ボックスで、次のいずれかを行います。
 - **【コピー】** をクリックして、リンクをコピーします。**【リンクを知っている全員】** ボックスで、このリンクを受け取る全員のアクセス権限として、**閲覧者**、**校閲者**、または**承認者**。
 - **【プライベート共有】** セクションで、ファイルの共有相手の電子メール アドレスを入力し、各人のアクセス権限を指定します。

Cloud からサイン アウトするには

- CorelDRAW で、**【CorelDRAW】メニュー ▶ 【Cloud からサイン アウト】** をクリックします。

レビューしてフィードバックを追加する

【注記】 インスペクタ を使用すると、ドキュメントの各所に挿入された注記を表示して対処したり、各所にフィードバックを追加したりできます。

注記を識別する

Corel アカウントにサイン インして、自分のすべての注記を自分の名前と電子メール アドレスで識別することができます。マルチ シートの企業インストールの場合、注記を認証するには、Google Workspace または Microsoft 365 の企業アカウントでサイン インする必要があります。

または、サイン インせずに、匿名の注記を追加することもできます。この機能は、Cloud のコラボレーション機能を使用せずにローカル ファイルに注記を追加する場合に役立ちます。匿名の注記は、他のユーザーが編集および削除できます。

注記に返答する/注記を追加する

サイン インすると、注記の選択、返答、対処を行ったり、対処済み注記を再び開いたりできます。注意アイコンを追加して **【注記】** インспекタで注記を入力したり、ドキュメントに矢印、長方形、楕円形、直線、自由描画でマークを付けたりできます。また、ドキュメントの特定部分に目を向けさせるために、紙で蛍光ペンを使うかのようにハイライトできます。注記を追加することで、描画した各マークの意図を明確にできます。

マークとして使用する図形や線をカスタマイズするために、描画する前後にカラー、線の太さ、枠を選択できます。また、図形や線の移動やサイズ変更ができます。

さらに、追加した注記を編集したり、すべての注記をワンクリックで解決済みに指定したりできます。注記を再利用する必要がある場合は、注記をコピーできます。



ドキュメントにマークを付ける

ライブ コメント

ドキュメントを CorelDRAW.app で校閲中の校閲者とリアルタイムでコラボレーションできます。CorelDRAW.app で追加された注記やマークアップはすべて、CorelDRAW で開いているドキュメントにすぐに表示されます (逆の場合も同様です)。こうした注記は、そのダイナミックな性質からライブ コメントと呼ばれています。ライブ コメントに返答したり、不明点を確認したりすることで、フィードバックがすぐに得られます。ライブ コメントの動作は他のコメントと同様ですが、使用するには、ドキュメントをあらかじめ Cloud に保存して共有したうえで、そのドキュメントを Cloud から開く必要があります。また、ライブ コメントを CorelDRAW の異なるインストール間でやり取りすることはできません。

注記を検索する/非表示にする/削除する

語句または校閲者名を入力して注記を検索できるので、特定の注記を素早く検索できます。

編集作業がしやすくなるよう、注記マークはすべていつでも非表示にできます。解決済みの注記はすべてデフォルトで非表示になり、解決の必要な注記に集中できます。解決済みの注記が表示されるようにも設定できます。

不要になった注記または注記のスレッドを削除して見やすくすることができます。また、マークアップや注記をすべて一度に削除することもでき、デザインの最終バージョンの用意に便利です。

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET



Lorem ipsum dolor sit amet. Eismod lorem te. Dolor at sed elit et. Labore consetetur sea. Ut ipsum lorem magna duo sit nisl. Facilis velit est nonumy. Lorem at ipsum minim. Consetetur justo consetetur ea eum. Dolores eirmod aliquyam augue ad et sed ea. No kasd magna est lorem dui diam. Eros quod amet sanctus.

マークを非表示にする

注記が含まれているドキュメントを PDF ファイルにエクスポートするときに、注記を含めたり除外したりできます。詳しくは、834 ページの「PDF ファイル内の注釈」を参照してください。

保存と共有



ファイルに含まれていたフィードバックに対処したら、Cloud に保存し、CorelDRAW.app を使用して他のユーザーと共有して、さらなる校閲や最終承認に備えることができます。

テキストのコラボレーションをする

テキストを共同で作成および編集することもできます。詳しくは、115 ページの「テキストに対してコラボレーションする」を参照してください。

[注記]インスペクタにサイン インするには

- 1 [ウィンドウ] ▶ [インスペクタ] ▶ [注記] をクリックします。

[注記] インスペクタの初回アクセス時には [サイン イン] ページが開きます。サイン イン済みのアカウントを切り替えたい場合は、[注記] インスペクタの [サイン インまたはアウト] 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

Corel アカウントでサイン インする (サブスクライバのみが利用可能)

匿名の注記を追加する

Google Workspace アカウントでサイン インする (マルチシート インストールでのみ利用可能)

作業手順

[Corel アカウントでサイン イン] をクリックし、必要な認証情報を入力します。

[注記を追加する] をクリックします。

ヒント: [注記] インスペクタにすでにサイン インしている場合、匿名の注記を追加するにはサイン アウトする必要があります。

[Google Workspace でサイン イン] をクリックし、必要な認証情報を入力します。

目的

Microsoft 365 アカウントでサイン インする (マルチシート インストールでのみ利用可能)

作業手順

[Microsoft 365 でサイン イン] をクリックし、必要な認証情報を入力します。


注記を表示/選択/移動するには

- 1 注記やマークのあるドキュメントを開きます。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。


目的

作業手順

注記を表示する


選択ツール  を使用して、描画ウィンドウで注記マークをポインタします。ツールヒントが表示され、作成者、注記、その注記に対する返答の数が表示されます。

注記を選択する


選択ツール  を使用して、描画ウィンドウで注記マークをクリックします。

ヒント: [注記] インスペクタで注記をクリックすることもできます。

複数の注記を選択する

インスペクタ **Command** キーを押しながら注記をクリックします。または、**選択ツール**  を使用して描画ウィンドウで注記マークをクリックします。

注記のマークを移動する

選択ツール  を使用して、描画ウィンドウで注記マークをクリックして別の位置へドラッグします。

注記に返答するには

- 1 CorelDRAW で、**[ファイル] ▶ [Cloud から開く]** をクリックして、開きたいファイルをダブルクリックします。
ファイルが別の場所に保存されている場合は、探してそこから開きます。
- 2 **[ウィンドウ] ▶ [インスペクタ] ▶ [注記]** 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

注記に返答する

注記をクリックし、注記の下に表示されるボックスに返答を入力し、**Return** キーを押します。

注記に対処する

注記ボックスの右上隅にある **[対処する]** ボタン  をクリックします。

注記: 解決した注記に対するデフォルトの表示設定を変更していない場合、注記マークと注記は注記を解決したと同時に表示されなくなります。解決済み注記の表示と非表示を切り替える方

目的


すべての注記に対処する



ライブ コメントを使用するには、ドキュメントをあらかじめ Cloud に保存して共有したうえで、そのドキュメントを Cloud から開く必要があります。

ライブ コメントは CorelDRAW.app と CorelDRAW との間でやり取りできますが、CorelDRAW の 2 つのインストール間ではできません。

注記に関連するメモを追加するには

- 1 **[注記]** インスペクタで、**注記ツール**  をクリックします。
- 2 描画ウィンドウで注記アイコンを追加する位置をクリックします。
- 3 **[注記]** インスペクタで注記を入力し、**Return** キーを押します。



同じ注記をすべてのドキュメント ページに追加するには、まず **[オブジェクト]** インスペクタで**マスター ページ**を開いてから、**[デスクトップ]** レイヤをクリックする必要があります。

入力中の注記は、**Esc** キーを押してキャンセルできます。


描画マーク ツールを使用するには

- 1 **[注記]** 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

矢印または直線を描画する

作業手順

矢印マーク ツール  をクリックします。描画ウィンドウで、ドラッグして矢印を描画します。開始点に矢頭を追加するには、**[矢印の開始]** チェック ボックスをオンにします。

直線を描画するには、**[開始矢印]** チェック ボックスと**[終了矢印]** チェック ボックスを無効にします。線を開始する位置にポインタを置き、ドラッグして曲線を描きます。

矢印や線の色は、**[線の色]** ピッカーで選択できます。

矢印や線の幅は、**[線の幅]** ボックスに値を入力して指定できます。

目的

ハイライトを追加する


自由な線または形状を描く

長方形を描く

楕円を描く


塗りつぶしの長方形または楕円形を描く

作業手順

ハイライト ツール  をクリックして、ハイライトする領域を囲むようにドラッグします。


ハイライトの色は、**[ハイライト カラー]** ピッカーで選択できます。

ハイライトの幅は、**[ハイライト幅]** ボックスで指定できます。

フリーハンド マーク ツール  をクリックし、描画ウィンドウで始点をポイントしてドラッグします。


線の色は、**[線の色]** ピッカーで選択できます。

線の幅は、**[線の幅]** ボックスで指定できます。

長方形マーク ツール  をクリックし、描画ウィンドウでドラッグします。



輪郭の色は、**[輪郭の色]** ピッカーで選択できます。

輪郭の幅は、**[輪郭の幅]** ボックスで指定できます。

楕円マーク ツール  をクリックし、描画ウィンドウでドラッグします。

輪郭の色は、**[輪郭の色]** ピッカーで選択できます。

輪郭の幅は、**[輪郭の幅]** ボックスで指定できます。

長方形マーク ツール  または **楕円形マーク** ツール  を選択し、**[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、描画ウィンドウ内をドラッグします。

2 [注記] インスペクタで注記を入力し、**Return** キーを押します。




カスタマイズされた注記マーク




50% の透明度がマークのカラーに適用されます。



注記マークは、描画ウィンドウに追加された後でもカスタマイズできます。**選択ツール**  を使用し、描画ウィンドウで注記マークをクリックし、**【注記】** インスペクタで目的の色や線のプロパティを設定します。

注記マークのサイズを変更するには

- 1 **選択ツール**  を使用し、描画ウィンドウで線、ハイライト、長方形、矢印、楕円形などの注記マークをクリックします。
- 2 選択ハンドルをドラッグします。




デザインの特定の領域に焦点を当てるために長方形のサイズが変更されました。



他のユーザーが描画した注記マークのサイズは変更できません。

注記のサイズは変更できません。


注記を編集するには

- 1 **[注記]** インспекタで、追加した注記をクリックします。
- 2 **[アクション]** ボタン  をクリックし、**[編集]** をクリックします。
- 3 注記を編集し、**Return** キーを押します。



自分で追加した注記のみ編集できます。

注記をコピーするには

- 1 **[注記]** インспекタで、注記をクリックします。
- 2 **[アクション]** ボタン  をクリックし、**[テキストをコピー]** をクリックします。

注記を検索するには

- **[注記]** インспекタの **[検索]** ボックスで語句や校閲者名の入力を始めます。
入力内容に合わせて検索結果が動的に更新されます。



CorelDRAW では、アクティブなページだけではなくドキュメントのすべてのページを検索します。



[検索] ボックスをクリアするには、**[閉じる]** ボタンをクリックします。


注記を表示する/非表示にするには

- 1 **選択ツール**  をクリックします。
- 2 **[注記]** インспекタで、**[環境設定]**

目的	作業手順
すべての注記マークを表示/非表示する	[注記の表示] をクリックして、このコマンドの有効/無効を切り替えます。
解決した注記とそのマークを表示する/非表示にする	[解決済みの表示] をクリックして、このコマンドの有効/無効を切り替えます。

注記を削除するには

- **[注記]** インспек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
注記を削除する	注記をクリックし、 [削除] をクリックします。 ヒント: [アクション] ボタン  をクリックし、 [削除] をクリックすることでもできます。


目的

すべての注記を削除する



削除アクションは元に戻せません。




選択 ツール  を使用して描画ウィンドウで注記マークを選択し、**[削除]** をクリックして、注記を削除することもできます。

作業手順

[環境設定]

ファイルを保存して共有するには

- 1 **[注記]** インスペクタで、**[保存して共有]** 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。

テキストに対してコラボレーションする

貢献者やクライアントを巻き込んでドキュメントの共同作成や共同編集に当たることができます。テキストのコラボレーションを有効にするには、まずテキスト要素のフォント、サイズ、場所を示すプレースホルダ テキストを挿入し、そのテキストを編集用としてマークします。次に、**[注記]** インスペクタで注記を追加し、校閲者向けの指示やメモを残します。ファイルを保存し共有したら、校閲者がテキストの内容を編集し、CorelDRAW.app でテキストのフォーマットを調整します。





編集対象にマークされたデザインのテキスト要素。

編集したテキストを含むファイルを開いたら、テキストに誤りがないかチェックし、テキスト フレームに収まるか確認し、必要な調整を加えます。これで、テキストに関連する注記に対処できます。

テキストに関連付けられている注記の操作は、**[注記]** インスペクタの他の注記の場合と同様です。これらのテキストは、対処、編集、削除し、非表示にすることができます。詳しくは、[107 ページの「レビューしてフィードバックを追加する」](#)。を参照してください。


テキストを編集用としてマークするには

- 1 デザインにプレースホルダ テキストを追加し、フォント サイズと基本フォーマットを指定します。
- 2 **[ウィンドウ]** ▶ **[インスペクタ]** ▶ **[注記]** をクリックします。
- 3 **[注記]** インスペクタで、**コラボレーション テキスト ツール** ボタン  をクリックします。
- 4 描画ウィンドウで、レビュー対象としてマークするプレースホルダ テキストをクリックします。
テキストの周りにフレームが追加されます。フレームはデフォルトで青ですが、テキストを編集用としてマークする前に、**[注記]** インスペクタの **[フレームの色]** ピッカーで別の色を選択できます。
- 5 **[注記]** インスペクタで、表示される空の注記ボックスに校閲者向けの指示を追加します。
ファイルを保存して共有するには、**[保存して共有]** ボタン  をクリックします。詳しくは、[115 ページの「ファイルを保存して共有するには」](#)。を参照してください。



テキスト編集に関連した注釈の選択、非表示化、削除は他のコメントの場合と同様にできます。詳しくは、[110 ページの「注記を表示/選択/移動するには」](#)、[114 ページの「注記を表示する/非表示にするには」](#)と[114 ページの「注記を削除するには」](#)。を参照してください。

編集済みテキストをレビューするには

- 1 編集したテキストを含むファイルを開きます。
- 2 テキストに誤りがないが確認し、必要に応じて修正します。
- 3 注記を解決するには、**[注記]** インスペクタの **[注記]** ボックスの右上隅にある **[解決]** ボタン  をクリックします。



別の注記と同じ方法でテキストに関連する注記に返答したり、注記を再度開いたりできます。詳しくは、[110 ページの「注記に返答するには」](#)を参照してください。

線、図形、輪郭

線、輪郭、ブラシストローク..... 121

整形..... 163

オブジェクトを整形する..... 175

対称描画..... 233

遠近効果を用いた描画..... 245



線、輪郭、ブラシストローク

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

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

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 121 の「行間」。
- ページ 130 の「平行線の描画」。
- ページ 132 の「筆ペンの線およびプリセット」。
- ページ 134 の「LiveSketch」。
- ページ 140 の「線および輪郭のフォーマットを設定する」。
- ページ 145 の「線または曲線への矢頭の追加」。
- ページ 147 の「輪郭をコピー、変換、削除、置換する」。
- ページ 149 の「ブラシストローク」。
- ページ 151 の「ブラシストロークとスタイラス入力」。
- ページ 152 の「オブジェクトを線に沿ってスプレーする」。
- ページ 155 の「コネクタ ラインおよびコールアウト ライン」。
- ページ 158 の「寸法線」。
- ページ 161 の「圧力感知ペンとデバイス」。



図形認識を使用して線を描くことができます。詳しくは、172 ページの「形状認識を使用する」を参照してください。

オブジェクト座標を使用して線を正確に描くことができます。詳しくは、271 ページの「オブジェクトを描画および修正するためにオブジェクトの座標位置を使用する」を参照してください。

行間

線は、2 点間のパスです。線は複数のセグメントで構成することができ、線セグメントは曲線または直線です。線セグメントは、小さな正方形で描かれるノードによって接続されます。CorelDRAW が提供するさまざまな描画ツールを使用して、曲線や直線を描いたり、曲線と直線の両方のセグメントを含む線を描いたりすることができます。

フリーハンド ツールと折れ線ツール

スケッチ パッドにスケッチする場合は、**フリーハンド ツール**  と**折れ線ツール**  を使用してフリーハンドの線を描くことができます。フリーハンド曲線を描いている途中で間違えた場合は、不要な部分を消してから描き続けることができます。直線や直線セグメントを描く場合は、垂直方向または水平方向の直線に制限することができます。

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



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

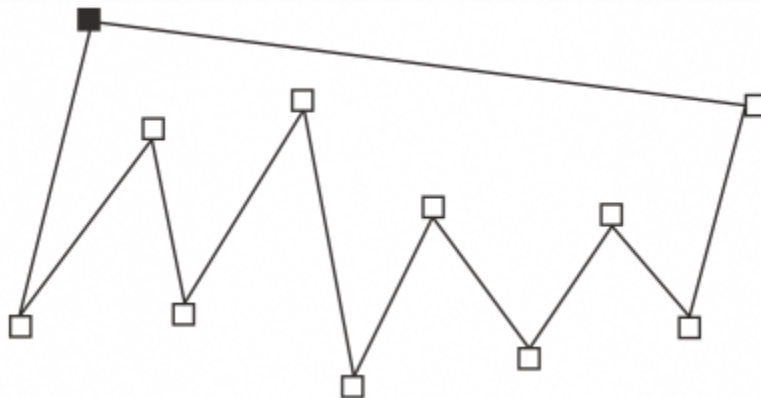
フリーハンド ツールと**折れ線ツール**の動作を制御するための設定を選択できます。たとえば、これらのツールで作成する曲線のデフォルトのなめらかさを変更できます。

2 ポイント線ツール

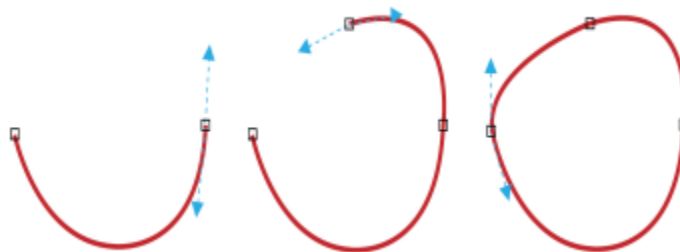
2 ポイント線ツールを使って、直線を描くことができます。また、このツールでは、オブジェクトに対して直角または接線となる直線を作成できます。

ベジェ ツールとペン ツール

ベジェ ツール  と**ペン ツール**  では、各ノードに精度を設定したり各曲線セグメントの形状を制御したりすることにより、一度に 1 つずつセグメントを追加しながら線を描きます。**ペン ツール**の使用中は、描画中の線セグメントをプレビューできます。



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



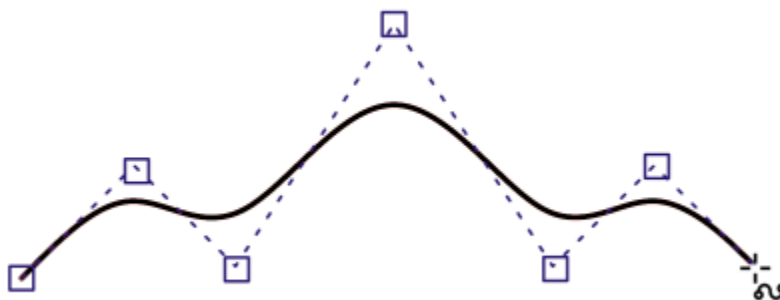
ベジェ ツールでは、コントロール ハンドルをベジェ曲線の端でドラッグすることによって曲線を描くことができます。

B スプライン ツール

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


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

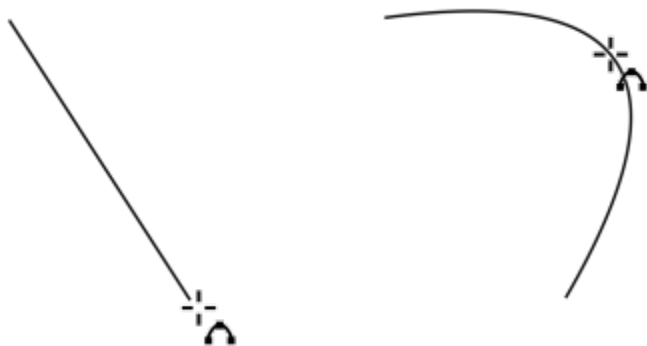
線に接するコントロール ポイントは「固定化されている」と呼ばれます。固定化されたコントロール ポイントはアンカーとして機能します。線を引っ張るコントロール ポイントは線に接していず、「フロートしている」と呼ばれます。最初と最後のコントロール ポイントは、端が開いた B スプライン上に常に固定されています。デフォルトでは、その間にあるポイントは移動しますが、[尖化](#)または B スプライン内で直線を作成したい場合は、ポイントを固定化できます。完成した B スプラインは、コントロール ポイントを使って編集できます。



作成した B スプラインは、コントロール ポイントを使って編集できます。


3 ポイント曲線ツール

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



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

スマート描画ツール

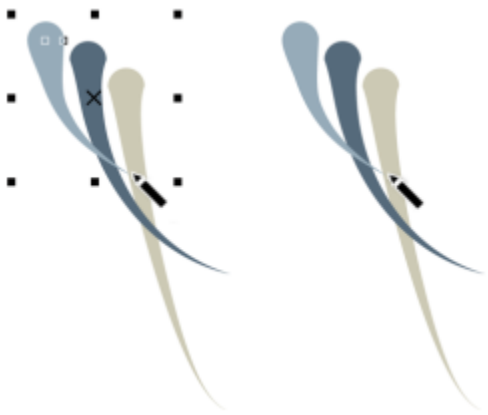
スマート描画 ツール  は、図形認識を使用して直線と曲線を描くことができます。詳しくは、[172 ページの「形状認識を使用する」](#)を参照してください。

ノードとコントロール ハンドル

線の種類によっては、ノードとコントロール ハンドルを使用して線の形を変更できます。ノードの種類について詳しくは、[176 ページの「曲線オブジェクト」](#)を参照してください。


範囲ボックスを非表示にする

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



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

フリーハンド ツールを使って線を描くには

- 1 ツールボックスの**フリーハンド ツール**  をクリックします。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。


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



Command キーを押しながら**フリーハンド** ツールをドラッグすると、定義済みの角度 (規制角度) で線を描くことができます。この機能は、垂直方向や水平方向の直線を描く場合に便利です。規制角度の変更については、[314 ページの「規制角度を変更するには」](#)。を参照してください。

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

折れ線ツールを使用して線を描くには

- 1 ツールボックスの**折れ線**ツール  をクリックします。
- 2 次のいずれかの操作を実行します。
 - 直線のセグメントを描くには、線セグメントを開始する場所をクリックし、終了する場所をクリックします。
 - 曲線のセグメントを描くには、セグメントを開始する場所をクリックし、描画ページ内をドラッグします。
 必要な数のセグメントを追加したり、曲線と直線を交互に追加したりすることができます。
- 3 ダブルクリックして、線を完成させます。

可能な操作


描画中に線を再配置する

左右のマウス ボタンを両方とも押しながら、直線を新しい位置にドラッグします。


直線のコピーを描画に配置します。

マウスの右ボタンを押しながら、直線を新しい位置にドラッグします。**[ここにコピー]** をクリックします。



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


折れ線ツールを使用して弧を描くには

- 1 ツールボックスの**折れ線**ツール  をクリックします。
- 2 描画ウィンドウをクリックし、マウス ボタンを離します。
- 3 **Option** キーを押しながらポインタを移動して、弧を作成します。
- 4 次のいずれかの操作を実行します。
 - 弧をクリックして終了し、**Option** キーを離してフリーハンド描画に戻ります。
 - 弧をクリックして終了し、**Option** キーを押したままでポインタを移動して、別の弧を描きます。
- 5 ダブルクリックして、線を完成させます。





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

2 ポイント線ツールを使って直線を描くには

- 1 ツールボックスの **2 ポイント線**ツール  をクリックします。
- 2 線を開始する位置にポインタを置き、ドラッグして曲線を描きます。

垂直線を描くには

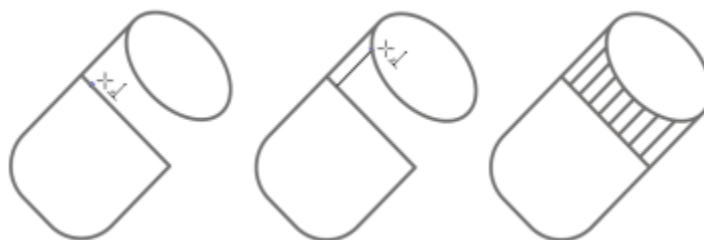
- 1 ツールボックスの **2 ポイント線ツール**  をクリックします。
- 2 プロパティ パーで、**[垂直の2点線]**  ボタンをクリックします。
- 3 オブジェクトの端をクリックして、線を終えたい場所にドラッグします。
2 つのオブジェクトに垂直な線を描く場合は、2 番目のオブジェクトの端をドラッグして、垂直スナップ ポイントが表示されたらマウスボタンを放します。
2 番目のオブジェクトを越えて線を延長するには、垂直スナップ ポイントが表示されたら、**Command** キーを押しながら、線を終える位置までドラッグします。



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





また、既存の曲線からドラッグして垂直線を描くこともできます。



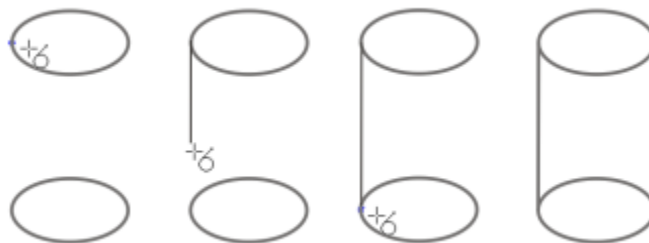
垂直線を描く

接線を描くには

- 1 ツールボックスの **2 ポイント線ツール**  をクリックします。
- 2 プロパティ パーで、**[接線の 2 ポイント直線]** ボタン  をクリックします。
- 3 オブジェクトの曲線セグメントの端をクリックして、接線を終えたい場所までドラッグします。
2 つのオブジェクトに接線を描く場合は、2 番目のオブジェクトの端をドラッグして、接線スナップ ポイントが表示されたらマウス ボタンを放します。四分円のスナップ ポイントが接線のスナップ ポイントと重なる場合は、四分円のスナップ ポイントが表示されます。
2 番目のオブジェクトを越えて線を延長するには、接線スナップ ポイントが表示されたときに、**Command** キーを押しながら線を終える位置までドラッグします。




接線の 2 ポイント直線モードは、円柱の側面を描画するために利用できます。



接線を描く

ベジェ ツールを使用して線を描くには

1 ツールボックスのベジェ ツール  をクリックします。

2 次のいずれかの操作を実行します。

- 曲線のセグメントを描くには、最初のノードを配置する場所をクリックし、次のノードを配置する場所までコントロール ハンドルをドラッグして、マウス ボタンを放します。コントロール ハンドルのドラッグを繰り返して曲線を作成します。
- 直線のセグメントを描くには、直線セグメントを開始する場所をクリックし、終了する場所をクリックします。セグメントは、必要な数だけ追加できます。

3 スペース キーを押して、線を終了します。

可能な操作

曲線セグメントに続けて直線セグメントを描く

曲線セグメントを描き、終点ノードをダブルクリックし、直線セグメントの終了位置でクリックします。


直線セグメントに続けて曲線セグメントを描く

直線セグメントを描きます。セグメントの終点をクリックし、目的の位置までドラッグしたら、マウス ボタンを放します。ドラッグして曲線を描きます。

曲線を描くときに、線の角度をプリセットの刻み値に変更する

Command キーを押しながらコントロール ハンドルをドラッグします。

ペン ツールを使用して線を描くには

1 ツールボックスのペン ツール  をクリックします。

2 次のいずれかの操作を実行します。

- 曲線のセグメントを描くには、最初のノードを配置する場所をクリックし、次のノードを配置する場所までコントロール ハンドルをドラッグして、マウス ボタンを放します。コントロール ハンドルのドラッグを繰り返して曲線を作成します。
 - 直線のセグメントを描くには、直線セグメントを開始する場所をクリックし、終了する場所をクリックします。
- 必要な数のセグメントを追加したり、曲線と直線を交互に追加したりすることができます。曲線セグメントと直線セグメントを切り替えて描くことについて詳しくは、127 ページの「ベジェ ツールを使用して線を描くには」を参照してください。



3 線を終了する位置でダブルクリックします。

可能な操作


描画中に線をプレビューする

プロパティ バーの[プレビュー モード]ボタンを有効にします。描画ページをクリックし、マウス ボタンを放します。マウスを動かし、線を終了する位置でクリックします。


線にノードを追加する

プロパティ バーの[ノードの自動追加/削除]ボタン  を有効にします。ノードを追加する線の位置を指定し、ポインタが[ノードの追加]状態を示す形  に変化したら、クリックします。

線からノードを削除する


削除するノードを指定し、ポインタが[ノードの削除]状態を示す  に変化したら、クリックします。

B スプラインを描くには



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

可能な操作



コントロール ポイントを使用して線を整形し直す

整形ツール  を使って線を選択し、コントロール ポイントを配置し直して線を変形します。


コントロール ポイントをフロートにする

整形ツール  を使って線を選択し、固定コントロール ポイントをクリックして、プロパティ バーの[浮動コントロール ポイント]ボタン  をクリックします。


コントロール ポイントを固定化する

整形ツール  を使って線を選択し、浮動コントロール ポイントをクリックして、プロパティ バーの[固定コントロール ポイント]ボタン  をクリックします。

コントロール ポイントを追加する


整形ツール  を使って線を選択し、コントロール ラインに沿ってダブルクリックします。

コントロール ポイントを削除する

整形ツール  を使って線を選択し、削除するコントロール ポイントをダブルクリックします。

可能な操作

複数のコントロール ポイントを選択する

整形ツール  を使って線を選択し、**Shift** キーを押しながら、選択したいコントロール ポイントをクリックします。




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



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

3 ポイント曲線ツールを使用して曲線を描くには

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

可能な操作

円弧を描く

Command キーを押しながらドラッグします。

対称曲線を描く

Shift キーを押しながらドラッグします。



曲線のサンプル (左から右へ): 自由な線、円弧、対称曲線


フリーハンド ツールとベジェ ツールのオプションを設定するには

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

曲線ツールを使う際に範囲ボックスを非表示にするには

1 ツールボックスで、次のいずれかの曲線ツールをクリックします。

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

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



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



また、**【CorelDRAW】メニュー ▶ 【環境設定】 ▶ 【CorelDRAW】** をクリックし、**【表示】** をクリックしてから **【曲線ツールの境界ボックスの非表示】** チェックボックスをオンにして、範囲ボックスを非表示にすることもできます。

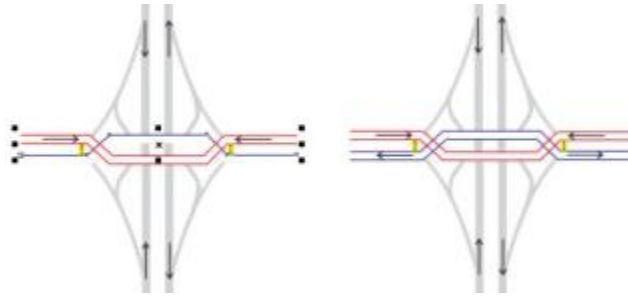
平行線の描画

平行線の描画モードを使用すると、複数の平行な曲線を、曲線どうしの距離をコントロールしながら同時に描画できます。加えて、元の線と平行する線との間隔を、値の入力またはドキュメントでのドラッグで設定できます。

CorelDRAW では、1 本または複数本の平行線を作成し、描画しながらプレビューできます。元の線に集中したい場合は、プレビューを非表示にできます。また、既存の線に平行線を追加することもできます。










(左から右へ)2 ポイント線ツール、3 ポイント曲線ツール、ペン ツールを使用した平行線の描画。





平行な曲線を同時に描画できます。

平行線の描画モードは、次のツールで使用できます。


- 2 ポイント線 
- 折れ線 
- 3 ポイント曲線 
- ペン 
- ベジエ 
- フリーハンド 
- B スプライン 

平行線を描画するには


- 1 曲線ツールをクリックします。
- 2 プロパティ バーの **[平行線の描画]** ボタン  をクリックします。
- 3 **[平行線の描画]** ツールバーで、**[平行線]** ボタン  をクリックします。
追加する平行線の本数を指定するには、**[線の数]** ボックスに値を入力します。
- 4 線を描画します。

可能な操作

平行線を元の線の左側に追加する

ツールバーで、**[左側の平行線]** ボタン  をクリックします。

平行線を元の線の右側に追加する


ツールバーで、**[右側の平行線]** ボタン  をクリックします。

元の線と平行線の距離を指定する

[距離] ボックスに値を入力します。


また、**[距離をインタラクティブに設定]** チェック ボックスをオンにして、描画ウィンドウ内をドラッグして、距離を設定することもできます。

描画中に平行線のプレビューを非表示にする

[線のプレビュー] チェック ボックス  をオフにします。

平行線を既存の線に追加するには

- 1 **選択** ツールを使用して、線をクリックします。

- 2 プロパティ バーの **【平行線の描画】** ボタン  をクリックします。
- 3 **【平行線の描画】** ツールバーで、必要な設定を指定します。
- 4 **【選択した曲線から作成】** をクリックします。



選択した曲線に平行な曲線を追加する



平行線を閉じた曲線に追加することはできません。

筆ペンの線およびプリセット

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



筆ペンでは、さまざまな幅の線を描くことができます。



CorelDRAW では、幅がさまざまに変化する筆圧感知線を描くこともできます。詳しくは、[151 ページの「ブラシストロークとスタイラス入力」](#)。を参照してください。



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

CorelDRAW には、さまざまな形をした太いストロークを作成するためのプリセットの線が用意されています。筆ペンの線やプリセットの線を描いた後で、これらの線に、他のオブジェクトと同じ方法で塗りつぶしを適用できます。

筆ペンの線を描くには

- 1 ツールボックスの**アート メディア** ツール  をクリックします。
- 2 プロパティ バーの**【筆ペン】** ボタン  をクリックします。
- 3 プロパティ バーの**【筆ペンの角度】** ボックスに値を入力します。
- 4 線が目的の形状になるまでドラッグします。

可能な操作


直線の幅を設定する

プロパティ バーの**【ストロークの幅】** ボックスに値を入力します。

直線のエッジのスムーズ化

プロパティ バーの**【フリーハンドのスムーズ化】** ボックスに値を入力します。



スケール時に直線の太さに変形を適用する

プロパティ バーの**【オブジェクトに合わせてストロークをスケール】** ボタン  をクリックします。



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

プリセットの線を描くには

- 1 ツールボックスの**アート メディア** ツール  をクリックします。
- 2 プロパティ バーの**【プリセット】** ボタン  をクリックします。
- 3 **【プリセット ストローク】** リスト ボックスから、プリセットの線の形を選択します。
- 4 線が目的の形状になるまでドラッグします。

可能な操作


直線の幅を設定する

プロパティ バーの **[ストロークの幅]** ボックスに値を入力します。

直線のエッジのスムーズ化

プロパティ バーの **[フリーハンドのスムーズ化]** ボックスに値を入力します。

スケール時に直線の太さに変形を適用する

プロパティ バーの **[オブジェクトに合わせてストロークをスケール]** ボタン  をクリックします。



また、**[アート メディア]** インспекタからプリセットの線を選ぶこともできます。**[アート メディア]** インспекタを開くには、**[効果]** ▶ **[アート メディア]** をクリックします。

LiveSketch

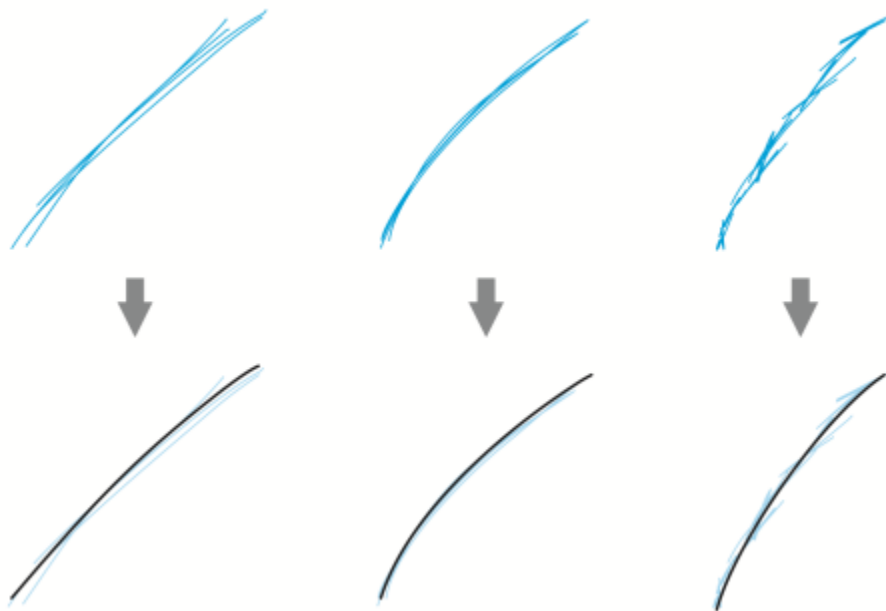
LiveSketch ツールを使用すると、インテリジェントなストローク調整とベクトル描画が可能になり、フリーハンドのスケッチを簡単かつ迅速に行えるようになります。LiveSketch ツールを使用してスケッチすると、CorelDRAW により **入力ストローク** のプロパティ、一時的な重ね順、および空間的近接性が分析され、調整および **ベジェ曲線** への変換が行われます。

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



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

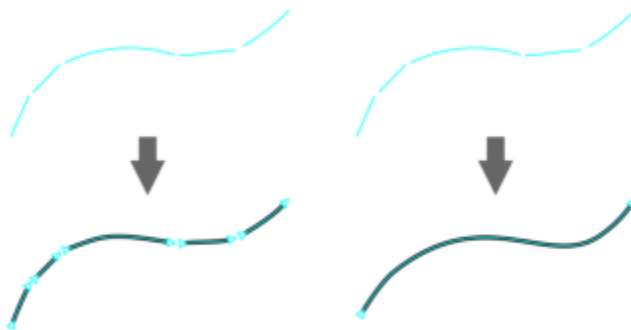
CorelDRAW は、最も一般的な描画スタイルである不連続オーバーラッピング ストローク、折り返しストローク、チキン スクラッチをサポートします。折り返しストロークは、表面全体で折り返しながら走り書きし、線が相互に二重になるようにする手法です。チキン スクラッチは、短い線を連続して素早く描画し、長い線や大きなフォームを作成する手法です。



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

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

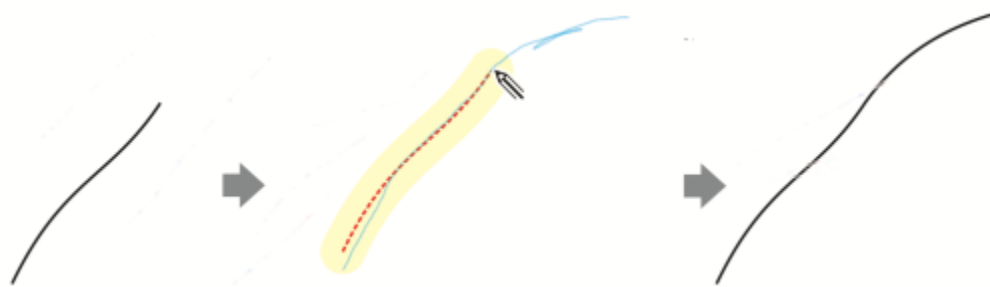
1 つ以上のストロークを描画してからストローク調整が行われるまでの時間を指定できます。たとえば、タイマーが 1 秒に設定されている場合、いくつかのストロークを作成すると、ストロークの描画が終了してから 1 秒後にストローク調整が有効になります。タイマーにより一時的なウィンドウが作成され、その中で、作成済みの不連続なストロークが分析されて曲線に変換されます。タイマー値をいろいろと試して、自身のスケッチ操作の速度とスタイルに最適な設定を見つけてください。細かいストロークをいくつも描いて大きな線に仕上げる場合は、遅延時間を短く設定すると、曲線がすぐに作成され、スケッチの曲がり具合を把握できます。逆に、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



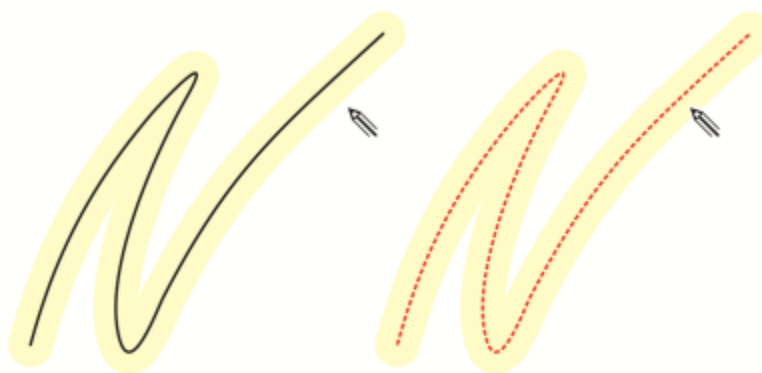
タイマーを 0 ミリ秒に設定すると (左)、後続のストロークは不連続な曲線になります。タイマーを 1 秒に設定すると (右)、後続のストロークは結合され、単一の曲線になります。

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

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

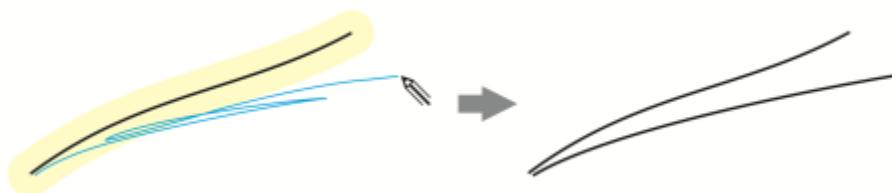


既存のストローク (左)。新しいストローク (青) が既存の曲線近くに作成されます (中央)。既存のストロークが延長され、再調整されます (右)。



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

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



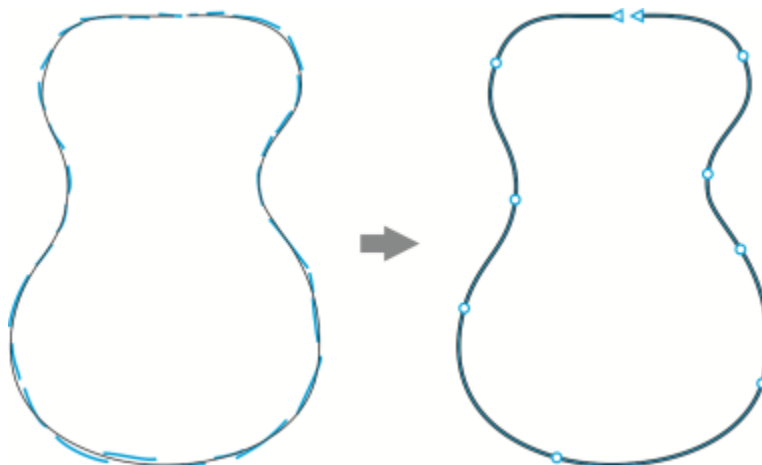
近接性ベースのストローク グループ化を無効にすることにより、個別オブジェクトとして追加されたストローク

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



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

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

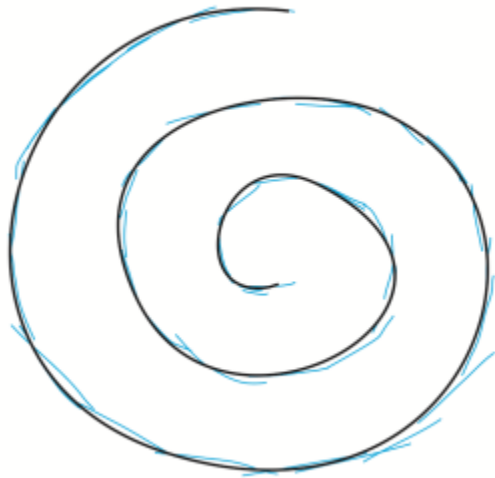


ストロークを結合して単一の曲線にすることによって作成されたオブジェクトの例。

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

スケッチ操作を繰り返した後に線の精度と外観を改善する場合、既存の曲線または曲線の一部を消去することが必要になります。スタイラスの上下を返すことにより、簡単に消去モードに切り替えることができます (使用しているスタイラスまたはペンが消しゴム機能付きの場合)。スケッチ モードに戻すには、スタイラスの上下の向きを元に戻します。曲線が選択されている場合は、その曲線の一部のみ消去されます。描画の一部を消去したい場合は、全オブジェクトの選択を解除してからスタイラスの消しゴム機能を使用してください。オブジェクトの選択解除について詳しくは、[263 ページの「オブジェクトの選択を解除するには」](#)。を参照してください。スタイラスに消しゴム機能がない場合、またはマウスで作業している場合は、**消しゴム** ツールを使用して曲線を消去できます。ベジェ曲線の消去について詳しくは、[214 ページの「イメージ領域を消去するには」](#)。を参照してください。


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



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

曲線に適用するスムーズ化の量を制御することもできます。

LiveSketch ツールを使用してスケッチするには

- 1 ツールボックスの **LiveSketch** ツール  をクリックします。
- 2 必要に応じて、プロパティ バーで設定を調整します。
- 3 ドキュメント ウィンドウでスケッチします。



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

入力ストロークが調整される前の遅延を設定するには

- **[タイマー]** スライダを調節します。



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

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




指定した時間が経過する前に **Return** キーを押すと、タイマーがリセットされ、ストロークが調整されます。

Esc キーを押すと、調整前の入力ストロークが削除されます。

遅延期間を長くするほど、線进行操作できる時間が長くなります。


既存の曲線を再調整するには

- 1 プロパティ バーの **[曲線を含む]** トグル ボタン  をクリックして、この機能を有効にします。
- 2 **[曲線からの距離]** スライダを調節して、既存の曲線が新しい入力ストロークとしてスケッチに組み込まれる距離を設定します。

3 既存のストローク上でスケッチして変更します。




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

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



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

ストロークから単一の曲線を作成するには

- 1 プロパティ バーの **【単一曲線を作成する】** ボタン  をクリックして、**入カストローク** から連続線への変換を可能にします。
- 2 ドキュメント ウィンドウでスケッチします。



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


曲線を消去するには

- 1 次の表のタスクを 1 つ実行します。

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


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



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

消しゴムの先のサイズと形を変更できます。詳しくは、[214 ページの「イメージ領域を消去するには」](#) を参照してください。

作成される曲線のプレビューの表示/非表示を切り替えるには

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

曲線のなめらかさを制御するには

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



値を上げると、曲線が滑らかになります。

線および輪郭のフォーマットを設定する

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

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

角と端点

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



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

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

マイターの制限

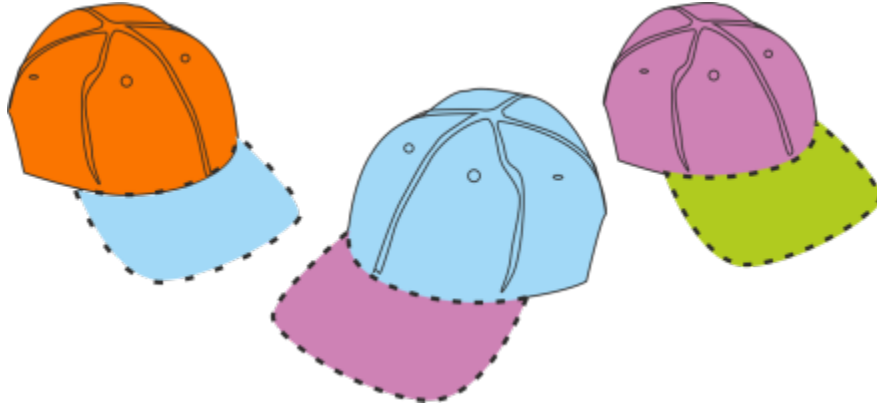
オブジェクト内に鋭角に交差する線が含まれている場合は、マイターの制限を設定して角の形を決めることができます。角度がマイターの制限を超える角は尖った形 (マイター) になり、マイターの制限以下の角はベベル (角を丸めた形) になります。

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

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

輪郭配置

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



輪郭の位置を指定できます。左から右への輪郭オプション: 外側、中央、内側

線のスタイルと筆ペンの輪郭

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

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

線と輪郭のデフォルトのプロパティ

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

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

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

切削可能な輪郭

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

切削可能な輪郭が RIP またはプリントカット デバイスで識別された場合、輪郭は印刷できません。輪郭を印刷できるようにするには、**[オブジェクト] ▶ [整形] ▶ [境界]** コマンドを使用します。詳しくは、[270 ページの「選択したオブジェクトの境界線を作成するには」](#)を参照してください。

線または輪郭のカラーを変更するには

- 1 線または輪郭があるオブジェクトを選択します。
- 2 画面上のカラー パレットでカラーをコントロールクリックします。

線および輪郭の設定を指定するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [プロパティ]** をクリックします。
- 3 **[輪郭]** セクションの **[幅]** ボックスに値を入力します。
[輪郭] セクションが表示されていない場合は、**[輪郭]** をクリックします。

カラーを変更するには、カラー ピッカーを開き、カラーをクリックします。

4 [スタイル] ボックスから線のスタイルを選択します。




可能な操作

輪郭の幅の測定単位を変更する

[輪郭の単位] ボックスから測定の単位を選択します。

角の形状を設定する

次のいずれかのボタンをクリックします。




- **マイターの角**  — 尖った角を作成します。
- **丸型の角**  — 丸型の角を作成します。
- **ベベル付き角**  — 丸めた角を作成します。



角 (左から右へ): マイター、丸型、ベベル付き。

開いたパスの端点の外観を設定する

次のいずれかのボタンをクリックします。



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




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

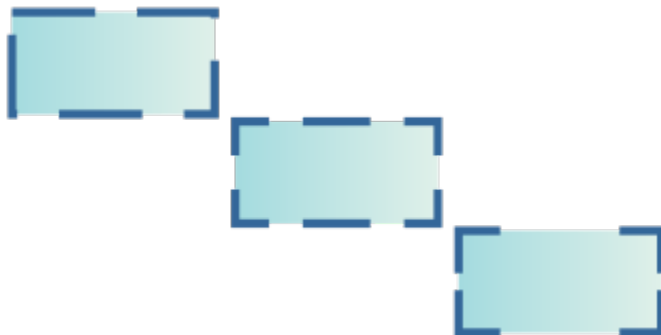
破線や輪郭の角や端点を制御する

次のいずれかのボタンをクリックします。

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

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

可能な操作



破線のオプション (上から下へ): デフォルトの破線、破線揃え、固定破線。

鋭角で交わる線のマイターの制限を設定する




[**マイターの制限**] ボックスに値を入力します。

鋭角で交わる線。左: 角度がマイターの制限を超えており、角は尖ります。右: 角度がマイターの制限に達しておらず、角にベベルが適用されます。

輪郭の位置を指定します。

次のいずれかのボタンをクリックします。

- **外側の輪郭**  — 輪郭をオブジェクトの外側に配置します。
- **中央の輪郭**  — 輪郭をオブジェクトのエッジに沿って中央に配置します。
- **内側の輪郭**  — 輪郭をオブジェクトの内側に配置します。

オブジェクトの塗りつぶしの背後に輪郭を適用する

[**背景の塗りつぶし**] チェック ボックスをオンにします。

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

可能な操作



[背景の塗りつぶし] チェック ボックスがオフの場合 (左) とオンの場合 (右)。

輪郭の幅をオブジェクトのサイズにリンクする

[オブジェクトに合わせてスケール] チェック ボックスをオンにします。

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



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

印刷時に下のカラーの上に印刷するように輪郭を設定します。

[輪郭のオーバープリント] チェック ボックスをオンにします。

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



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

線のスタイルを作成/編集するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **[プロパティ]** インспекタ (**[ウィンドウ]** ▶ **インспекタ** ▶ **[プロパティ]**) の **[輪郭]** セクションで、次の表に示すタスクを実行します。

目的

線スタイルを作成する

作業手順


[設定] ボタン ■■■ をクリックし、**[線スタイルの編集]** ダイアログ ボックスでスライダを調整します。スライダの左にあ

目的

線スタイルを編集する




作業手順

るボックスをクリックすると、作成している新しい線スタイルのドットの配置と密度を指定できます。**[追加]** をクリックします。

[スタイル] リスト ボックスから線スタイルを選択し、**[設定]** ボタン  をクリックします。**[線スタイルの編集]** ダイアログ ボックスで線スタイルを作成し、**[置換]** をクリックします。

筆ペンの輪郭を作成するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [プロパティ]** をクリックします。
- 3 角の形状を設定するには、**[輪郭]** セクションで次のいずれかのボタンをクリックします。

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

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

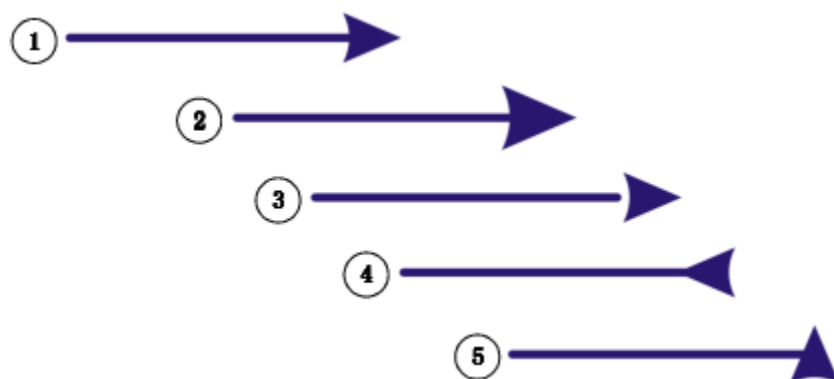
- 4 **[伸縮]** ボックスに値を入力して、ペン先の幅を変更します。
[伸縮] チェック ボックスが表示されていない場合は、**[輪郭]** セクションの一番下にある矢印ボタンをクリックします。
値の範囲は 1~100 で、デフォルト設定は 100 です。値を小さくすると、角型のペン先は長方形に、丸型のペン先は楕円形になって、筆ペンの効果がよりはっきりと現れます。
- 5 **[ペン先の傾き]** ボックスに値を入力し、描画面に対するペン先の角度を変更します。
[伸縮] および **[ペン先の傾き]** の値を元の値にリセットするには、**[デフォルト]** ボタンをクリックします。



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

線または曲線への矢頭の追加

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



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

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

矢頭を追加するには



- 1 直線または曲線を選択します。
- 2 プロパティ バーの**[矢頭の起動]** ピッカーを開き、矢印の形をクリックします。
- 3 **[矢頭の終了]** ピッカーを開き、矢印の形を選択します。



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

[プロパティ] インспекタの**[輪郭]** セクションで矢頭を追加することもできます。

直線や曲線の矢頭属性を指定するには

- 1 選択ツール  を使用して、矢頭を持った直線や曲線を選択します。
- 2 **[ウィンドウ]** ▶ **インспекタ** ▶ **[プロパティ]** をクリックします。
- 3 **[輪郭]** セクションの**[矢頭の起動]** ピッカーまたは**[矢頭の終了]** ピッカーの横にある**[矢頭の設定]** ボタン  をクリックして、**[属性]** をクリックします。
[輪郭] セクションが表示されていない場合は、**[輪郭]** をクリックします。**[矢頭の設定]** ボックスが表示されていない場合は、**[輪郭]** セクションの一番下にある矢印をクリックします。
矢頭の先端および終端に同じサイズ、オフセット、回転角度、方向などを与える場合、**[属性の共有]** チェック ボックスをオンにします。
- 4 **[矢頭属性]** ダイアログ ボックスで、次のテーブルからタスクを実行します。

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


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



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

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

矢頭プリセットを編集するには

- 1 選択ツール  を使って、矢頭を持ったオブジェクトを選択します。
- 2 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 3 [輪郭] セクションの [矢頭の起動] ピッカーまたは [矢頭の終了] ピッカーの横にある [矢頭の設定] ボタンをクリックして、[編集] をクリックします。
[輪郭] セクションが表示されていない場合は、[輪郭] をクリックします。[矢頭の起動] ピッカーが表示されていない場合は、[輪郭] セクションの一番下にある矢印をクリックします。
- 4 [矢頭属性] ダイアログ ボックスで、必要な属性を指定します。



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

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

オブジェクトから矢頭プリセットを作成するには

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



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

輪郭をコピー、変換、削除、置換する


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

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

輪郭のプロパティを別のオブジェクトにコピーするには

- 1 選択ツール  を使用して、コピーする輪郭を持つオブジェクトを選択します。
- 2 マウスの右ボタンを押しながら、ソース オブジェクトをターゲット オブジェクトにドラッグして、輪郭を適用します。元のオブジェクトの青い輪郭をポインタとともに新しいオブジェクトまで移動します。
- 3 ポインタが十字ポインタ  に変わったら、マウス ボタンを離して、コンテキスト メニューから **[輪郭をここにコピー]** を選択します。



また、**属性スポイト** ツール  を使用しても、輪郭プロパティをコピーできます。詳しくは、279 ページの「オブジェクトの塗りつぶし、輪郭、テキストのプロパティを別のオブジェクトにコピーするには」を参照してください。

既存のオブジェクトのカラーをサンプリングし、別のオブジェクトの輪郭に適用します。詳しくは、355 ページの「カラーをサンプリングするには」を参照してください。

輪郭をオブジェクトに変換するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[輪郭をオブジェクトに変換]** をクリックします。

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




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

オブジェクトの輪郭を削除するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 プロパティ バーの**[輪郭の幅]** リスト ボックスから**[なし]**を選択します。



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

輪郭の幅を検索して置換するには

- 1 **[編集]** ▶ **[検索/置換]** をクリックします。
- 2 **[検索/置換]** インスペクタで、インスペクタの最上部にあるリスト ボックスから **[オブジェクトの置換]** を選びます。
- 3 **[輪郭プロパティ]** オプションをオンにします。
- 4 **[検索]** 領域で **[輪郭の幅]** チェック ボックスをオンにします。
- 5 検索する輪郭の幅を指定します。
- 6 **[置換]** 領域の **[輪郭の幅]** チェックボックスをオンにして、置換する輪郭の幅を指定します。
- 7 **[検索]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - **[次を検索 >]** または **[前を検索 <]** は、輪郭の検索条件に一致するオブジェクトを全体から次々と探します。
 - **[すべて検索]** または **[ページ上ですべて検索]** は、輪郭検索の条件を満たすオブジェクトをアクティブ ページですべて選択します。
 - **[置換]** は、選択したオブジェクトの輪郭を置換します。
 - **[すべて置換]** は、輪郭の検索条件を満たす輪郭すべてを置換します。

可能な操作

輪郭のスケーリング設定を検索して置換する

[検索] 領域の **[イメージとともに輪郭をスケール]** チェックボックスをオンにし、検索設定を指定します。**[置換]** 領域の **[イメージとともに輪郭をスケール]** チェック ボックスをオンにし、置換設定を指定します。

輪郭のオーバープリント設定を検索して置換する

[検索] 領域の **[輪郭のオーバープリント]** チェックボックスをオンにして、検索する設定を指定します。**[置換]** 領域の **[輪郭のオーバープリント]** チェック ボックスをオンにし、置換設定を指定します。

輪郭のカラーを検索して置換するには

- 1 **[編集]** ▶ **[検索/置換]** をクリックします。
- 2 **[検索/置換]** インスペクタで、インスペクタの最上部にあるリスト ボックスから **[オブジェクトの置換]** を選びます。
- 3 **[カラー]** オプションをオンにします。
- 4 **[検索]** 領域で、カラー ピッカーから検索するカラーを選択します。
- 5 **[置換]** 領域で、カラー ピッカーから置換するカラーを選択します。
- 6 **[適用先]** 領域で、**[輪郭]** チェック ボックスをオンにします。
- 7 **[検索]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - **[次を検索 >]** または **[前を検索 <]** は、輪郭の検索条件に一致するオブジェクトを全体から次々と探します。
 - **[すべて検索]** または **[ページ上ですべて検索]** は、輪郭検索の条件を満たすオブジェクトをアクティブ ページですべて選択します。
 - **[置換]** は、選択したオブジェクトの輪郭カラーを置換します。
 - **[すべて置換]** は、輪郭の検索条件を満たす輪郭すべてのカラーを置換します。

ブラシストローク



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

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



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

プリセット ブラシストロークを適用するには

- 1 ツールボックスの**アート メディア** ツール  をクリックします。
- 2 プロパティ バーの **[ブラシ]** ボタン  をクリックします。
- 3 **[カテゴリ]** リスト ボックスからブラシ カテゴリを選択します。
- 4 **[ブラシ ストローク]** リスト ボックスで、ブラシ ストロークを選択します。
- 5 ストロークが目的の形状になるまでドラッグします。

可能な操作


ブラシストロークの幅を設定する

プロパティ バーの **[ストロークの幅]** ボックスに値を入力します。

ブラシストロークのエッジのスムーズ化

プロパティ バーの **[フリーハンドのスムーズ化]** ボックスに値を入力します。

スケール時にブラシストロークの太さに変形を適用する


プロパティ バーの **[オブジェクトに合わせてストロークをスケール]** ボタン  をクリックします。




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

また、**[アート メディア]** インスペクタからブラシストロークを選ぶこともできます。**[アート メディア]** インスペクタを開くには、**[効果]** ▶ **[アート メディア]** をクリックします。

カスタム ブラシストロークを作成するには


- 1 オブジェクトまたはグループ化されたオブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの**アート メディア** ツール  をクリックします。
- 3 プロパティ バーの **[ブラシ]** ボタンをクリックします。

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



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



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

ブラシストロークとスタイラス入力





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




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

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

筆圧、傾斜、および方向を感知するブラシストロークを適用するには

- 1 ツールボックスの **アート メディア ツール**  をクリックします。
- 2 プロパティ バーの **[表現]** ボタン  をクリックします。
- 3 プロパティ バーで次のボタンがオンであることを確認します。
 - **筆圧**  — 機能を使用すると、ブラシの先のサイズを変えることができます。マウスを使う場合は、**上矢印 (↑)** キーまたは**下矢印 (↓)** キーを押して筆圧の変化をシミュレートして、ストローク幅を変えることができます。
 - **ペンの傾斜**  — 機能を使用すると、ペン先の平坦度を変えることができます。

- **ペン方向**  ブラシのペン先の回転を変えることができます。


4 ストロークが目的の形状になるまでドラッグします。

可能な操作

ストロークの幅を変更する

プロパティ バーの **【ストロークの幅】** ボックスに値を入力します。

オブジェクトをスケールする際にストロークの幅を変更する



プロパティ バーの **【オブジェクトに合わせてストロークをスケール】 ボタン**  をクリックします。



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

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


幅、平坦度、または回転が一定しているブラシのペン先を使用するには

- 1 ツールボックスの **アート メディア** ツール  をクリックします。
- 2 プロパティ バーの **【表現】** ボタン  をクリックします。
- 3 次の表のタスクを 1 つ実行します。


目的

作業手順


ブラシのペン先のサイズを設定する

プロパティ バーの **【筆圧】** ボタン  をクリックして、オフにします。**【ストロークの幅】** ボックスに値を入力します。

ペンの傾斜に固定値を使用してブラシのペン先を平坦化する

プロパティ バーの **【ペンの傾斜】** ボタン  をクリックして、オフにします。**【傾斜角度】** ボックスに値を入力します。
15～90 度の値を使用します。

ペン方向に固定値を使用してブラシのペン先を回転する

プロパティ バーの **【ペン方向】** ボタン  をクリックして、オフにします。**【回転角度】** ボックスに値を入力します。

オブジェクトを線に沿ってスプレーする

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

スプレーしたオブジェクトの間隔を調整し、オブジェクト同士を近づけたり離したりして、線の外観を変更できます。また、線に沿って並ぶオブジェクトの順序を変更することもできます。たとえば、星型、三角形、正方形の一連のオブジェクトをスプレーする場合に、スプレーの順序を変更して、正方形、三角形、星型の順に並ぶようにすることができます。また、スプレーした線のオブジェクト



の位置をずらすこともできます。このためには、オブジェクトをパスに沿って回転させるか、交互、左、ランダム、右のいずれかにオフセットします。たとえば、左のオフセットを選択すると、スプレーしたオブジェクトがパスの左側に並びます。

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



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

パターンをスプレーするには

- 1 ツールボックスの**アート メディア** ツール  をクリックします。
- 2 プロパティ バーの**[スプレー]** ボタン  をクリックします。
- 3 プロパティ バーの**[カテゴリ]** リスト ボックスからスプレー パターン カテゴリを選びます。
- 4 プロパティ バーの**[スプレー パターン]** リスト ボックスからスプレー パターンを選びます。
- 5 ドラッグして線を描きます。

可能な操作

一定の間隔にスプレーするオブジェクトの数を調整する

プロパティ バーの**[イメージ数/タブとイメージ間隔]**



 # 

ボックスの一番上のボックス

に数値を入力します。

スプレーする各オブジェクトの間隔を調整する

プロパティ バーの**[イメージ数/タブとイメージ間隔]**

ボックスの一番下のボックス

に数値を入力します。

スプレーの順序を設定する

プロパティ バーの**[スプレーの順序]** リスト ボックスからスプレーの順序を選びます。

スプレーするオブジェクトのサイズを調整する


プロパティ バーの**[スプレー オブジェクトのサイズ]** ボックスの上半分に、数値を入力します。

スプレーするオブジェクトのサイズを線に沿って増減させる

プロパティ バーの**[スプレー オブジェクトのサイズ]** ボックスの下半分に、数値を入力します。

可能な操作

スケール時にスプレー線の太さに変形を適用する

プロパティ バーの**[オブジェクトに合わせてストロークをスケール]** ボタン  をクリックします。




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

スプレー パターンのオブジェクトが複雑なほど、必要なシステム リソースが多くなります。複雑なオブジェクトを使用すると、ファイルのサイズが大きくなるため、線の生成により長い時間がかかります。スプレーリスト内の各グループに**シンボル**を使用すると、ファイルのサイズが小さくなり、必要なシステム リソースの量も抑えることができます。




また、**[アート メディア]** インспекタからスプレー パターンを選ぶこともできます。**[アート メディア]** インспекタを開くには、**[効果]** ▶ **[アート メディア]** をクリックします。

スプレーする線を回転させるには

- 1 調整するスプレー パターンを選択します。
- 2 プロパティ バーの **[回転]** ボタン  をクリックします。
- 3 プロパティ バーの **[回転の角度]** ボックスに、0~360 の値を入力します。
スプレー内の各オブジェクトを少しずつ回転させる場合は、**[増分の使用]** チェック ボックスをオンにして、**[増分]** ボックスに値を入力します。
- 4 次のいずれかのオプションを選択します。
 - **[パスを基準にする]** - 線を基準にオブジェクトを回転します。
 - **[ページを基準にする]** - ページを基準にオブジェクトを回転します。
- 5 **Return**キーを押します。

スプレーする線をオフセットするには

- 1 スプレー パターンを選択します。
- 2 プロパティ バーの **[オフセット]** ボタン  をクリックします。
- 3 スプレーする線のパスからオブジェクトをオフセットする場合は、**[オフセットの使用]** チェック ボックスをオンにします。
オフセットの距離を変更する場合は、**[オフセット]** ボックスに新しい値を入力します。
- 4 **[オフセットの方向]** リスト ボックスから、オフセットの方向を選択します。
線の左右に交互にオフセットする場合は、**[交互]** を選択します。


新しいスプレー パターンを作成するには

- 1 **[効果]** ▶ **[アート メディア]** をクリックします。
- 2 オブジェクト、グループ化したオブジェクト、または**シンボル**を選択します。
- 3 **[アート メディア]** インспекタの **[保存]** ボタンをクリックします。
- 4 **[オブジェクト スプレー]** をオンにします。
- 5 **[OK]** をクリックします。
- 6 **[ファイル名]** ボックスにファイル名を入力します。
- 7 **[保存]** をクリックします。



スプレー パターンは CorelDRAW (CDR) ファイルとして保存され、**[アート メディア]** プロパティ バーの **[カテゴリ]** リスト ボックスから **[カスタム]** を選択し、**[スプレー パターン]** リスト ボックスからスプレー パターンを選ぶとアクセスできます。



カスタム スプレー パターンを削除するには、プロパティ バーの **[スプレー パターン]** リスト ボックスからスプレー パターンを選択し、**[削除]** ボタン  をクリックします。

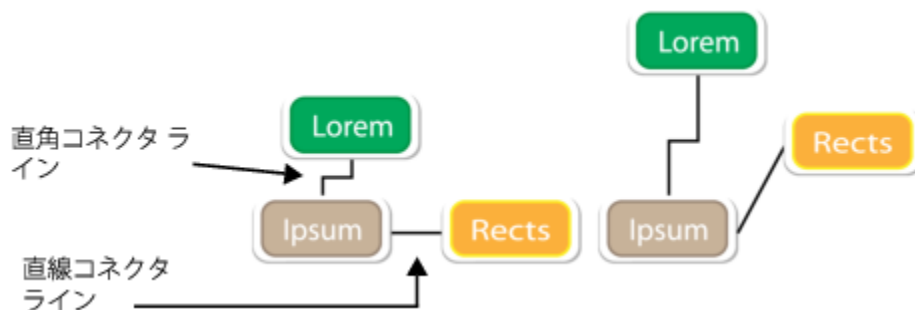
コネクタ ラインおよびコールアウト ライン

オブジェクト間にコネクタ ラインを描くことができます。このような線で接続したオブジェクトは、その片方または両方を移動しても接続したままになります。コネクタ ラインは「フロー ライン」とも呼ばれ、図表、フローチャート、回路図などの技術図面に使用されます。フローチャート形の描画について詳しくは、[171 ページの「定義済み図形」](#)を参照してください。

3 種類のコネクタ ラインを描くことができます。直線コネクタ ラインを描くことができます。また、鋭角な角や丸型の角を持った直角コネクタ ラインを描くことができます。セグメントを移動、追加、削除して、コネクタ ラインを編集できます。

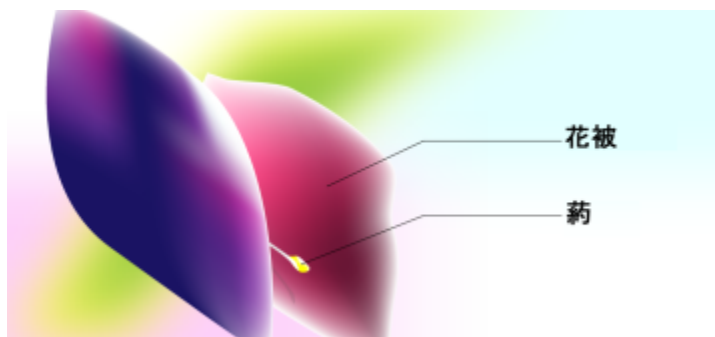
プロパティ バーのコントロールを使用して、コネクタ ラインの幅やスタイルを修正できるとともに、矢頭の適用が可能です。詳しくは、[140 ページの「線および輪郭のフォーマットを設定する」](#)を参照してください。また、コネクタ ラインのカラーも変更できます。

スナップ ポイントや接続するオブジェクトの距離など、コネクタ ラインのデフォルト設定を選択できます。



オブジェクトを移動しても、そのコネクタ ラインは取り付けられたままになります。





オブジェクトにラベルを付けて目立つようにするには、コールアウトを描きます。







コールアウトの例

コネクタ ラインおよびコールアウト ラインを高い精度で使用するには、オブジェクト内の特定ノードにスナップする必要があります。スナップおよびスナップ モードについて詳しくは、288 ページの「オブジェクトをスナップするには」を参照してください。



複数のオブジェクトを結ぶコネクタ ラインを描くには

- 1 ツールボックスで **コネクタ** ツール  ボタンをクリックし、プロパティ バーで次のいずれかをクリックします。
 - **直線コネクタ** ツール  — 任意の角度の直線コネクタ ラインを作成します。
 - **直角コネクタ** ツール  — 直角の垂直および水平セグメントを含んだコネクタ ラインを作成します。
 - **角丸の直角コネクタ** ツール  — 角が丸型の直角を持った垂直および水平要素を含んだコネクタ ラインを作成します。
- 2 1 つのオブジェクトのノードから、別のオブジェクトのノードにマウスをドラッグします。

可能な操作

- | | |
|-----------------------------|---|
| 角度のあるコネクタ ラインで水平セグメントを移動する。 | [整形] ツール  を使用してコネクタ ラインを選択し、移動したいセグメントの中央のノードをドラッグします。 |
| 角度のあるコネクタ ラインの終点を移動する | [整形] ツール  を使用して、終点ノードをオブジェクトの端に沿ってドラッグします。 |
| 角度のあるコネクタ ラインにセグメントを追加する | [整形] ツール  を使用して、コーナーのノードをドラッグします。 |
| 角度のあるコネクタ ラインのセグメントを削除する | [整形] ツール  を使用して、一番近いコーナー ノードに、コーナー ノードをドラッグします。 |


接続ラインの方向を変更するには

- 1 ツールボックスの**[アンカーの編集]** ツール  をクリックします。
- 2 コネクタ ラインの方向を変更するアンカー ポイントをクリックします。
- 3 プロパティ バーで、**[アンカー方向の調整]** ボタン  をクリックします。
- 4 **[アンカー方向の調整]** ボックスで、次の値のいずれかを入力します。
 - **0** — コネクタ ラインを右に向けます
 - **90** — コネクタ ラインを真上に向けます
 - **180** — コネクタ ラインを左に向けます
 - **270** — コネクタ ラインを真下に向けます






また、直角のコネクタ ラインのみの方向を変更できます。

オブジェクトにアンカー ポイントを追加するには



- 1 ツールボックスの**[アンカーの編集]** ツール  をクリックします。
- 2 アンカー ポイントを追加するオブジェクトの任意の場所をダブルクリックします。




デフォルトでは、オブジェクトに追加するアンカー ポイントは、オブジェクトを描画内で移動する際に、コネクタ ラインのスナップ ポイントとしては使用できません。アンカー ポイントをスナップ ポイントとして使用できるようにするには、**[アンカーの編集]** ツールでアンカー ポイントを選択し、プロパティ バーの **[自動アンカー]** ボタン  をクリックします。

デフォルトでは、アンカー ポイントの位置は、ページ上のその相対位置によって計算されます。アンカー ポイントの位置は、取り付けられているオブジェクトへの相対位置で設定することができます。これは、複数のオブジェクトにおけるアンカー ポイントを同じ相対位置で設定する場合に役立ちます。アンカー ポイントの位置をオブジェクトとの相対位置で設定するには、**[アンカーの編集]** ツール  でそのアンカー ポイントを選択します。プロパティ バーで、**[オブジェクトに合わせる]** ボタン  をクリックし、**[アンカーの位置]** ボックスに座標を入力します。

アンカー ポイントを移動または削除するには

目的	作業手順
アンカーをオブジェクトの周りの任意の場所に移動する	[アンカーの編集] ツール  を使用して、アンカー ポイントを周の別のポイントにドラッグします。
アンカーをオブジェクトの中央に移動する	アンカー ポイントをオブジェクトの内側の任意のポイントにドラッグします。
アンカーを削除する	プロパティ バーで、 [アンカーの削除] ボタン  をクリックします。





コネクタ ラインをオブジェクトの周りのフローに設定するには

- 1 選択ツール  を使用して、コネクタ ラインが取り付けられるオブジェクトを選択します。
- 2 **[ウィンドウ]** ▶ **インスペクタ** ▶ **[プロパティ]** をクリックします。
- 3 **[プロパティ]** インスペクタで **[要約]** をクリックして、追加オプションを表示します。
- 4 **[コネクタ ラインをラップ]** チェック ボックスをオンにします。



オブジェクトの周りにテキストを流し込むには、コネクタ ラインはそのオブジェクトの少なくとも 1 つの端に取り付けられている必要があります。

テキスト ラベルをコネクタ ラインに加えるには

- 1 ツールボックスで **コネクタ** ツール  ボタンをクリックし、プロパティ バーで次のいずれかをクリックします。
 - **直線コネクタ** ツール 
 - **直角コネクタ** ツール 
 - **角丸の直角コネクタ** ツール 
- 2 コネクタ ラインをダブルクリックします。
テキスト カーソルが表示されます。
- 3 テキストを入力します。





コネクタ ラインを移動しても、テキスト ラベルは取り付けられたままになります。

コネクタ ラインのデフォルト設定を選択するには

- 1 [CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [ツール] をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、[コネクタ] をクリックします。
- 3 コネクタ ラインのスナップおよび取り付けをオブジェクトのアンカー ポイントのみに限定するには、[幾何学アンカー ポイントをスナップ ポイントとして使用] をオフにします。このチェックボックスをオンにすると、オブジェクト内のエッジ ノード、中心ノード、および他の幾何学ポイントにコネクタ ラインをスナップしたり取り付けたりすることができます。
- 4 コネクタ ラインとオブジェクトの距離を増減するには、**オブジェクトからのルート距離** ボックスに増減させた値を入力します。この設定は、直線コネクタ ラインには適用されません。

コールアウトを描くには

- 1 ツールボックスの **2 本のコールアウト ツール**  をクリックします。
2 本のコールアウト ツール は**寸法線ツール** フライアウトに配置されています。
- 2 開始する最初のコールアウト セグメントをクリックして、最初のセグメントを終えたい場所までドラッグします。
- 3 コールアウトの 2 番目のセグメントを終了する場所をクリックします。
テキスト カーソル  が、コールアウト線の端に表示されて、オブジェクトのラベルを入力する場所を示します。
- 4 コールアウトのテキストを入力します。

可能な操作

コールアウトの形状を変更する

プロパティ バーの [コールアウト形] ボックスからコールアウトの形を選択します。

テキストとコールアウト形の間の距離を変更する

[ギャップ] ボックスに値を入力します。

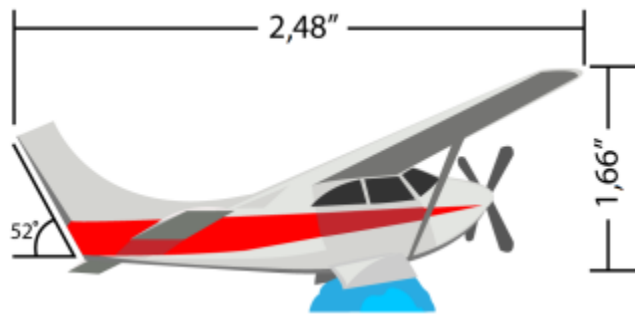


コールアウト ラインとコールアウト テキストを線とテキストのオブジェクトとして個別に編集したい場合は、[オブジェクト] ▶ [分割] をクリックして、あらかじめコールアウト ラインとコールアウト テキストを分離しておく必要があります。

寸法線

寸法線を描いて、描画内の 2 つの点の距離やオブジェクトのサイズを示すことができます。次に示す複数の他タイプの寸法線を追加できます。

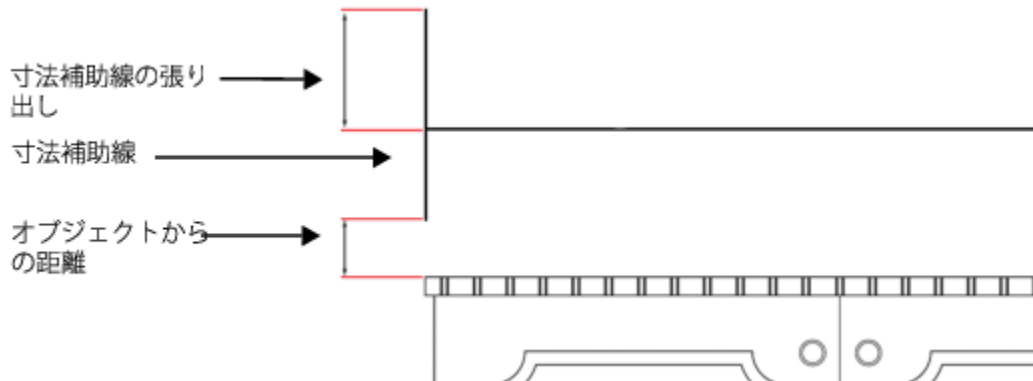
- 平行寸法線 - 2 つの **ノード** の距離を実測します。
- 垂直または水平寸法線 - 2 つの **ノード** 間の垂直方向 (y 軸) または水平方向 (x 方向) の距離を測定します。
- 角度寸法線 - 角度を測定します。
- セグメント寸法線 - セグメントの終点ノードの直線距離、または複数のセグメント内で最も離れている 2 つのノードの直線距離を測定します。セグメント寸法線は、選択した連続セグメントも測定できます。



寸法線の種類 (左から右へ): 角度、水平、および垂直

+寸法テキストと寸法線の表示方法を設定できます。たとえば、測定単位を選択し、寸法単位的位置およびフォントを指定して、寸法テキストに前置き説明および後置き説明を追加することができます。作成するすべての新しい寸法線のデフォルト値を設定することもできます。

寸法線を配置するときの基準となる寸法補助線をカスタマイズできます。寸法補助線と測定するオブジェクトの距離、および寸法補助線の張り出しの長さを指定できます。寸法補助線の張り出しは、寸法補助線の中で寸法矢印よりも先に伸びている部分です。





寸法線をカスタマイズするには、寸法補助線の張り出し、寸法補助線、およびオブジェクトからの距離の値を指定します。

デフォルトでは、寸法テキストはダイナミックです。寸法線が付けられているオブジェクトのサイズを変更する場合は、寸法テキストは新しいサイズで表示されるように自動的に更新されます。ただし、必要に応じて、寸法テキストをスタティックに変更できます。


寸法補助線を高い精度で使用するには、オブジェクト内の特定ノードにスナップする必要があります。スナップおよびスナップ モードについて詳しくは、[288 ページの「オブジェクトをスナップするには」](#)を参照してください。

垂直、水平または平行の寸法線を描くには

- 次のいずれかの操作を実行します。
 - 平行寸法線を描くには、ツールボックスで、**平行寸法ツール**  をクリックします。
 - 垂直または水平寸法補助線を描画するには、**水平または垂直寸法ツール**  をクリックします。
- 開始点を配置する場所をクリックし、**寸法線** の終了ポイントを配置する場所までドラッグします。
- 寸法線を配置する位置までポイントを移動して、寸法テキストを配置する場所をクリックします。


デフォルトでは、寸法テキストは寸法線の上に中央揃えで配置されます。

角度寸法線を描くには

- ツールボックスの**[角度寸法線]**ツール  をクリックします。


- 2 角度を示す 2 本の線が交差する位置をクリックし、最初の線を終える場所までドラッグします。
- 3 コールアウトの 2 番目の線を終了する場所をクリックします。
- 4 角度のラベルを表示する場所をクリックします。

セグメント寸法線を描くには


- 1 ツールボックスの[セグメント寸法線]ツール  をクリックします。
- 2 測定するセグメントをクリックします。
- 3 寸法線を配置する場所にポインタを移動し、寸法テキストを配置したい場所をクリックします。

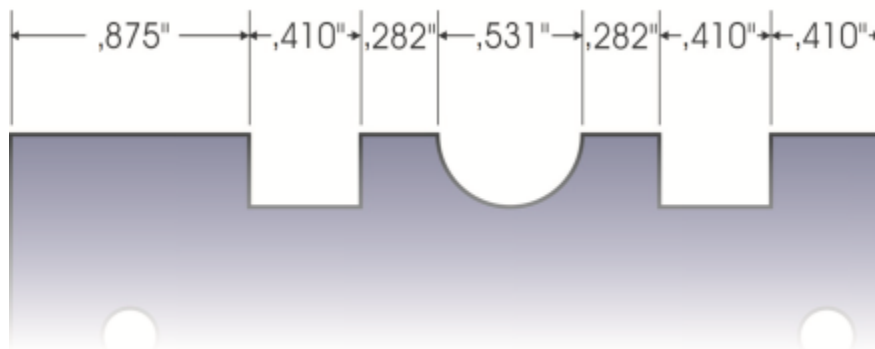
可能な操作

複数のセグメントで最も離れた 2 つのノードの間の距離を測定する

セグメント寸法ツール  を使用して、選択範囲線でセグメントを選択し、寸法線を配置する位置をドラッグして、寸法テキストを配置する場所をクリックします。

後続のセグメントを自動的に計測する

プロパティ バーで **【自動連続寸法】** ボタン  をクリックし、選択範囲線で計測したいセグメントを選択します。寸法線を配置する位置までドラッグして、寸法テキストを配置する場所をクリックします。




セグメント寸法線は、選択した後続のセグメントに自動的に適用されます。

表示する寸法線単位を設定する

- 1 寸法線を選択します。
- 2 プロパティ バーにある次のリスト ボックスで、オプションを選択します。
 - **寸法線スタイル** — 分数、小数点、または標準の寸法線単位を選択します。
 - **寸法線の精度** — 計測の精度を選択できます。
 - **寸法線単位** — 測定単位を選択できます。


可能な操作

寸法線単位を非表示にする


【単位を表示】 ボタン  をクリックします。

可能な操作

寸法線単位を表示する場所を指定する

プロパティ バーの **[テキストの位置]** ボタン  をクリックし、テキストを配置する場所をクリックします。


寸法線単位のポイント サイズとフォントを変更する

選択ツール  を使って、寸法テキストを選択します。プロパティ バーで、**[フォント]** リスト ボックスからフォント スタイルを選び、**[フォント サイズ]** ボックスに値を入力します。


寸法テキストの前置き説明や後置き説明を指定する

プロパティ バーの **[前置き説明]** ボックスまたは **[後置き説明]** ボックスに、前置き説明または後置き説明を入力します。

寸法値の先行のゼロを表示または非表示にする

プロパティ バーで、**[先行ゼロ]** ボタン  をクリックします。(デフォルトでは、寸法線に先行のゼロが表示されます。)

寸法テキストをスタティック テキストにする


[ダイナミック寸法] ボタン  をクリックします。

プロパティ バーのほとんどの寸法線コントロールは利用できなくなります。寸法線が付けられているオブジェクトのサイズを変更すると、寸法テキストは更新されません。

新しい寸法線のデフォルトのプロパティを設定するには

- 1 **[CorelDRAW]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[ツール]** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、次のいずれかをクリックします。
 - **角度寸法線** - 角度寸法線のデフォルトのプロパティを設定します
 - **寸法線** - 他のすべての寸法線のデフォルトのプロパティを設定します
- 3 寸法線スタイル、精度、単位、前置き説明、後置き説明を指定します。
寸法線スタイル コントロールは、角度寸法線では使用できません。

寸法補助線をカスタマイズするには

- 1 **寸法線** を選択します。
- 2 プロパティ バーで、**[寸法補助線 [環境設定]]** ボタン  をクリックします。
- 3 寸法補助線とオブジェクトの間の距離を指定するには、**[オブジェクトからの距離]** チェック ボックスをオンにして、**[距離]** ボックスに値を入力します。
- 4 寸法補助線の張り出しの長さを指定するには、**[寸法補助線の張り出し]** チェック ボックスをオンにして、**[距離]** ボックスに値を入力します。

圧力感知ペンとデバイス

CorelDRAW の次のツールで、圧力感知ペン、スタイラス、その他のデバイスの圧力を使うことができます。**アート メディア (表現モード)**、**消しゴム**、**塗り付け**、**旋回**、**誘引/拒絶**、**ラフ**、**染み付け**。

さらに、**アート メディア (表現モード)** ツールや**消しゴム**、**ラフ**、**染み付け**の各ツールでペンの傾斜とペン方向の機能を使用して、ブラシストロークを変えることもできます。ペンの傾斜およびペン方向の機能は、スタイラスまたはペンがこれらの機能をサポートする場合のみ使用できることに注意してください。

筆圧とペンの設定

CorelDRAW で圧力感知スタイラスやペン タブレットを使用するときは、加える筆圧の量によってストロークの幅が制御されます。人によってストロークの強さや筆圧のレベルが異なるため、ペンの設定を指定することによって、ストロークの強さに合わせてアプリケーションを設定することができます。タッチが軽い場合は、適切なペン設定を行うことは特に有用です。ストロークが軽くて跡が残らない場合に、ペンの設定を調整すると、特定のツールの感度を上げることができます。ブラシストロークの幅を急に変えると、**[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。

傾斜と方向

ペンの傾斜機能を使用すると、ペン先の平坦度を変えることができます。ペン先の平坦度を変えたくない場合は、ペンの傾斜機能を無効にし、傾斜の角度の値を指定して、ペン先の平坦度を指定できます。ペン方向機能を使用すると、スタイラスを傾斜させる方向によって、ペン先の回転を変えることができます。ペン方向機能を無効にして、ペン先の回転角度に固定値を設定できます。

ペンの設定を調整するには

- 1 **[CorelDRAW]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[CorelDRAW]** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[ペンの設定]** をクリックします。
- 3 スタイラスまたはデジタル ペンを使用し、最も低い筆圧から最も高い筆圧まで、少なくとも 3 つのストロークを適用します。設定をプリセットとして保存するには、**[保存]** をクリックします。



整形

CorelDRAW では、各種の基本的な図形を描くことができます。これらの図形は、特殊効果ツールや整形ツールを使用して修正できます。

ここでは、次の項目について説明します。

- ページ 163 の「長方形と正方形」。
- ページ 166 の「楕円、正円、弧、扇形」。
- ページ 168 の「多角形と星型」。
- ページ 170 の「らせん」。
- ページ 170 の「グリッド」。
- ページ 171 の「定義済み図形」。
- ページ 172 の「形状認識を使用する」。

オブジェクト座標を使用して図形を正確に描くこともできます。詳しくは、271 ページの「オブジェクトを描画および修正するためにオブジェクトの座標位置を使用する」を参照してください。

長方形と正方形

CorelDRAW を使用して、長方形および正方形を描くことができます。**長方形**ツールを使用して対角線方向にドラッグするか、**3 ポイント長方形**ツールを使用して幅と長さを指定して、長方形または正方形を描くことができます。**[3 ポイント長方形]**ツールを使用すると、傾いた長方形を素早く描くことができます。



まず底辺を描き、次に高さを描くことで、3 ポイント長方形を作成することができます。傾きのある長方形が描画できます。

また、丸型の角、スカラップまたは面取りコーナーのある長方形や正方形を描くことができます。それぞれの角を個別に修正したり、変更をすべての角に適用できます。さらに、すべての角のスケールをオブジェクトに合わせて指定できます。また、デフォルトのコーナー サイズを長方形や正方形の描画に指定できます。

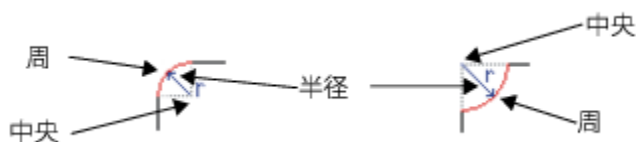
丸型の角、スカラップおよび面取りコーナーについて

丸型の角によりコーナーに丸みをつけます。スカラップは角を丸めて内側に反転し、くぼみを作成します。面取りは角に平らな斜角を付けます。これはベベルとも呼ばれます。



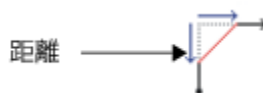
(左から右へ) 変更を加えていない標準の角、丸型を実行した角、スカラップを実行した角、面取りを実行した角。

丸型の角、スカラップまたは面取りコーナーのある長方形や正方形を描くには、角のサイズを指定する必要があります。丸型の角やスカラップの角の場合は、角のサイズは、角の半径により決定されます。半径は、曲線の中心から周までの距離です。角のサイズが大きいほど、角の丸みやスカラップの深さが大きくなります。



(左から右へ) 丸型を実行した角の半径、スカラップを実行した角の半径。

角を面取りするサイズの値は、元の角から面取りを開始する場所までの距離で表されます。角のサイズの値を増やすと、面取りされるエッジが長くなります。



線、テキスト、ビットマップなどのカーブしたオブジェクトの角の修正については、[220 ページの「角をフィレット/スカラップ/面取りする」](#)。を参照してください。


対角線方向にドラッグして長方形や正方形を描くには


目的

長方形を描く

正方形を描く

作業手順

ツールボックスの[長方形] ツール  をクリックします。長方形が目的のサイズになるまで、描画ウィンドウ内をドラッグします。


ツールボックスの[長方形] ツール  をクリックします。**Command** キーを押しながら、正方形が目的のサイズになるまで、描画ウィンドウ内をドラッグします。



Shift キーを押しながらドラッグすると、最初にクリックした点を中心とする長方形を描くことができます。また、**Shift + Command** キーを押しながらドラッグすると、最初にクリックした点を中心とする正方形を描くことができます。

長方形ツールをダブルクリックすると、描画ページと同じ大きさの長方形を描くことができます。

高さと幅を指定して長方形を描くには




- 1 ツールボックスの **3 ポイント長方形ツール**  をクリックします。
- 2 描画ウィンドウ内で、長方形を描き始める場所にカーソルを置き、ドラッグして長方形の底辺を描いてからマウス ボタンを放します。
- 3 カーソルを上辺の高さに移動し、クリックします。

長方形のサイズを調整するには、プロパティ バーの[オブジェクトのサイズ]ボックスの値を変更します。




底辺の角度をプリセットの刻み値 (規制角度) に制限するには、**Command** キーを押しながらドラッグします。規制角度の変更については、[314 ページの「規制角度を変更するには」](#)。を参照してください。

丸い角、スカラップ、または面取りコーナーのある長方形や正方形を描くには


- 1 長方形または正方形をクリックします。
- 2 プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **丸型の角**  — 角を曲線にします。
 - **スカラップの角**  — 曲線の刻み目があるエッジを持った角に置き換えます。
 - **面取りコーナー**  — 平らなエッジの角に置き換えます。
- 3 プロパティ バーの[角の半径]で値を入力します。
- 4 [適用] をクリックします。

可能な操作


同じ変更をすべての角に適用します。

プロパティ バーの[すべての角を一緒に編集]  ボタンをクリックします。

オブジェクトに合わせた角のスケールを無効にします。

プロパティ バーの[相対コーナー スケール]  ボタンをクリックします。



また、選択した長方形や正方形の角を変更するには、**整形ツール**  をクリックし、プロパティ バーの角のオプション ボタンをクリックして、角のノードを図形の中心に向かってドラッグします。1 つの角のみを変更したい場合は、**Command** キーを押しながら、角のノードを図形の中心に向かってドラッグします。

デフォルトの角の形状およびサイズを長方形や正方形の描画に指定するには


- 1 [CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [ツール] をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、[長方形]をクリックします。

3 デフォルトの角の形状（丸型、スカラップ、面取り）を指定するには、右側のペインの上部のボタンのいずれかをクリックします。

4 **[角]** の領域で、ボックスに値を入力します。

可能な操作

同じ変更をすべての角に適用します。

[すべての角を一緒に編集] ボタン  をクリックします。

オブジェクトに合わせて角をスケールする

[角をスケール] チェック ボックスをオンにします。

楕円、正円、弧、扇形

[楕円形] ツールを使用して対角線方向にドラッグして楕円や正円を描くか、**[3 ポイント楕円形]** ツールを使用して幅と高さを指定して楕円を描くことができます。**[3 ポイント楕円形]** ツールでは、楕円を回転させる必要なしに、任意の角度で楕円を素早く描くことができます。

楕円形 ツールでは、弧や扇形を新たに描いたり、楕円や正円を描いてから弧や扇形に変形させたりすることができます。**[楕円形]** ツールを使用して描かれる新しいオブジェクトのデフォルトのプロパティを変更することもできます。たとえば、新しい図形が常に弧形か扇形で描かれるようにデフォルトのプロパティを設定できます。




[3 ポイント楕円形]ツールでは、まず楕円の中心線を描き、続いて高さを描くことによって楕円を作成します。この方法では、楕円を任意の角度で描くことができます。

斜めにドラッグして楕円や正円を描くには


目的

楕円を描く

作業手順

ツールボックスの **[楕円形]** ツール  をクリックします。描画ウィンドウ内をドラッグして、楕円を目的の形にします。

円を描く

ツールボックスの **[楕円形]** ツール  をクリックします。**Command** キーを押しながら、円が目的のサイズになるまで、描画ウィンドウ内をドラッグします。



Shift キーを押しながらドラッグすると、最初にクリックした点を中心とする楕円または正円を描くことができます。

幅と高さを指定して楕円を描くには

1 ツールボックスの **3 ポイント楕円形** ツール  をクリックします。



- 2 描画ウィンドウ内をクリックし、目的の角度で楕円の中心線が描かれるようにドラッグします。
この線で、楕円の中心と幅が決まります。
- 3 カーソルを楕円の高さに移動し、クリックします。

弧や扇形を描くには



目的

弧を描く

作業手順

ツールボックスの **【楕円形】** ツール  をクリックします。プロパティバーの **【弧】** ボタン  をクリックします。描画ウィンドウ内をドラッグして、弧を目的の形にします。


扇形を描く

ツールボックスの **【楕円形】** ツール  をクリックします。プロパティバーの **【扇形】** ボタン  をクリックします。描画ウィンドウ内をドラッグして、扇形を目的の形にします。

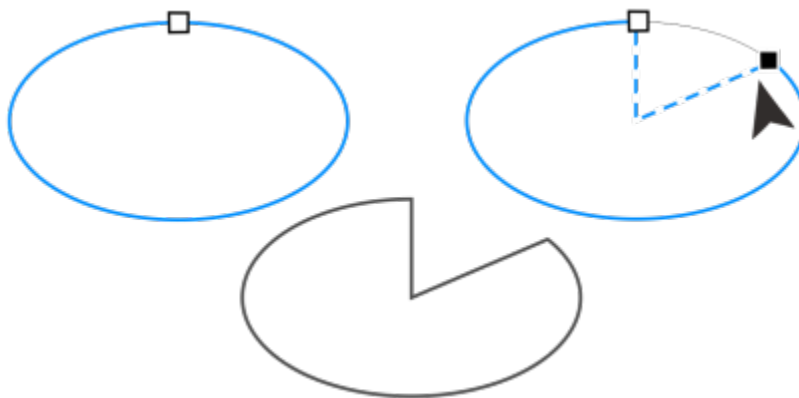


弧を描く場合は、楕円形または正円に**輪郭**を付ける必要があります。



プロパティバーの **【方向の変更】** ボタン  をクリックすると、選択した弧や扇形の向きを変えることができます。

Command キーを押しながらドラッグすると、ノードを 15 度刻みで移動することができます。



整形ツールを使用して扇形を作成するには、楕円のノード (左) を楕円の内側 (中央) にドラッグします。弧を作成するには、ノードを楕円の外にドラッグします (右)。

楕円形ツールで描かれた新しいオブジェクトのデフォルトのプロパティを変更するには

- 1 **【CorelDRAW】** メニュー ▶ **【環境設定】** ▶ **【ツール】** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログボックスの左側のペインで、**【楕円形】** をクリックします。
- 3 新しいオブジェクトの形状を弧形や扇形に変更するには、次のオプションのいずれかを有効にします。
 - 扇形
 - 弧
- 4 **【開始角度】** ボックスと **【終了角度】** ボックスに値を入力します。

5 すべての新しい弧や扇形の方向を設定するには、次のオプションのいずれかを有効にします。

- 時計回り
- 反時計回り

多角形と星型


CorelDRAW では、多角形および 2 種類の星型を描くことができます。星形の種類は、星型正多角形と星型多角形です。星型正多角形は通常の星型の外観で、星形の全体に塗りつぶしを適用できます。星型多角形には交差する辺があり、塗りつぶしを適用すると独自の結果が得られます。



左から右へ: グラデーション塗りつぶしが適用された多角形、星型正多角形、および星型多角形

多角形と星型を変更できます。たとえば、多角形の辺の数や星型の角の数を変更したり、星型の角を尖らせたりすることができます。他の曲線オブジェクトの場合と同様に、**[整形]** ツールを使用して多角形と星型多角形を変形します。曲線オブジェクトの操作について詳しくは、[176 ページの「曲線オブジェクト」](#)を参照してください。星型正多角形も変形できますが、一部に制限があります。

多角形を描くには

- ツールボックスの **[多角形]** ツール  をクリックし、多角形が目的のサイズになるまで描画ウィンドウ内をドラッグします。



Shift キーを押しながらドラッグすると、最初にクリックした点を中心とする多角形を描くことができます。

Command キーを押しながらドラッグすると、左右対称の多角形を描くことができます。


星型を描くには



目的

星型正多角形を描く

星型多角形を描く

作業手順

ツールボックスの **[星型]** ツール  をクリックし、星型が目的のサイズになるまで描画ウィンドウ内をドラッグします。


ツールボックスの **[星形]** ツール  をクリックします。プロパティ バーの **[星型多角形]** ツール  をクリックし、星型が目的のサイズになるまで描画ウィンドウ内をドラッグします。

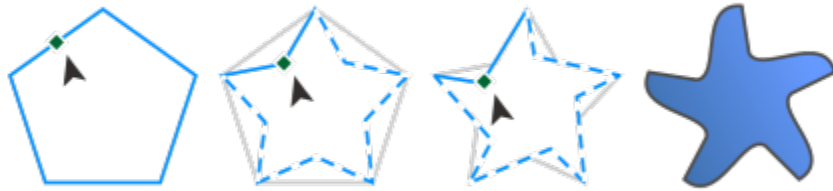


Shift キーを押しながらドラッグすると、最初にクリックした点を中心とする星型を描くことができます。

Command キーを押しながらドラッグすると、左右対称の星形を描くことができます。


多角形を変更するには

目的	作業手順
多角形の辺の数を変更する	多角形を選択し、プロパティ バーの[ポイント/面] ボックスに値を入力して、 Return キーを押します。
多角形を星型に変形する	多角形を選択してから、[整形] ツール  をクリックし、星型が目的の図形になるように多角形のノードをドラッグします。



左から右へ: [整形] ツールを使用して多角形を変更し、曲線オブジェクトとして整形できる星型にしました。星型の線セグメントが曲線に変換され、ヒトデの形になるように調整されます。

星型を変更するには

目的	作業手順
星型のポイントの数を変更する	星型を選択し、プロパティ バーの[ポイント/面] ボックスに値を入力して、 Return キーを押します。
星型の角を尖らせる	星型を選択し、プロパティ バーの [シャープ度] ボックスに値を入力します。
星型を変形する	星型を選択し、[整形] ツール  をクリックしてから、星型のノードをドラッグします。



[整形] ツールを使用して星型正多角形を変形する場合、ノードの移動は制限されます。また、星型正多角形では、ノードの追加や削除、線セグメントから曲線への変換はできません。

らせん


らせんには、対称らせんと対数らせんの 2 種類があります。対称らせんは、うずの間隔が統一ならせんです。一方、対数らせんは、うずが外に広がるに従って、その間隔も広がります。対数らせんが外に向かって広がるときの比率を設定することができます。



[らせん] ツールのデフォルト設定を変更して、新しく描画するらせんすべてが目的のプロパティを持つようにすることができます。



対称らせん (左) と対数らせん (右)

らせんを描くには

- 1 ツールボックスの**らせん**ツール  をクリックします。
- 2 プロパティ バーの**[らせんの回転数]**ボックスに値を入力します。
- 3 プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。

- 対称らせん 
- 対数らせん 

らせんが外に向かって広がる比率を変更するには、**[らせんの拡張要素]** スライダーを動かします。

- 4 らせんが目的のサイズになるまで、描画ウィンドウ内を対角線方向にドラッグします。



Shift キーを押しながらドラッグすると、最初にクリックした点を中心とするらせんを描くことができます。

Command キーを押しながらドラッグすると、横と縦の長さが等しいらせんを描くことができます。

[らせん] ツールのデフォルト設定を選択するには

- 1 [CorelDRAW] メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[ツール]** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[らせん]**をクリックします。
- 3 必要に応じて設定を変更します。

グリッド

グリッドを描いて、その行数と列数を設定することができます。グリッドは、複数の長方形をグループ化したものです。このグループは、必要に応じて解除できます。

[グラフ用紙] ツールのデフォルト設定を変更して、新しいグリッドの行数や列数を指定することができます。

グリッドを描くには

- 1 ツールボックスの**グラフ用紙**ツール  をクリックします。

- 2 プロパティ バーの **[列/行]** ボックス  の上部と下部に値を入力します。


ボックスの上半分に列数を、下半分に行数を入力します。

- 3 グリッドを表示する位置にカーソルを置きます。
4 対角線方向にドラッグしてグリッドを描きます。



Shift キーを押しながらドラッグすると、中心から外側に向かってグリッドを描くことができます。**Command** キーを押しながらドラッグすると、セルが正方形のグリッドを描くことができます。

グリッドのグループを解除するには

- 1 選択ツール  でグリッドを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▶ **[グループ]** ▶ **[グループ解除]** をクリックします。



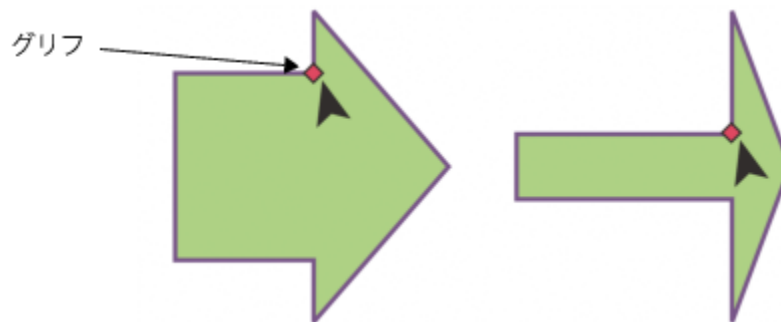
プロパティ バーの **[グループ解除]** ボタンをクリックして、グリッドのグループを解除することもできます。

[グラフ用紙] ツールのデフォルト設定を選択するには

- 1 **[CorelDRAW]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[ツール]** をクリックします。
2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[グラフ用紙]** をクリックします。
3 **[列数]** および **[行数]** ボックスに値を入力します。

定義済み図形

[一般的な形状] コレクションを使用して、定義済み図形を描くことができます。特定の図形 (具体的には、基本形、矢印形、バナー形、およびコールアウト形) には、**グリフ**と呼ばれるダイヤモンド形のハンドルが含まれています。グリフをドラッグして、図形の外観を変更できます。




[整形] ツールを使用すると、グリフをドラッグして図形を変更できます。

図形の内側または外側にテキストを追加できます。たとえば、フローチャートのシンボルやコールアウトの内側にラベルを付けることができます。

定義済み図形を描くには

- 1 ツールボックスで、**一般的な形状** ツール  をクリックします。

2 プロパティ バーの **[一般的な形状]** ピッカー  を開き、形状をクリックします。

3 図形が目的のサイズになるまで、描画ウィンドウ内をドラッグします。



[一般的な形状] ピッカーで描画した図形は、他の図形と同様に変更可能です。



定義済み図形を変更するには

- 1 **グリフ**を含む図形を選択します。
- 2 目的の図形になるまでグリフをドラッグします。



直角、ハート型、稲妻、爆発、およびフローチャート形には、グリフは付いていません。

定義済み図形にテキストを追加するには

- 1 **テキスト ツール**  をクリックします。
- 2 図形の輪郭の内側にカーソルを置くと、カーソルがテキスト カーソル  に変わります。
- 3 図形の内側にテキストを入力し、フォントを選択してフォーマットします。

形状認識を使用する

スマート描画 ツールを使用して、フリーハンド ストロークで描いた図形を認識させ、基本図形に変換することができます。長方形と楕円は CorelDRAW 固有のオブジェクトに変換されます。台形と平行四辺形は完全形オブジェクトに変換されます。直線、三角形、四角形、菱形、正円、矢印は曲線オブジェクトに変換されます。図形に変換されないオブジェクトは、スムーズ化されます。図形認識で描いたオブジェクトと曲線は編集できます。CorelDRAW が図形を認識してオブジェクトに変換するレベルを設定できます。曲線に適用するスムーズ化の量を指定することもできます。

ペン ストロークを行ってから図形認識が実行されるまでの経過時間を設定できます。たとえば、タイマーが 1 秒に設定されていて、円を描く場合、図形認識は円を描いてから 1 秒後に有効になります。

描く動作中に補正することができます。また、図形認識で描かれた図形の線幅と線スタイルを変更することもできます。



スマート描画ツールで作成した図形が認識され、スムーズ化されます。

図形認識を使って図形または線を描くには

- 1 ツールボックスの**スマート描画** ツール  をクリックします。
- 2 プロパティ バーの **[認識レベル]** リスト ボックスから、認識レベルを選択します。

- 3 プロパティ バーの **[スムーズ化レベル]** リスト ボックスから、スムーズ化レベルを選択します。
- 4 描画ウィンドウに図形または線を描きます。



[スマート描画ツール] プロパティ バーは、**[スマート描画]** ツールが選択された場合のみ表示されます。

図形認識遅延を設定するには

- 1 **[CorelDRAW]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[ツール]** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[スマート描画]** をクリックします。
- 3 **[描画の遅延]** スライダを動かします。



最小遅延は 10 ミリ秒、最大遅延は 2 秒です。

図形認識で描いた図形を補正するには


- 認識遅延期間が経過する前に、**Shift** キーを押したまま補正する領域の上をドラッグします。

図形または線の消去は、最後に描いた点から開始する必要があります。



複数の曲線で構成される図形をフリーハンドで描いている場合、最後に描いた曲線を削除するには、**Esc** キーを押します。

図形認識で描いたオブジェクトの輪郭の幅を変更するには

- 1 ツールボックスの**スマート描画** ツール  をクリックします。
- 2 図形をクリックします。
- 3 プロパティ バーの**[輪郭の幅]** リスト ボックスから輪郭の幅を選択します。



[スマート描画ツール] プロパティ バーは、**[スマート描画]** ツールが選択された場合のみ表示されます。

[スマート描画] ツールで描いた線が重なる場合、輪郭の幅はその平均値となります。



図形認識で描かれた図形の線スタイルを変更できます。詳しくは、[141 ページ](#)の「**線および輪郭の設定を指定するには**」を参照してください。



オブジェクトを整形する

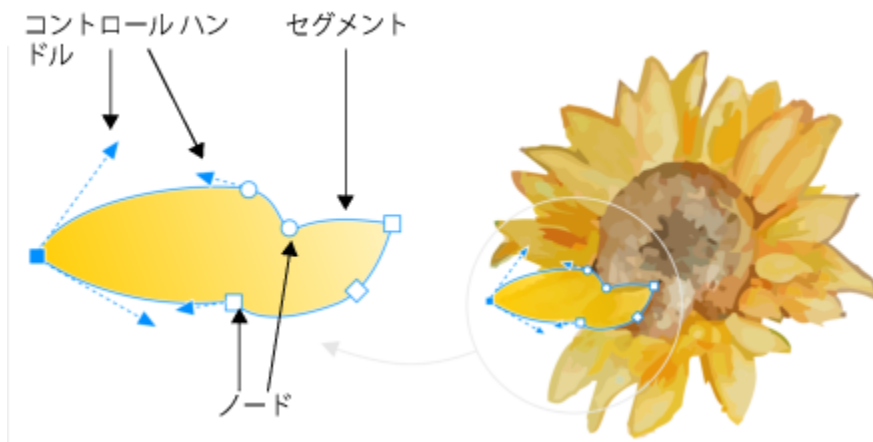
CorelDRAW では、さまざまな方法で**オブジェクト**を整形できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 176 の「曲線オブジェクト」。
- ページ 177 の「ノードを選択/移動する」。
- ページ 178 の「ノードを整列および配置する」。
- ページ 185 の「セグメントを操作する」。
- ページ 186 の「曲線を結合する」。
- ページ 188 の「セグメントのコピーと切り取り」。
- ページ 190 の「ノードの種類」。
- ページ 191 の「ノードを変形する」。
- ページ 191 の「曲線オブジェクトのパスを分割する」。
- ページ 192 の「曲線オブジェクトの変更をミラー化する」。
- ページ 193 の「オブジェクトを斜変形/伸縮する」。
- ページ 195 の「オブジェクトに染み付ける/塗り付ける」。
- ページ 198 の「オブジェクトにラフ効果を適用する」。
- ページ 199 の「オブジェクトをスムーズ化する」。
- ページ 200 の「ノードの引き付け/反発により整形する」。
- ページ 202 の「オブジェクトに歪曲効果を適用する」。
- ページ 204 の「旋回効果を追加する」。
- ページ 205 の「エンベロープを使用してオブジェクトを整形する」。
- ページ 212 の「オブジェクトを切り抜く/消去する」。
- ページ 216 の「オブジェクトを分割する」。
- ページ 218 の「オブジェクトをトリムする」。
- ページ 220 の「角をフィレット/スカルラップ/面取りする」。
- ページ 222 の「オブジェクトをウェルドする/交差させる」。
- ページ 224 の「パワークリップ オブジェクト」。
- ページ 229 の「ノード、ハンドル、およびプレビューのオプション」。

曲線オブジェクト

曲線オブジェクトにはノードとコントロール ハンドルがあり、これらを使用してオブジェクトの形を変更できます。曲線オブジェクトは、直線や曲線など、どのような形状にでも変形できます。オブジェクトのノードは、オブジェクトの輪郭に沿って表示される小さな図形です。2 つのノードを結ぶ線をセグメントといいます。セグメントは曲線または直線です。各ノードには、それに接続する曲線セグメントごとに 1 つのコントロール ハンドルがあります。コントロール ハンドルを使用して、セグメントの曲線を調整できます。



曲線のコンポーネント: コントロール ハンドル、セグメント、およびノード

CorelDRAW で作成される曲線オブジェクトには、オブジェクトの形状を定義するパスが付きます。パスは開いたり (線など) 閉じたり (楕円) することが可能で、サブパスを含めることもできます。パスおよびサブパスについて詳しくは、191 ページの「[曲線オブジェクトのパスを分割する](#)」を参照してください。

らせん、フリーハンド ライン、およびベジェ ラインを除き、描画に追加される大部分のオブジェクトは曲線オブジェクトではありません。したがって、オブジェクトやテキスト オブジェクトの形をカスタマイズする場合は、それを曲線オブジェクトに変換することをお勧めします。

曲線オブジェクトのプロパティは、**[プロパティ]** インспекタで表示できます。

オブジェクトを曲線オブジェクトに変換するには


- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[曲線に変換]** をクリックします。




アート テキストを曲線に変換すると、個々の文字を整形できます。

ビットマップを曲線オブジェクトに変換することはできません。

曲線のプロパティを表示するには

- 1 曲線オブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[プロパティ]** をクリックします。
- 3 **[プロパティ]** インспекタ上部で、**[曲線]** ボタン  をクリックします。

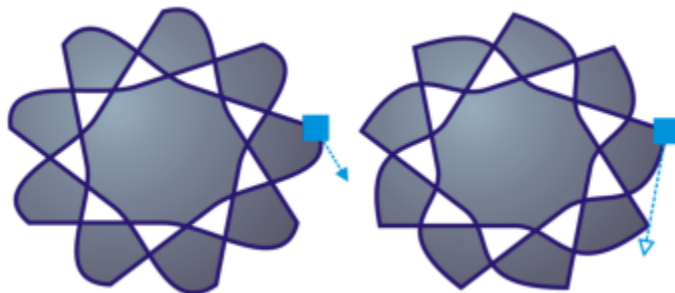


オブジェクトを選択し、プロパティ バーの **[曲線に変換]** ボタン  をクリックして、オブジェクトを曲線オブジェクトに変換することもできます。

ノードを選択/移動する

オブジェクトのノードは、1 つ、複数、またはすべてを選択できます。複数のノードを選択すると、1 つのオブジェクトの異なる部分を同時に整形することができます。長方形または不定形の選択範囲線でノードを囲んで、ノードを選択できます。フリーハンド選択範囲線は、複雑な曲線で特定のノードを選択するときに便利です。

曲線セグメント上のノードを選択すると、コントロール ハンドルが表示されます。ノードとコントロール ハンドルを移動して、曲線セグメントの形を調整できます。




通常、コントロール ハンドルは青の矢印で表示されます (左)。コントロール ハンドルがノードに重なると、塗りつぶされていない青の矢印がノードの横に表示されます (右)。

ノードは座標を指定して、再配置できます。

[整形] ツールはノードを移動するための標準的なツールです。また、**選択** ツールや**ベジェ** ツールを使用するためのオプションを設定して、ノードを選択したり移動したりすることもできます。

ノードを選択するには

- 1 ツールボックスの**整形**  ツールをクリックします。
- 2 曲線**オブジェクト**を選択します。
- 3 **ノード**をクリックします。

Command

Command

Command



選択 、**フリーハンド** 、**ベジエ** 、または**折れ線** ツールを使用して、ノードを選択することもできます。それには、まず **[CorelDRAW] メニュー** ▶ **[環境設定]** ▶ **[CorelDRAW]** をクリックします。**[ノードとハンドル]** をクリックし、**[ノード トラッキングの使用可]** チェック ボックスをオンにします。曲線オブジェクトをクリックし、ポインタをノード上に移動し、ツールの形状カーソル が表示されたら、ノードをクリックします。**[ノード トラッキングの使用可]** チェック ボックスがオンの場合は、オブジェクトのいずれかのノードをクリックおよびドラッグしても、そのオブジェクトを選択したり移動したりすることはできなくなります。

選択した曲線のすべてのノードを選択するには、**[整形]** ツールをダブルクリックします。

ノードを移動するには

- 1 **整形** ツール で、オブジェクトを選択します。
- 2 目的の図形になるまでノードをドラッグします。



選択 ツール 、**フリーハンド** ツール 、**ベジエ** ツール 、または**折れ線** ツール を使用して、ノードを移動することもできます。それには、まず **[CorelDRAW] メニュー** ▶ **[環境設定]** ▶ **[CorelDRAW]** をクリックします。**[ノードとハンドル]** をクリックし、**[ノード トラッキングの使用可]** チェック ボックスがオンになっていることを確認します。曲線オブジェクトをクリックし、ポインタをノード上に移動し、ツールの形状カーソル が表示されたら、ノードをドラッグします。

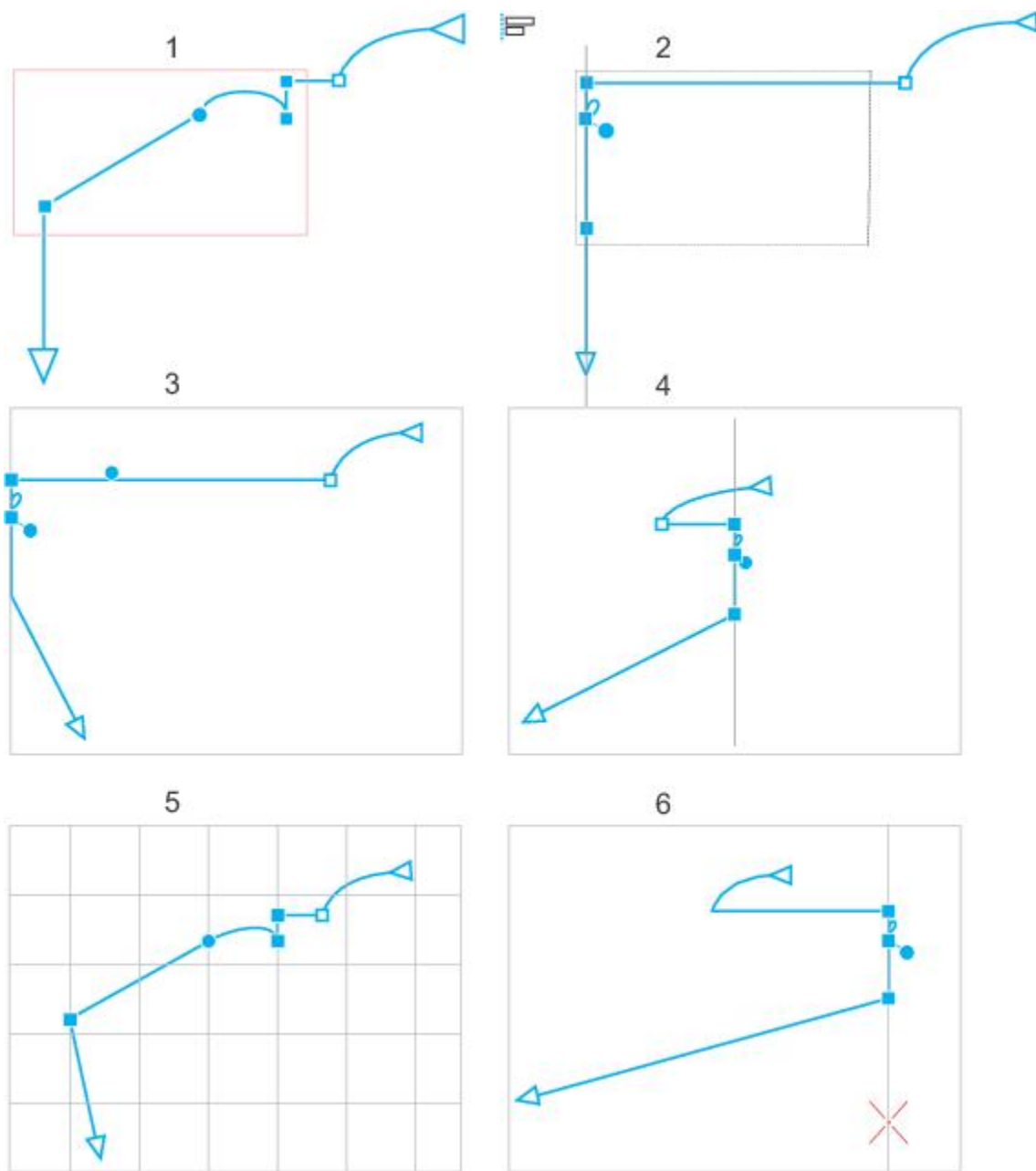
ノードの座標値を指定するには

- 1 **整形** ツール をクリックします。
- 2 **曲線オブジェクト** でノードを選択します。
- 3 **[ウィンドウ]** ▶ **インスペクタ** ▶ **[座標位置]** をクリックします。
- 4 **[複数点指定曲線]** ボタン をクリックします。
- 5 **[X]** ボックスおよび **[Y]** ボックスに値を入力し、x ルーラーと y ルーラーに沿ってオブジェクトの正確な位置を指定します。
- 6 次のいずれかをクリックします。
 - **オブジェクトの作成** — 描画ウィンドウに新しい曲線オブジェクトを追加します。
 - **オブジェクトの置換** — 選択した曲線オブジェクトを新しい曲線オブジェクトに置き換えます。

ノードを整列および配置する

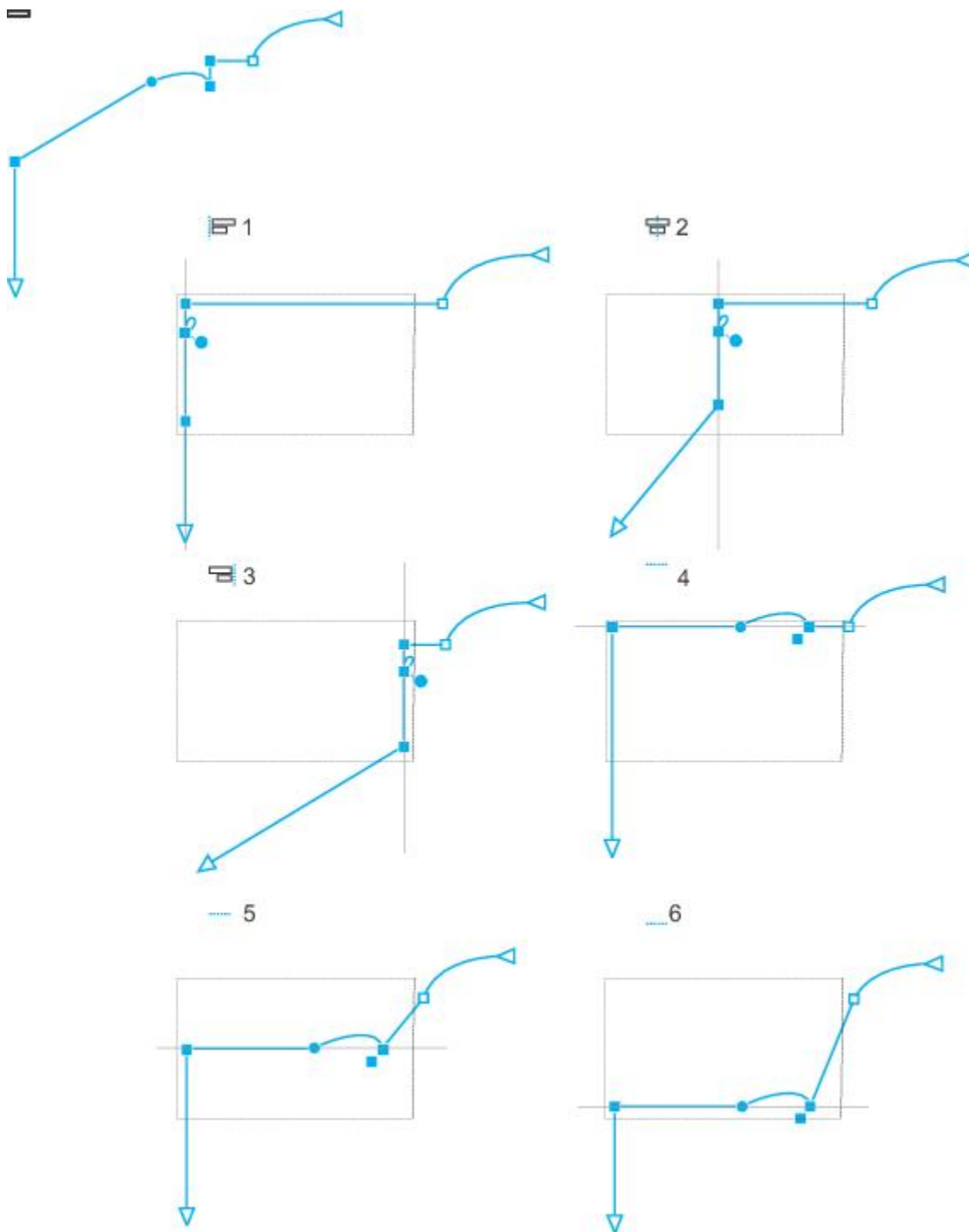
CorelDRAW では、1 つまたは複数の曲線上のノードを素早く整列および配置できます。

まず、基準ポイントを選択する必要があります。選択の範囲ボックス、ページの端または中心、最も近いグリッド線、指定したポイントを基準ポイントにできます。



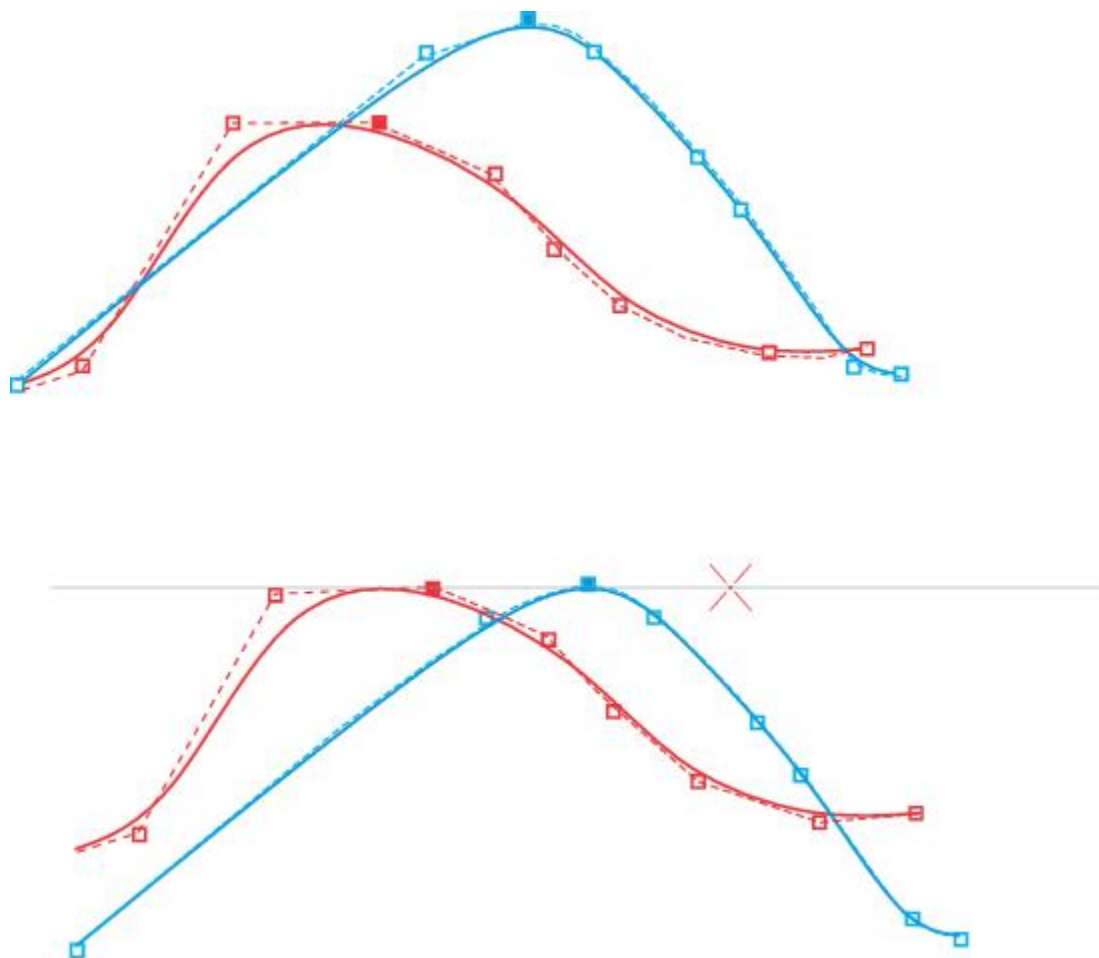
曲線のノード (1) が、全アクティブ ノードの範囲ボックス (2)、ページの端 (3)、ページの中
 央 (4)、最も近いグリッド線 (5)、または指定したポイント (6) に対して左揃えになっています。

基準ポイントを設定したら、整列オプションを選択できます。ノードは、左、右、上、下に対して整列したり、縦軸や横軸に対して整列したりできます。



曲線のアクティブ ノード (左上) が選択の範囲ボックスを基準にして
左 (1)、右 (3)、上 (4)、下 (6)、縦軸 (2)、横軸 (5) に整列されています。

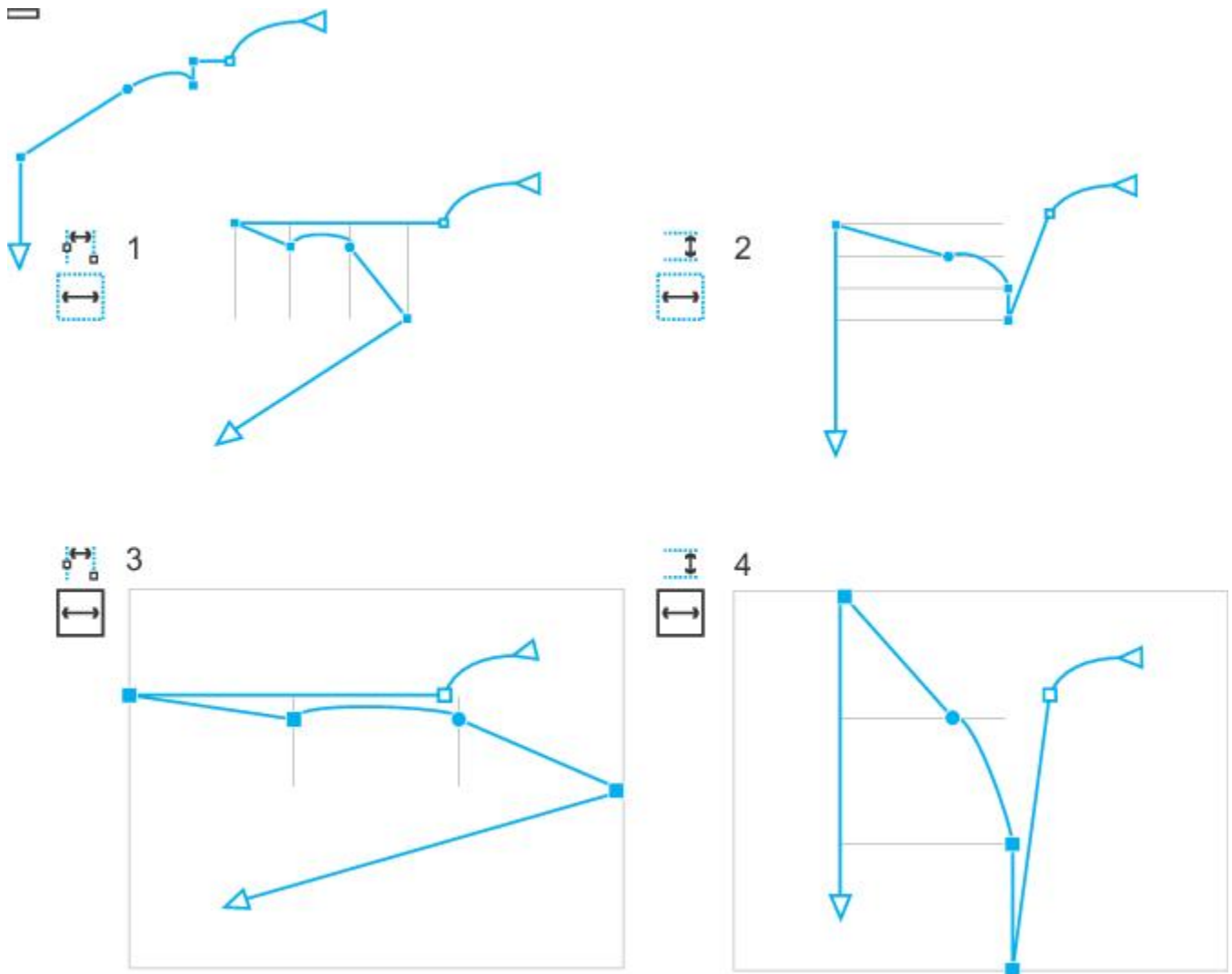
異なる曲線のノードを整列することもできます。



2つの曲線から選択されたノードが指定したポイントを基準に整列されています。

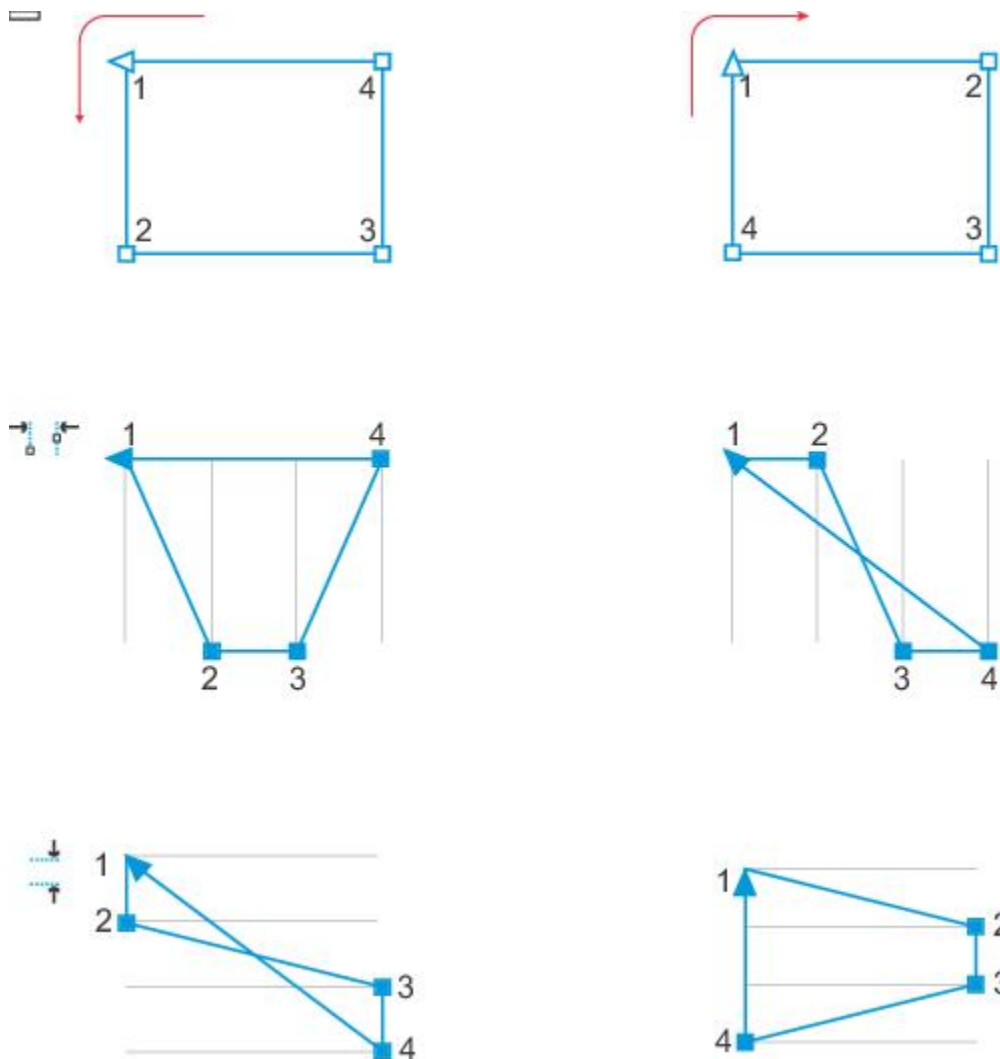
単一の選択に含まれるノードを整列する場合は、アクティブ ノードの範囲領域の平均に基づいて整列されます。CorelDRAW ではノードを、選択された順序ではなく曲線に出現する順序に基づいて整列します。これは、多数のノードがある複雑なオブジェクトからノードを 1 つずつ選択するのに時間がかかる場合があるためです。ノードの順序は、曲線オブジェクトの方向を逆にすることで変更できます。

ノードを配置すると、ノード間の間隔が水平または垂直方向に均等になります。ノードは、それらを含む範囲ボックス内で、または描画ページ全体に、配置できます。



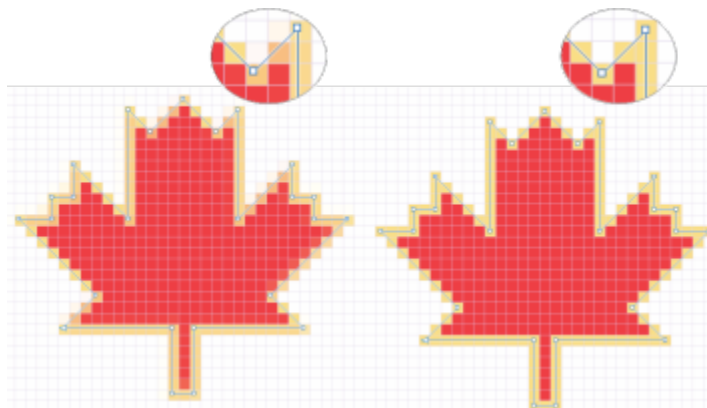
ノードが、水平方向に (1 と 3) および垂直方向に (2 と 4)、それを含む範囲ボックス内で (1 と 2) およびページ全体に (3 と 4) 配置されています。

CorelDRAW では、ノードを曲線での出現順に基づいて配置します。




上から順に：曲線のノード（左上と右上）が、水平方向（中央）または垂直方向（下）に、ノードの曲線における出現順に基づいて配置されています。


















Web で使用する曲線オブジェクトの端がぼやけないようにするには、ピクセルグリッドでオブジェクト ノードを整列させます。この機能では、オブジェクト ノードを再整列させ、ピクセルグリッド上で正しい場所に配置します。




端がぼやけないようにピクセルグリッドでノードを整列させます。

ノードを整列するには


- 1 整形ツール  でノードを選択します。
- 2 [整列/配置] インспекタ ([ウィンドウ] ▶ [インспекタ])

目的	作業手順
ノードをアクティブなノードの範囲ボックスを基準に整列する	<p>[ノードの整列基準] 領域の [アクティブなノード] ボタン  をクリックします。</p> <p>注記: 曲線のノードを選択すると、ノードは曲線での出現順に基づいて整列されます。曲線の向きを変えるには、[整形] ツール プロパティ バーの [方向を逆転] ボタン  をクリックします。</p>
ノードをページの端に整列する	<p>[ノードの整列基準] 領域の [ページの端] ボタン  をクリックします。</p>
ノードをページの中心に整列する	<p>[ノードの整列基準] 領域の [ページ中心] ボタン  をクリックします。</p> <p>ヒント: ノードをページの中心に整列するには、[整列] 領域の [左右中央揃え] ボタン  と [上下中央揃え] ボタン  をオンにします。</p>
3 インспекタの [整列] 領域で、次のいずれかのボタンをクリックします。	
<ul style="list-style-type: none">• 左揃え  — ノードを左に整列します。• 水平方向に整列  — ノードを垂直軸上に整列します。• 右揃え  — ノードを右に整列します。• 上揃え  — ノードを上を整列します。• 垂直方向に整列  — ノードを水平軸上に整列します。• 下揃え  — ノードを下に整列します。	
可能な操作	
ノードを最も近いグリッド線に整列する	<p>[ノードの整列基準] 領域の [グリッド] ボタン  をクリックします。</p>
ノードを、指定したポイントに整列する	<p>[ノードの整列基準] 領域の [指定したポイント] ボタン  をクリックし、[座標の指定] ボックスに値を入力します。</p> <p>ヒント: また、[点の指定]  ボタンをクリックし、ドキュメント ウィンドウ内をクリックしてインタラクティブにポイントを指定することもできます。</p>
テキスト ノードの整列オプションを設定する	<p>[テキスト] 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none">• 最初の行のベースライン  — 最初の行のベースラインを基準としてテキストを整列します。• 最後の行のベースライン  — 最後の行のベースラインを基準としてテキストを整列します。




可能な操作

- **範囲ボックス**  - 範囲ボックスを基準としてテキストを整列します。



アクティブな選択内のノードを垂直方向や水平方向に整列することもできます。プロパティバーで **[ノードの整列]** ボタン  をクリックし、**[ノードの整列]** ダイアログボックスの 1 つまたは複数の整列オプションを有効にします。



ノードを配置するには

- 1 **整形ツール**  でノードを選択します。
- 2 **[整列/配置]** インスペクタ ([ウィンドウ] ▶ **インスペクタ**)
 - **選択オブジェクト**  - ノードを含む範囲ボックスの領域全体にノードを配置します。
 - **フルページ**  - 描画ページ全体にノードを配置します。
- 3 ノードを水平方向に配置するには、いずれかの水平配置ボタンをクリックします。
- 4 ノードを垂直方向に配置するには、いずれかの垂直配置ボタンをクリックします。



ノードには現実の幅や高さがいないため、いずれかの水平または垂直配置ボタンをクリックすると、ノードはそれぞれ垂直または水平軸上に等間隔に配置されます。

指定した距離でノードを配置するには

- 1 **整形ツール**  でノードを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[整列/配置]** ▶ **[整列/配置]** をクリックします。
- 3 **[配置]** 領域で、**[オブジェクト間隔を指定]** 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て、オブジェクトの水平方向と垂直方向の間隔を設定します。
- 5 ノードを水平方向に配置するには、いずれかの水平配置ボタンをクリックします。
- 6 ノードを垂直方向に配置するには、いずれかの垂直配置ボタンをクリックします。

ピクセルグリッドでノードを整列させるには

- 1 曲線を選択します。
結果を表示するには、**[ビュー]** ▶ **[ピクセル]** をクリックし、ズームレベルを 800% 以上に調整します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[整列/配置]** ▶ **[整列/配置]** をクリックします。
- 3 **[ピクセルグリッドで整列]** をクリックします。

セグメントを操作する


曲線セグメントを移動して、オブジェクトの形を変更できます。曲線セグメントのなめらかさも制御できます。

曲線オブジェクトの始点ノードと終点ノードを逆にして、セグメントの方向を変えることができます。曲線オブジェクトの両端が異なる場合にのみ、効果が明白になります。たとえば、曲線オブジェクトの終点ノードに矢印が適用されている場合は、方向を逆にする
と、矢印が始点ノードに移動します。



曲線の方向を変える


曲線オブジェクトのセグメントを操作するには

- 1 ツールボックスの**整形ツール**  をクリックします。
- 2 **曲線オブジェクト**をクリックします。
- 3 次の表のタスクを 1 つ実行します。


Option

可能な操作

曲線セグメントを直線にする

曲線セグメントをクリックし、プロパティ バーの**[直線に変換]**ボタン  をクリックします。


直線セグメントを曲線にする

直線セグメントをクリックし、プロパティ バーの**[曲線に変換]**ボタン  をクリックします。

セグメントをなめらかにする

ノードをクリックし、プロパティ バーの**[曲線のスムーズ化]**スライダを調節します。曲線オブジェクト内のすべてのセグメントをなめらかにするには、オブジェクトのすべての**ノード**を**選択**してから、**[曲線のスムーズ化]**スライダを調節します。

曲線オブジェクトの方向を変える

セグメントをクリックし、プロパティ バーの**[曲線の方向を逆転]**ボタン  をクリックします。

曲線を結合する

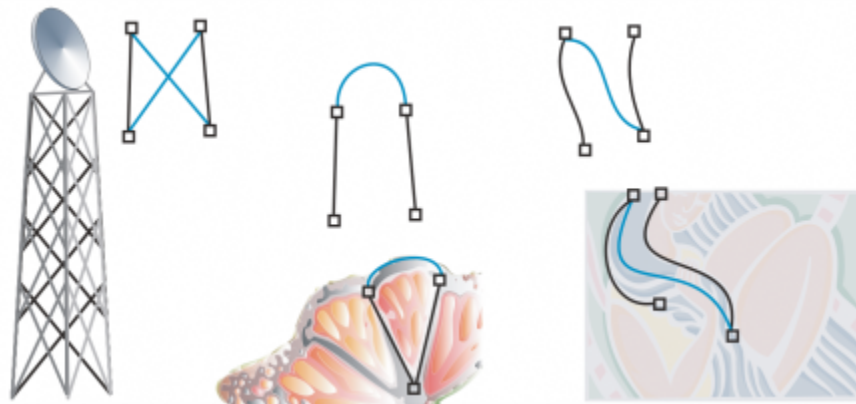
曲線と線セグメントを結合して、より複雑な曲線や閉じたオブジェクトを作成できます。接続する線の形状は、選択したモード(**延長**、**面取り**、**フィレット**、または**ベジエ曲線**)によって決定されます。



左上隅の線がさまざまなモードを使用して結合されています。
モード (左から右へ): 延長、面取り、フィレット、ベジェ曲線。


結合可能なエンドポイント間の最大距離を定義するギャップ許容範囲を設定することもできます。エンドポイントがギャップ許容範囲よりも離れている場合は、結合されません。

曲線を結合して作成した曲線には、最後に選択した曲線のプロパティが適用されます。



曲線と線セグメントを結合して、より複雑な図を描き始めることができます。

曲線を結合するには

- 1 **Shift** キーを押しながら、**選択ツール**  でオブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト] ▶ [曲線の結合]** をクリックします。
- 3 **[曲線の結合]** インспекタで、リスト ボックスから次のモードのいずれかを選択します。
 - 延長
 - 面取り
 - フィレット
 - ベジェ曲線
- 4 **[適用]** をクリックします。

曲線が結合されない場合、ギャップ許容範囲の値を大きくする必要があります。



内部の点を結合することはできません。エンドポイントのみ結合できます。

結合するエンドポイントの座標が共通でない場合は、エンドポイントは交点まで延長されます。

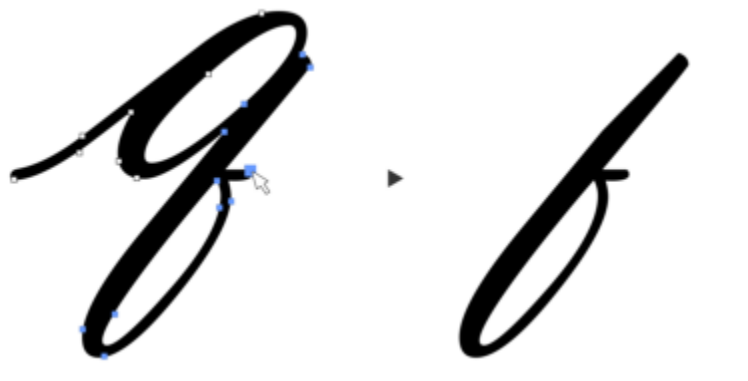


オブジェクト グループ内のサブパスも接続することができます。

選択範囲線を使用して線セグメントを選択することもできます。選択範囲線を使用して線セグメントを選択した場合は、レイヤ上で最背面にあるオブジェクトのプロパティが使用されます。最背面にあるオブジェクトを表示するには、[ウィンドウ] ▶ [インスペクタ] ▶ [オブジェクト] をクリックして [オブジェクト] インスペクタを開きます。

セグメントのコピーと切り取り

曲線セグメントをコピーまたは切り取って、オブジェクトとして貼り付けることができます。これにより、サブパスの書き出しや、同じような等高線のある隣接した図形を簡単に作成できます。



曲線セグメントをコピーして (左)、オブジェクトとして貼り付けます (右)。

曲線セグメントをコピーまたは切り取るには

- 1 曲線オブジェクトを選択します。
- 2 整形ツール  で、曲線セグメント上のノードを選択して、次のいずれかのショートカット キーを押します。
 - 曲線セグメントをコピーする場合は **Command + C** **Command + X** **Command + D**

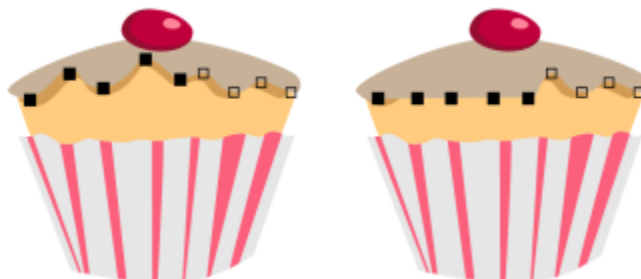
曲線セグメントを貼り付けるには、**Command + V**



曲線オブジェクトのノード数を減らして滑らかにする


線など開いているパスの始点ノードと終点ノードを結合して、閉じたオブジェクトを作成することができます。この機能は、オブジェクトをカラーで塗りつぶす場合に便利です（塗りつぶしは閉じたオブジェクトの内側にのみ適用できるため）。

曲線オブジェクトのノードを水平方向または垂直方向に整列できます。





ノードを水平方向へ並べる



ノードを追加または削除するには

目的	作業手順
ノードを追加する	ツールボックスの[整形]ツール  をクリックして曲線オブジェクトを選択し、ノードを追加する位置をダブルクリックします。
ノードを削除する	ツールボックスの[整形]ツールをクリックして曲線オブジェクトを選択し、ノードをダブルクリックします。

曲線オブジェクトのノード数を減らすには

- 1 ツールボックスの整形ツール  をクリックします。
- 2 曲線オブジェクトをクリックし、次のいずれかの操作を行います。
 - オブジェクト全体のノード数を減らすには、プロパティ バーの[すべてのノードを選択する] ボタン  をクリックします。
 - 曲線オブジェクトのノード数を部分的に減らすには、変更する部分を選択範囲線で選択します。
- 3 次のいずれかの操作を実行します。
 - プロパティ バーの[ノード数の削減]をクリックすると、重複するノードが自動的に削除されます。
 - [曲線のスムーズ化] スライダーを調節して、削除するノードの数を制御します。多くのノードを削除すると、曲線オブジェクトが変形する場合があります。



1 本のサブパスの端のノードを結合するには

- 1 ツールボックスの整形ツール  をクリックします。
- 2 サブパスをクリックします。
- 3 プロパティ バーの[曲線を閉じる] ボタン  をクリックします。



オブジェクト内の複数のサブパスを閉じるには、[オブジェクト] ▶ [曲線の結合] をクリックし、[曲線の結合] インспекタで設定を選択します。詳しくは、186 ページの「曲線を結合する」を参照してください。

複数のサブパスのノードを結合するには

- 1 ツールボックスの**整形ツール**  をクリックします。
- 2 **Shift** キーを押しながら、各**サブパスのノード**をクリックします。
- 3 プロパティ バーの**【曲線を延長して閉じる】** ボタン  をクリックします。



異なる**曲線オブジェクト**からのノードを結合する場合は、これらのノードを 1 つの曲線オブジェクトに結合してから、新しいサブパスの終点ノードを結合します。オブジェクトの結合について詳しくは、次を参照してください。 [308 ページの「オブジェクトを結合する」](#)。

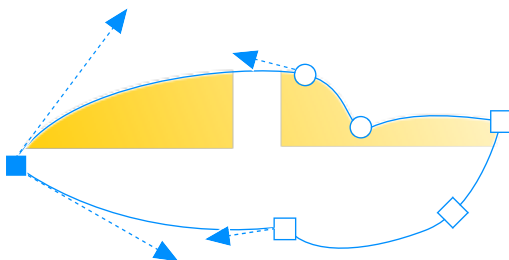
ノードの種類

曲線オブジェクトのノードは、尖化、スムーズ化、対称の 3 つの種類いずれかに変更できます。コントロール ハンドルの動作はノードの種類によって異なります。

尖化ノードを使用すると、曲線オブジェクトにシャープな変化 (角や鋭い角度など) を作成できます。尖化ノードのコントロール ハンドルを単独で移動すると、ノードの片側の線だけを変更できます。





スムーズ化ノードを使用すると、ノードを通る線が 1 本の曲線を形成し、線セグメントのつなが目がなめらかになります。スムーズ化ノードのコントロール ハンドルは常に反対方向にあり、通常、ノードからの距離は異なります。

対称化ノードはスムーズ化ノードと似ています。線セグメントのつなが目をなめらかにするとともに、ノードの両側の線を同じ形の曲線にします。対称化ノードのコントロール ハンドルは反対方向にあり、ノードからの距離は同じです。



ノードの各種類は、外観がそれぞれ異なります。スムーズ化ノードは円形、尖化ノードは四角形、対称ノードは菱形です。

尖化/スムーズ化/対称化ノードを使用して曲線オブジェクトを整形するには

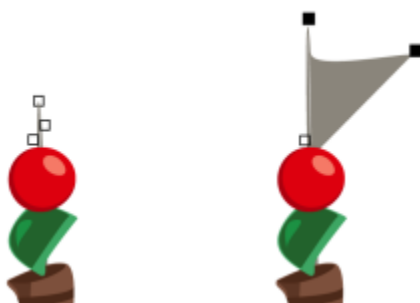
- 1 ツールボックスの**整形ツール**  をクリックします。
- 2 **ノード**をクリックします。
- 3 プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **尖化ノード** 
 - **スムーズ化ノード** 
 - **対称ノード** 
- 4 ノードのコントロール ハンドルをドラッグします。



ショートカット キーを使用して、既存のノードの種類を変更することもできます。スムーズ化ノードを尖化ノードに、または尖化ノードをスムーズ化ノードに変更するには、**整形**ツールを使用してノードをクリックし、**C** キーを押します。対称ノードをスムーズ化ノードに、またはスムーズ化ノードを対称ノードに変更するには、**整形**ツールを使用してノードをクリックし、**S** キーを押します。




ノードを変形する

オブジェクトを整形する他の方法として、ノードを伸縮、スケール、回転、および斜変形する方法があります。たとえば、曲線オブジェクトの角のノードをスケールして、縦横比を保ったままオブジェクトを拡大することができます。曲線オブジェクトまたは曲線オブジェクトの一部を時計回りまたは反時計回りに回転することができます。



ノードの伸縮

ノードを伸縮/スケール/回転/斜変形するには

- 1 ツールボックスの**整形**ツール  をクリックします。
- 2 **曲線オブジェクト**を選択します。
- 3 変形する曲線に沿った**ノード**を選択します。
- 4 プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **ノードのスケール/伸縮** 
 - **ノードの回転/斜変形** 
- 5 ハンドルをドラッグしてノードを変形します。

曲線オブジェクトのパスを分割する

曲線オブジェクトのパスを分割できます。

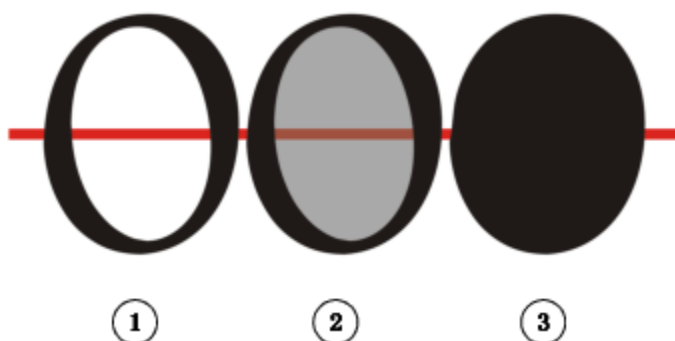
パス

パスは、**オブジェクト**の形を形成し、通常、1 つまたは複数の直線セグメントまたは曲線セグメントとして表示されます。直線セグメントを切断して、サブパスを作成することができます。サブパスは、途切れていても、元のオブジェクトを定義するパスの一部になっています。ただし、サブパスを抽出して、抽出したサブパスと抽出元のオブジェクトの 2 つの独立したオブジェクトを作成することができます。

サブパス

サブパスとは、1 つの**曲線オブジェクト**を構成する基本的な曲線や図形です。たとえば、テキストを曲線に変換すると、多くの場合、複数のサブパスから成る単一の曲線オブジェクトが作成されます。たとえば、文字「O」は、2 つの楕円形で構成されています。外側の楕円は文字の形として定義され、内側の楕円は「穴」として定義されています。楕円は、単一の曲線オブジェクト「O」で構成され

たサブパスです。サブパスを使用してオブジェクトを作成する理由の 1 つは、穴の空いたオブジェクトを作成できることです。上の例では、文字「O」の中に、その下に重なっているオブジェクトが見えます。





1) 文字「O」は曲線に変換されます。2) 作成されたサブパスは、文字の形を定義する外側の楕円と、穴を定義する内側の楕円 (淡い灰色) です。3) 比較すると、黒い楕円は 1 つのパスで構成され、「穴」は含みません。

パスを分割するには


目的

パスを分割する

作業手順

ツールボックスの**整形ツール**  をクリックします。パスでノードを選択し、プロパティ バーの **【曲線の分割】** ボタン  をクリックします。

オブジェクトの分割したパスを抽出する

ツールボックスの **【整形】** ツールをクリックします。パスをコントロールクリックし、**【分割】** をクリックします。書き出すパスの部分を表すセグメント、ノード、またはノードのグループを選択し、プロパティ バーの **【サブパスの書き出し】** ボタン  をクリックします。

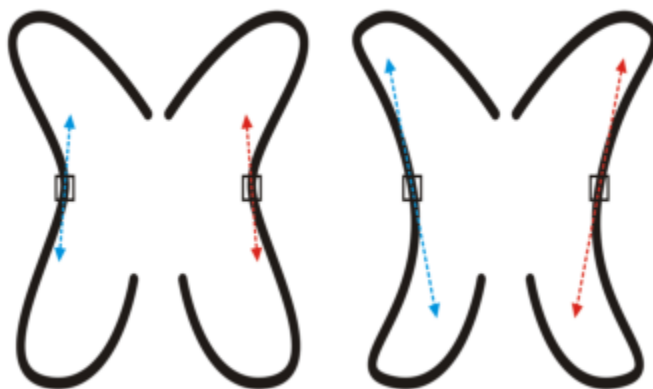


曲線オブジェクトのパスを分割すると、その結果のサブパスは同じオブジェクトの一部のまま残ります。オブジェクトのパスを抽出すると、2 つの個別のオブジェクトが作成されます。

曲線オブジェクトの変更をミラー化する

ノードの反映モードを使用して曲線オブジェクトの変更をミラー化した場合、**ノード**を編集すると、対応するノードに同じ変更が逆方向に適用されます。たとえば、あるノードを右に移動すると、対応するノードが同じ距離だけ左に移動されます。この機能は、曲線オブジェクトを整形し、オブジェクトの左右または上下の反対方向に変更をミラー化する場合に便利です。

変更をミラー化するには、2 つの曲線オブジェクトを選択する必要があります。その一方は、オブジェクトをミラー化して作成したオブジェクトまたは対称オブジェクトです。オブジェクトのミラー化について詳しくは、[303 ページの「オブジェクトを回転/ミラー化する」](#)を参照してください。次に、左右 (垂直の線対称軸が中心) または上下 (水平の線対称軸が中心) のどちらに変更をミラー化するかを選択する必要があります。最後に、選択したオブジェクト間で変更がミラー化されるように、適切な対応するノードを選択する必要があります。



左: ミラー化された曲線オブジェクトの対応する 2 つの ノードを選択する。右: 青のコントロール ハンドルを移動すると、対応するコントロール ハンドル (赤) に変更が反映される。

曲線オブジェクトの変更をミラー化するには

- 1 **[選択]** ツールを使用して、ミラー化された曲線オブジェクトまたは対称曲線オブジェクトを選択します。
- 2 **整形ツール** をクリックします。
- 3 プロパティ バーの次のいずれかをクリックします。
 - **[ノードを左右に反映]** ボタン - 水平方向にミラー化されたオブジェクトの対応するノードを編集できます。
 - **[ノードを上下に反映]** ボタン - 垂直方向にミラー化されたオブジェクトの対応するノードを編集できます。
- 4 **Shift** キーを押しながら、左右または上下の対応する **ノード** を選択します。
- 5 一方の側にあるノードを編集します。

この変更は、反対側の対応するノードで逆方向に適用されます。



ノードの反映モードを使用して複数の **オブジェクト** を整形するには、最初のオブジェクトをクリックおよびドラッグしてノードを選択します。または **Shift** キーを押しながら、最初のオブジェクトの各ノードをクリックします。次に、**Shift** キーを押しながら 2 番目のオブジェクトをクリックおよびドラッグしてノードを選択します。または、**Shift** キーを押しながら、2 番目のオブジェクトの各ノードをクリックします。

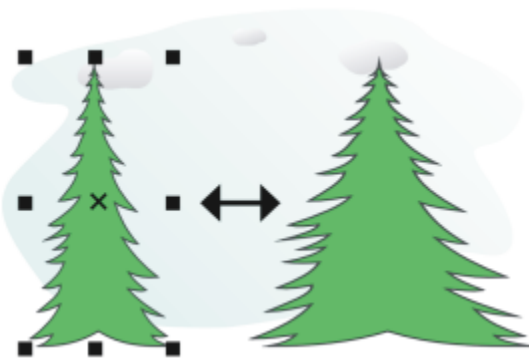
オブジェクトを斜変形/伸縮する

CorelDRAW では、**オブジェクト** を斜変形/伸縮することができます。オブジェクトを斜変形するときは、オブジェクトを傾ける角度を指定します。オブジェクトを伸縮すると、オブジェクトの縦と横の寸法およびその比が変わります。

CorelDRAW では、オブジェクトのアンカー ポイントを、オブジェクトのデフォルトの中心から斜変形し、サイズ変更することもできます。






オブジェクトを水平方向に斜変形します。




オブジェクトを水平方向に伸縮します。

オブジェクトを斜変形するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの**自由変形**ツール  をクリックします。
- 3 プロパティ バーの **[自由斜変形]** ボタン  をクリックします。
- 4 プロパティ バーの **[斜変形の角度]** ボックスに、オブジェクトを水平方向または垂直方向に斜変形する角度を入力します。

x 座標と y 座標ではなく、オブジェクトの位置を基準にしてスケーリングを適用する場合は、プロパティ バーの **[オブジェクトに合わせる]** ボタン  をクリックします。



斜変形ハンドル  の 1 つをドラッグして、オブジェクトをインタラクティブに斜変形することもできます。斜変形ハンドルが表示されない場合は、選択したオブジェクトをもう一度クリックし、中央のハンドルをポイントします。

[変形] インспекタ から斜変形オプションにアクセスすることもできます。

オブジェクトを伸縮するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [変形]** をクリックします。
- 3 **[変形]** インспекタで、**[サイズ]** ボタンをクリックします。
- 4 **[比例]** チェック ボックスをオフにします。

5 次のボックスに値を入力します。

- **[W]** - 選択したオブジェクトの幅を指定します。
- **[H]** - 選択したオブジェクトの高さを指定します。

6 **[適用]** をクリックします。



オブジェクトを伸縮するときに入力した値が、オブジェクトの縦横比の新しい基準になります。**[比例]** チェック ボックスをオンにすると、この新しい縦横比に基づいてオブジェクトのサイズが変更されます。他の変形を適用する前にオブジェクトの縦横比を元の 1:1 に戻すには、**[比例]** チェック ボックスをオンにしてから、元の値 (1:1) を入力し直します。



オブジェクトの縦横比を維持したまま各辺を伸縮するには、**[比例]** チェック ボックスをオンにし、**[H]** ボックスまたは **[W]** ボックスに値を入力して、**Return** キーを押します。

Shift キーを押しながら、オブジェクトの角の選択ハンドルをドラッグすると、中心を基準に伸縮できます。

Command キーを押しながら、オブジェクトの角の選択ハンドルをドラッグすると、オブジェクトを 100% 刻みで伸縮できます。

オブジェクトに染み付ける/塗り付ける

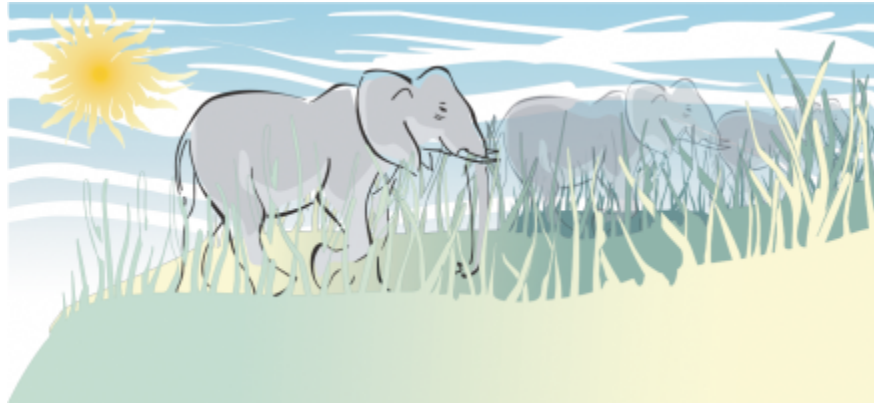
染み付けと塗り付けでは、輪郭に沿って押し出しやくぼみを付けることにより**オブジェクト**の形状を変更できます。染み付けの場合の押し出しやくぼみは縞状になり、その縞の幅は**染み付け**ツールのドラッグでほとんど変化しません。塗り付けの場合の押し出しやくぼみはより流動的な形状になり、**塗り付け**ツールのドラッグに従って、幅が減少します。

オブジェクトに染み付け効果を適用する

染み付け効果を適用するときは、グラフィック タブレットのスタイラスペンのコントロールを有効にするかマウスを染み付け用に設定して、オブジェクトを歪ませる程度とその形を決めます。

グラフィック タブレットのスタイラスペンの回転の角度 (方向) と傾きの両方で、染み付け効果が決まります。スタイラスペンを回転させると、染み付け効果の角度が変わります。また、スタイラスペンを傾けると、ブラシの先が平らになり、染み付けの形が変わります。マウスを使用する場合は、適切な値を指定して、スタイラスペンの方向と傾きをシミュレートします。方向を 0 度から 359 度まで変えるに従って、ブラシ ストロークの角度が変わります。傾きを 90度から15度ずつ減らすに従って、ブラシの先端が平らになり、染み付けの形も変わります。

染み付け効果は、タブレットのスタイラスペンの圧力によっても変わります。圧力を上げると染み付けが広くなり、圧力を下げると狭くなります。マウスを使用する場合やペンの圧力を変更したい場合は、実際の値を入力して、グラフィック タブレットのスタイラスペンの圧力をシミュレートできます。-10 までの負数を指定すると歪みが狭まり、0 に指定するとストローク幅が均一のまま、10 までの正数を指定すると歪みが広がります。

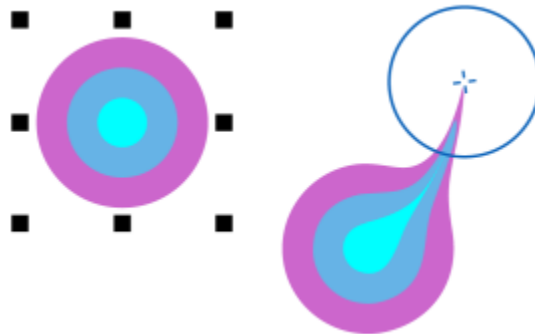


太陽光線と草の葉は染み付けツールを外側にドラッグして、雲は染み付けブラシ ツールを内側にドラッグして作成します。

スタイラスペンを使用する場合も、マウスを使用する場合も、ペン先のサイズを指定できます。ペン先のサイズによって、オブジェクトに適用される染み付けの幅が決まります。



オブジェクトに塗り付け効果を適用する

塗り付け効果を制御するために、ペン先のサイズと適用する効果の大きさを設定できます。また、スタイラスペンの圧力を使用できます。オブジェクトに塗り付け効果を適用するときには、滑らかな曲線も、鋭い角度を持つ曲線も使用できます。




オブジェクトに塗り付け効果を適用する

オブジェクトに染み付け効果を適用するには

- 1 選択ツール  を使用して、**オブジェクト**を選択します。
- 2 ツールボックスの**染み付けツール**  をクリックします。
- 3 次のいずれかの操作を実行します。
 - オブジェクトの内側に染み付け効果を適用するには、オブジェクトの外側をクリックし、内側に向かってドラッグします。
 - オブジェクトの外側に染み付け効果を適用するには、オブジェクトの内側をクリックし、外側に向かってドラッグします。


可能な操作

ブラシの先のサイズを変更する


プロパティ バーの **【ペン先のサイズ】** ボックス  に値を入力します。

可能な操作

スタイラスペンを使用している場合に、ブラシの先のサイズを変更する

プロパティ バーの **【筆圧】** ボタン  をクリックし、スパイクの密度を調節してペン先に圧力を適用します。


染み付けを広くまたは狭くする

プロパティ バーの **【乾燥】** ボックス  に、-10~10 の値を入力します。

染み付けの形を指定する

プロパティ バーの **【ペンの傾斜】** ボックスに、15~90 の値を入力します。


スタイラスペンを使用している場合に、染み付けの形を変更する

プロパティ バーの **【ペンの傾斜】** ボタン  をクリックします。

染み付けの形の角度を指定する

プロパティ バーの **【ペン方向】** ボックスに、0~359 の値を入力します。

スタイラスペンを使用している場合に、染み付けのペン先の形の角度を変更する

プロパティ バーの **【ペン方向】** ボタン  をクリックします。





インターネット オブジェクトまたは埋め込みオブジェクト、リンクされたイメージ、グリッド、マスク、メッシュ塗りつぶしオブジェクト、およびブレンドしたオブジェクトや等高線を付けたオブジェクトには、染み付けを適用できません。



染み付けコントロールの最小値と最大値を確認するには、プロパティ バーのコントロールをコントロールクリックし、**【設定】** をクリックします。

オブジェクトに塗り付け効果を適用するには

1 選択ツール  を使用して、**オブジェクト**を選択します。

2 ツールボックスの**塗り付けツール**  をクリックします。

3 次のいずれかの操作を実行します。

- オブジェクトの外側に塗り付け効果を適用するには、オブジェクトの外側 (エッジ付近) をクリックし、外側に向かってドラッグします。
- オブジェクトの内側に塗り付け効果を適用するには、オブジェクトの内側 (エッジ付近) をクリックし、内側に向かってドラッグします。

可能な操作


ブラシの先のサイズを変更する

プロパティ バーの **【ペン先のサイズ】** ボックスに値を入力します。

塗り付け量を設定する


【圧力】 ボックスに値を入力します。

スタイラスペンの圧力を使用して塗り付け量を制御する


プロパティ バーの **【筆圧】** ボタン  をクリックします。

可能な操作

塗り付け効果を適用するときに滑らかな曲線を使用する

[スムーズ塗り付け] ボタン  をクリックします。

塗り付け効果を適用するときに鋭い角度を持つ曲線を使用する

[ペン先塗り付け] ボタン  をクリックします。



スムーズ塗り付けとペン先塗り付けの違いがはっきり分かるのは、[圧力] の値が高い場合のみです。

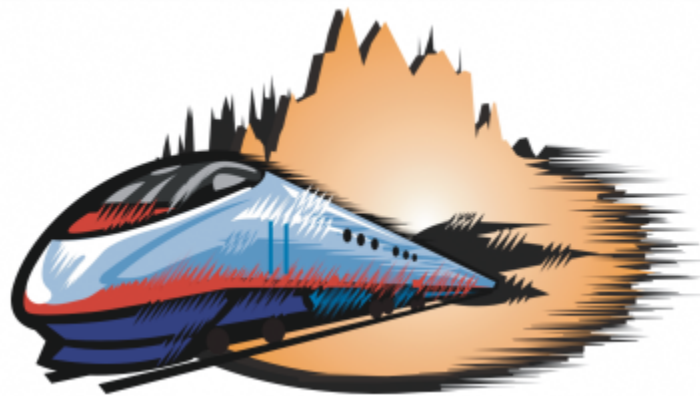
オブジェクトにラフ効果を適用する

線、曲線、テキストなどの**オブジェクト**にラフ効果を適用して、エッジをギザギザにしたり、スパイクを付けたりすることができます。グラフィック タブレットのスタイラスペンを有効にするか、マウスをラフ効果用に設定して、ラフ効果のサイズ、角度、向き、および凸凹の数を制御します。

グラフィック タブレットのスタイラスペンの動き、固定値の設定、または線に直角のスパイクを自動的に適用することにより、ラフ効果が決まります。タブレットの面に対するスタイラスペンの角度を大きく、または小さくして、スパイクのサイズを調整します。マウスを使用する場合は、0~90 度までの傾きを指定できます。スタイラスペンの回転の角度 (方向) を変更して、スパイクの方向を調整できます。マウスを使う場合は、0~359度までの回転角度を指定できます。また、ドラッグするときに、適用するスパイクの数を増減できます。


タブレットのスタイラスペンの筆圧を感知させて、ラフ効果を付けることもできます。筆圧が大きいほど、スパイクの数も多くなります。マウスを使用する場合は、適切な値を指定してスタイラスペンの筆圧をシミュレートできます。

また、ブラシの先のサイズを変更することもできます。



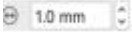
ラフ ブラシで、輪郭やパスをギザギザにしたり、スパイクを付けたりすることができます。

オブジェクトにラフ効果を適用するには


- 1 選択ツール  を使用して、**オブジェクト**を選択します。
- 2 ツールボックスのラフ ツール  をクリックします。
- 3 ラフ効果を適用する輪郭上をクリックし、輪郭に沿ってドラッグします。

可能な操作


スパイクのサイズを指定する

プロパティ バーの **[ペン先のサイズ]** ボックス  に、0.01～2.0 の値を入力します。

ラフ効果を付ける領域のスパイクの数を変更する

プロパティ バーの **[スパイク数]** ボックス  に 1～10 の値を入力します。

スタイラスペンを使用している場合に、ラフ効果を付ける領域のスパイクの数を変更する

プロパティ バーの **[筆圧]** ボタン  をクリックします。


スパイクの高さを指定する

プロパティ バーの **[ペンの傾斜]** ボックスに、0～90 の値を入力します。

ドラッグするに従って、スパイクの数を増やす

プロパティ バーの **[乾燥]** ボックスに、-10～10 の値を入力します。

スタイラスペンを使用している場合に、スパイクの高さを変更する

プロパティ バーの **[ペンの傾斜]** ボタン  をクリックします。

スパイクの向きを指定する

[スパイクの方向] リスト ボックスから、**[方向固定]** を選択します。プロパティ バーの **[方向]** ボックスに、0～359 の値を入力します。

スタイラスペンを使用している場合に、スパイクの向きを変更する

プロパティ バーの **[スパイクの方向]** リスト ボックスから、**[スタイラスの設定]** を選択します。

パスや輪郭に対して直角のスパイクを作成する

プロパティ バーの **[スパイクの方向]** リスト ボックスから、**[自動]** を選択します。



歪曲、エンベロープ、遠近効果を適用したオブジェクトは、ラフ効果を適用する前に、[曲線オブジェクト](#)に変換する必要があります。



グラフィック タブレットのスタイラスペンの傾斜、方向、および圧力を感知してラフ効果を適用するには、オブジェクトをコントロールクリックし、サブメニューにあるコマンドをクリックします。

ラフ コントロールの最小値と最大値を確認するには、プロパティ バーのコントロールをコントロールクリックし、**[設定]** をクリックします。

オブジェクトをスムーズ化する

ギザギザのエッジを削除し、ノードの数を減らすことで、曲線オブジェクトをスムーズ化することができます。また、有機物のようで手描き調の効果を与え、長方形、または多角形などの形状をスムーズ化することができます。

スムーズ化効果を制御するために、ブラシのペン先のサイズ、および効果に適用する速度を変化させることができます。また、デジタル ペンの圧力を使用できます。



Lorem
Lorem

曲線に変形されたテキスト (上) とスムーズ化ツールを使用してスムーズ化されたテキスト (下)



ギザギザしたエッジのスムーズ化 (左): 有機物のような外観を与えた形状 (右)

オブジェクトをスムーズ化するには

- 1 選択ツール  を使用して、**オブジェクト**を選択します。
- 2 ツールボックスの**スムーズ化ツール**  をクリックします。
- 3 オブジェクトのエッジに沿ってドラッグします。

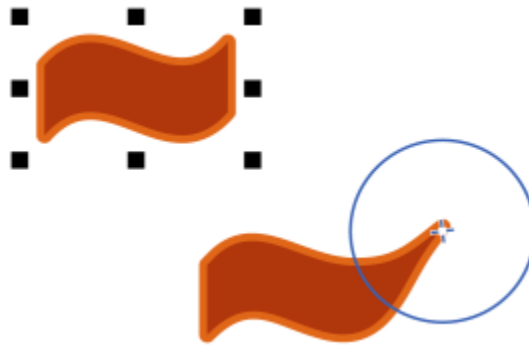
Option キーを押したままドラッグして、画面にスライダを表示してインタラクティブにスムーズ化効果の速度を設定できます。

スタイラスペンの圧力を使用して効果を制御する

プロパティ バーの **[筆圧]** ボタン  をクリックします。

ノードの引き付け/反発により整形する

引き付けと**反発**のツールを使用して、ノードを引き付けたり反発することによりオブジェクトを整形できます。整形効果を制御するために、ブラシのペン先のサイズ、およびノードの引き付け速度や反発速度を変化させることができます。また、スタイラスペンの圧力を使用できます。







ノードを引き付けてオブジェクトを整形する



ノードを反発させてオブジェクトを整形する

ノードの引き付けまたは反発によりオブジェクトを整形するには

- 1 選択ツール  を使用して、**オブジェクト**を選択します。
- 2 ツールボックスで **引き付け/反発**ツール  をクリックします。
- 3 次のいずれかの操作を実行します。
 - カーソルにノードを引き付けるには、プロパティ バーの **[引き付け]** ツール  をクリックします。
 - カーソルからノードを反発させるには、**[反発]** ツール  をクリックします。
- 4 オブジェクトの内側または外側 (エッジ付近) をクリックし、マウス ボタンを押したままエッジを変形します。効果を大きくするには、マウス ボタンを押したままドラッグします。

可能な操作

ブラシのペン先のサイズを設定する

プロパティ バーの **[ペン先のサイズ]** ボックスに値を入力します。


ブラシのペン先のサイズを変更するには、**Shift** キーを押しながらドキュメント ウィンドウ内をドラッグすることもできます。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。

可能な操作

ノードの引き付け速度や反発速度を設定する

[比率] ボックスに値を入力します。

スタイラスペンの圧力を使用して効果を制御する

プロパティ バーの [筆圧] ボタン  をクリックします。

オブジェクトに歪曲効果を適用する

オブジェクトを整形するときに、次の 3 種類の歪曲効果を適用することができます。

歪曲効果

説明

プッシュ/プル

オブジェクトのエッジがくぼんだり、盛り上がっていたりするように見えます。

ジッパー

オブジェクトのエッジを、鋸歯状にします。効果の振幅と密度を調整できます。

ツイスト

オブジェクトを回転して、うず巻き効果を付けます。うず巻きの方向、角度、および回転量を選択できます。







(左から右へ)元のイメージ、ジッパー歪曲とツイスト歪曲を適用、プル歪曲を適用

オブジェクトを歪曲した後に、歪曲の中心を変更して、効果を調整することができます。この中心点は、歪曲したオブジェクトに菱形のハンドルで示されます。このハンドルの操作は、固定した一点の周りを鉛筆が回るコンパスに似ています。歪曲の中心を描画ウィンドウ内の任意の場所に配置できます。または、歪曲の中心をオブジェクトの中心に指定して、歪曲が均等に適用されるようにしたり、オブジェクトの形状がその中心を基準にして変化したりするように設定できます。

また、既に歪曲したオブジェクトに、さらに別の歪曲を適用すると、劇的な効果を付けることができます。たとえば、ツイスト歪曲の上に重ねてジッパー歪曲を適用しても、元の歪曲の効果はなくなりません。CoreIDRAW アプリケーションでは、歪曲効果を削除またはコピーすることもできます。

オブジェクトを歪曲するには

- 1 ツールボックスの [歪曲] ツール  をクリックします。
- 2 プロパティ バーの次のいずれかのボタンをクリックし、必要な設定を行います。
 - プッシュ/プル歪曲 

- ジッパー歪曲 
- ツイスト歪曲 

3 歪曲の中心にする場所をクリックし、オブジェクトが目的の形になるまでドラッグします。

可能な操作

歪曲の中心を変更する

菱形のハンドルを、別の場所にドラッグします。

ジッパー歪曲のポイントの数を調整する

歪曲ハンドルの中央にあるスライダを動かします。

プリセットの歪曲を適用する

プロパティ バーの[プリセット]リスト ボックスから歪曲プリセットを選択します。


オブジェクトに複数の歪曲を適用する

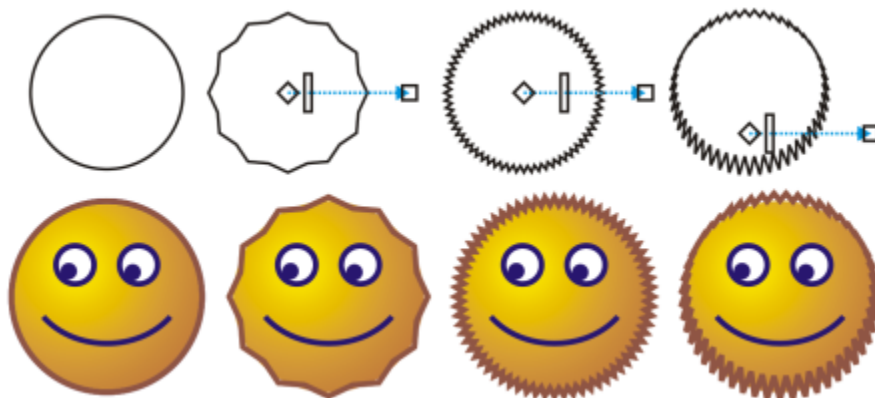
プロパティ バーで別の種類の歪曲をクリックし、オブジェクトをクリックしてドラッグします。



歪曲したオブジェクトに、効果を再適用できます。



プロパティ バーの [歪曲を中央に配置] ボタン  をクリックすると、中心を歪曲できます。



インタラクティブ ベクトル コントロールを使用して歪曲効果を編集できます。左上: ジッパー効果が円に適用されます。右上: 密度が高いジッパー効果 (スパイクが増える) が適用されます。下: ジッパー効果を適用した結果。

歪曲効果を削除するには

- 1 歪曲したオブジェクトを選択します。
- 2 [オブジェクト] ▶ [歪曲の消去] をクリックします。



上の方法では、最後に適用した歪曲効果が削除されます。




プロパティ バーの **[歪曲の消去]** をクリックして、選択したオブジェクトから歪曲を削除することもできます。

歪曲効果をコピーするには

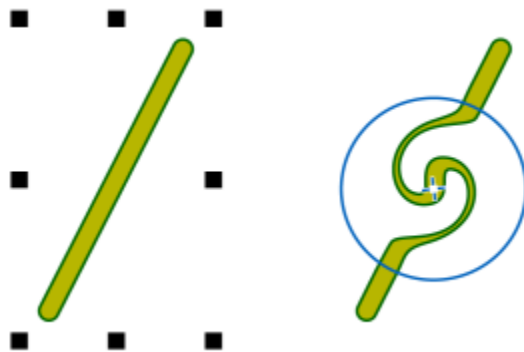
- 1 歪曲のコピー先の**オブジェクト**を選択します。
- 2 **[オブジェクト] ▶ [効果のコピー] ▶ [歪曲]** をクリックします。
- 3 歪曲のコピー元のオブジェクトをクリックします。



スポイト ツール  を使用して効果をコピーすることもできます。詳しくは、[を参照してください](#)。280 ページの「[オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには](#)」。



旋回効果を追加する

オブジェクトに旋回効果を適用できます。旋回効果の半径、速度、および方向を設定できます。また、スタイラスペンの圧力を使用して、旋回効果の強度を変更できます。



旋回効果の追加

オブジェクトに旋回効果を追加するには

- 1 **選択ツール**  を使用して、**オブジェクト**を選択します。
- 2 ツールボックスの**旋回ツール**  をクリックします。
- 3 オブジェクトのエッジをクリックし、旋回が目的のサイズになるまでマウス ボタンを押したままにします。
旋回の位置と形状を変更するには、マウス ボタンを押しながらドラッグします。

可能な操作

旋回効果の半径を設定する

プロパティ バーの **[ペン先のサイズ]** ボックスに値を入力します。



旋回効果の適用速度を設定する

1～100 の値を


プロパティ バーの **[比率]** ボックスに入力します。

可能な操作

旋回効果の方向を設定する

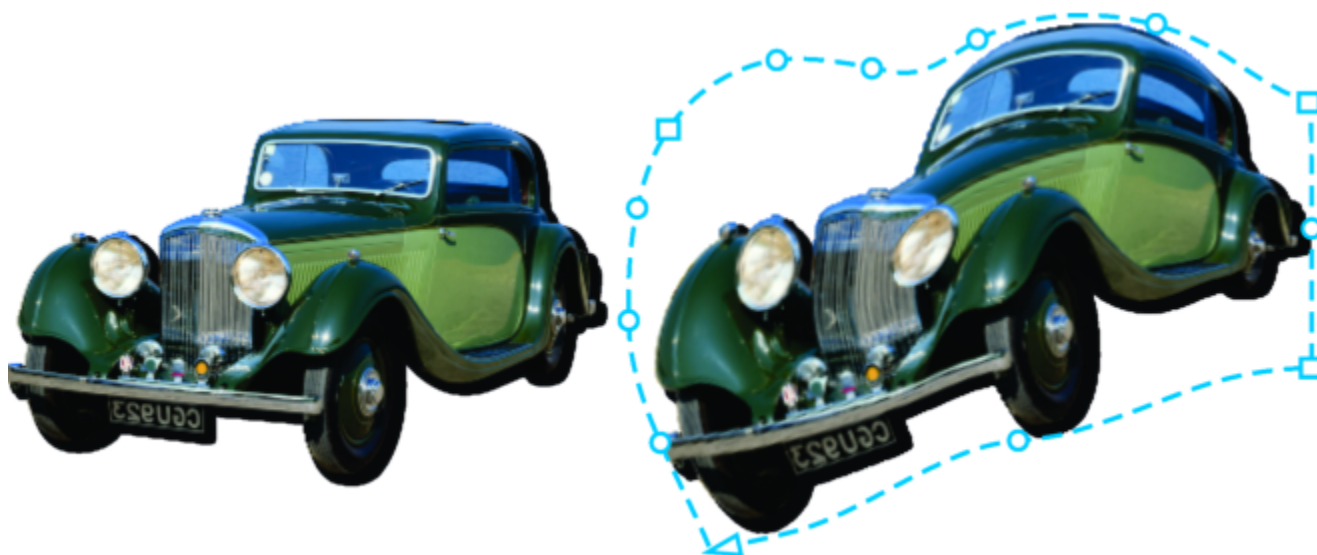
[反時計回りの旋回] ボタン  または [時計回りの旋回] ボタン  をクリックします。

スタイラスペンの圧力を使用して旋回効果の強度を制御する

プロパティ バーの [筆圧] ボタン  をクリックします。

エンベロープを使用してオブジェクトを整形する

CorelDRAW では、エンベロープを適用することで、線、アート テキスト、段落テキスト フレーム、ビットマップなどのオブジェクトを整形できます。エンベロープは、複数のノードで構成されています。これらのノードを移動してエンベロープを整形すると、オブジェクトの形が変わります。



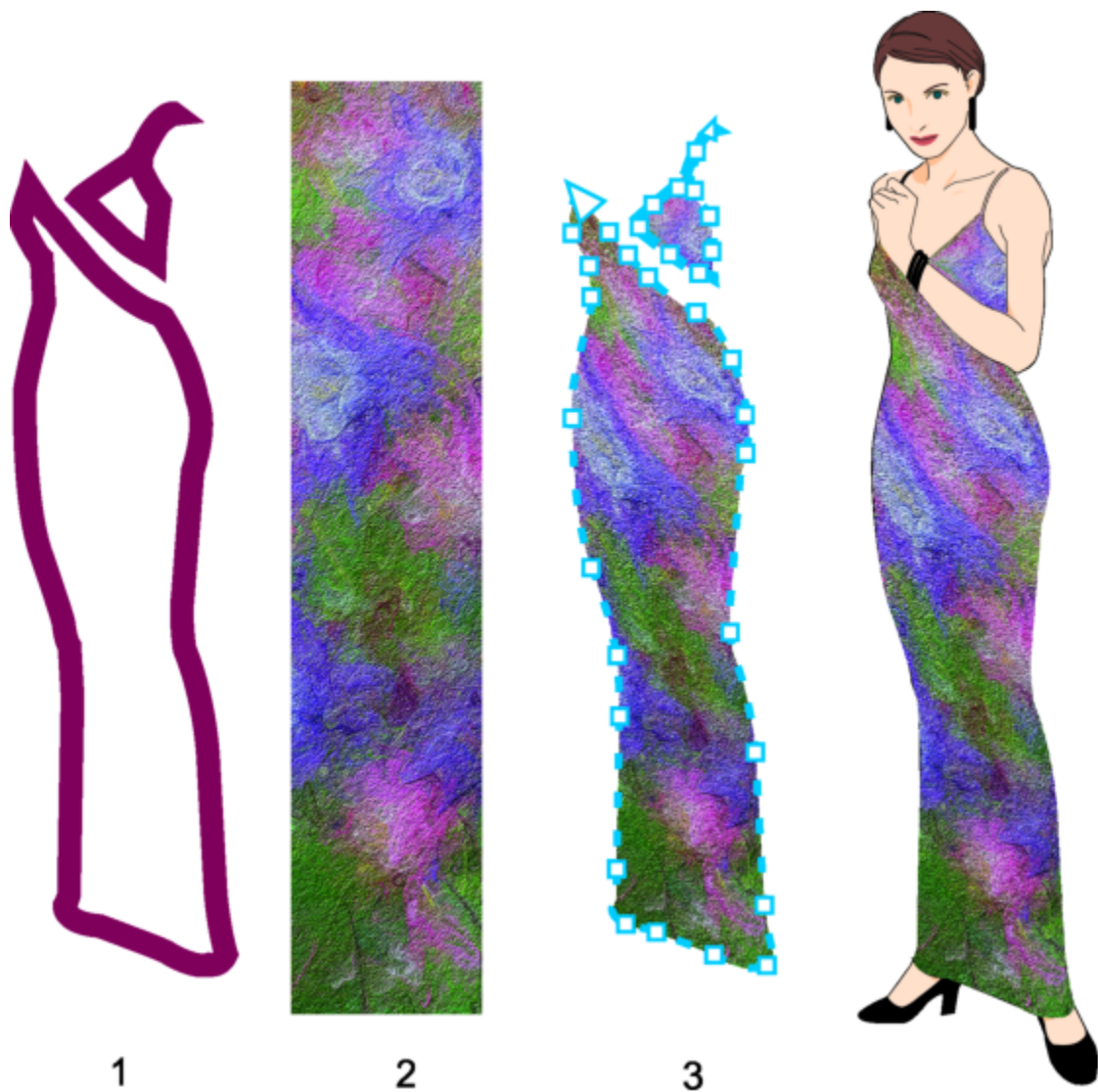
元のビットマップ (左) にエンベロープを適用した結果 (右)。エンベロープを適用してもイメージは元の状態が保持されるので、編集や削除を行っても、いつでも元のイメージに戻すことができます。

オブジェクトの形に合った基本的なエンベロープ、またはプリセットのエンベロープを使用できます。



プリセット エンベロープがビットマップのグループに適用された結果。

ニーズに合うプリセットがない場合は、カスタム エンベロープを作成し、今後の使用に備えて保存することができます。




カスタム エンベロープ (3) が、ベクトル オブジェクト (1) の形状をもとに作成されて、ビットマップ (2) に適用されています。





CorelDRAW では、エンベロープをコピーまたは削除することもできます。

エンベロープを適用した後で、そのエンベロープを編集したり、別のエンベロープを追加したりして、引き続きオブジェクトの形を変更することができます。エンベロープを編集するには、ノードを追加したり位置を変えたりします。ノードを増やすと、エンベロープ内のオブジェクトの形を細かく調整できます。CorelDRAW を使用して、ノードの削除、複数のノードの同時移動、ノードの種類の変更、およびエンベロープのセグメントの線または曲線への変更を行うこともできます。他の種類のノードについて詳しくは、[176 ページの「曲線オブジェクト」](#)を参照してください。

エンベロープのマッピング モードを変更して、オブジェクトをエンベロープに合わせる方法を指定できます。たとえば、エンベロープの基準寸法に合わせてオブジェクトを伸縮してから、水平方向のマッピング モードで、エンベロープの形にぴったり合うように左右を縮めることができます。

エンベロープを適用するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの[エンベロープ]ツール  をクリックします。
- 3 プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **直線モード**  - 直線に基づいてエンベロープを作成し、オブジェクトに遠近効果を加えます。
- **単一弧モード**  - 1つの辺が弧になっているエンベロープを作成し、オブジェクトにくぼみまたはふくらみを出します。
- **二重弧モード**  - 1辺または複数の辺がS字形になっているエンベロープを作成します。
- **規制なしモード**  - 自由形式のエンベロープを作成します。ノードのプロパティの変更と、ノードの追加および削除ができます。

4 オブジェクトをクリックします。

5 ノードをドラッグしてエンベロープを整形します。

エンベロープをリセットする場合は、マウス ボタンを放す前に **Esc** キーを押します。




エンベロープを段落テキストに適用すると、テキスト フレームの形状だけを変更できます。フレーム内のテキストを整形する場合は、コンテンツの編集や書式設定を終わらせてからフレームを曲線に変更することを検討してください。オブジェクトの曲線への変換について詳しくは、176 ページの「オブジェクトを曲線オブジェクトに変換するには」を参照してください。フレームを曲線に変換すると、テキストを編集できなくなりますので注意してください。個々の文字をエンベロープで整形する場合は、アート テキストを使用します。



エンベロープ付きのビットマップにはエンベロープを適用できません。




[エンベロープ] インスペクタ(**[効果]** ▶ **[エンベロープ]**) を使用してエンベロープを適用することもできます。

ベクトル オブジェクトの直線が曲線に変換されないようにするには、プロパティ バーの **[直線を維持]** ボタン  をオンにします。

別のオブジェクトの形状に基づいてエンベロープを作成するには

- 1 エンベロープの適用先となるオブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの**[エンベロープ]** ツール  をクリックします。
- 3 プロパティ バーの **[エンベロープの作成元]** ボタン  をクリックします。
- 4 エンベロープの作成元となるオブジェクトをクリックします。

手順 1 で選択したオブジェクトにエンベロープが適用されます。

今後の使用に備えてエンベロープを保存するには、プロパティ バーの **[プリセットの追加]** ボタン  をクリックし、**[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力し、**[保存]** をクリックします。



エンベロープは閉じた曲線からのみ作成できます。

エンベロープをコピーするには


- 1 エンベロープの適用先となるオブジェクトを選択します。

2 [オブジェクト] ▶ [効果のコピー] ▶ [エンベロープ] をクリックします。


3 エンベロープのコピー元のオブジェクトを選択します。



オブジェクトを選択してから、プロパティバーの[エンベロープ プロパティをコピー]ボタンをクリックし、コピーするエンベロープを含むオブジェクトを選択して、エンベロープをコピーすることもできます。

属性スポイト ツール  でも、エンベロープをコピーできます。詳しくは、[を参照してください。280 ページの「オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには」](#)。

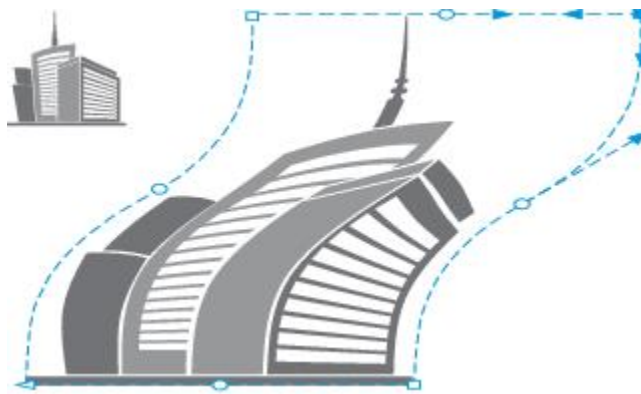
エンベロープのノードとセグメントを編集するには

1 ツールボックスの[エンベロープ]ツール  をクリックします。

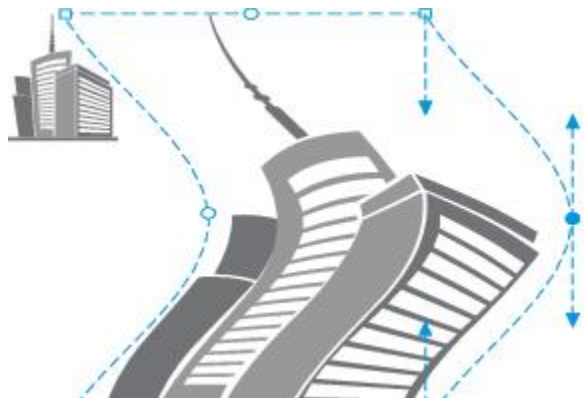
2 [エンベロープ](#)が付いているオブジェクトを選択します。

3 エンベロープをダブルクリックしてノードを追加するか、ノードをダブルクリックして削除します。

Command キーを押しながらノードの 1 つを別の場所にドラッグします。






角のノードを動かすとエンベロープが歪みます。



中間のノードを動かす

注記: この機能は、対称ノードを持つ一部のプリセット エンベロープにのみ適用されます。

2 つの向かい合ったノードを逆方向に同じ距離だけ移動する

プロパティ バーの **【直線モード】** 、**【単一孤モード】** 、または **【二重孤モード】**  ボタンをクリックし、ボタンが上がっている状態にします。次に、**Shift** キーを押しながらノードの 1 つを別の場所にドラッグします。






角のノードを動かす

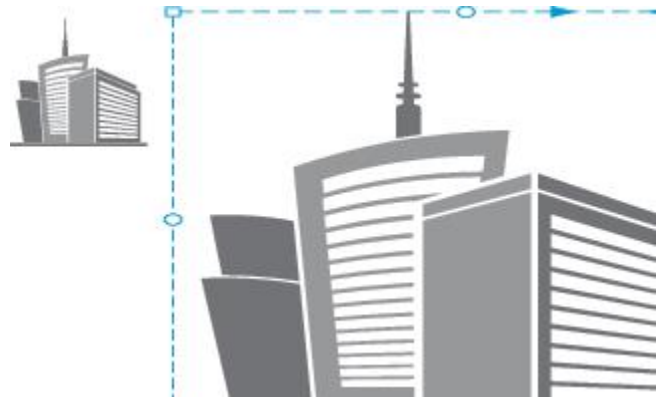


中間のノードを動かす

注記: この機能は、対称ノードを持つ一部のプリセット エンベロープにのみ適用されます。

向かい合うすべてのノードを中心点に向かって/中心点から遠ざかる向きで対称に動かす

プロパティ バーの **【直線モード】** 、**【単一孤モード】** 、または **【二重孤モード】**  ボタンをクリックし、ボタンが上がっている状態にします。次に、**Command + Shift** キーを押しながらノードの 1 つを別の場所にドラッグします。






角のノードをすべて動かすと、エンベロープが水平または垂直方向に伸縮します。





中間のノードはすべて、動かすとエンベロープのエッジをくぼませたり膨らませたりできます。



注記: この機能は、対称ノードを持つ一部のプリセット エンベロープにのみ適用されます。

エンベロープのノードの種類を変更する

プロパティ バーの **【規制なしモード】** ボタンをクリックし、ボタンが押されている状態にします。次に、ノードを選択し、**【尖化ノード】** 、**【ノードのスムーズ化】** 、または **【対称ノード】**  ボタンのいずれかをクリックします。

エンベロープのセグメントを直線または曲線に変更する

プロパティ バーの **【規制なしモード】** をクリックし、ボタンが押されている状態にします。次に、線のセグメントをクリックし、**【直線に変換】** ボタン 、または **【曲線に変換】** ボタン  をクリックします。


注記: エンベロープをビットマップに適用する場合は、**【直線に変換】**  ボタンと **【曲線に変換】**  ボタンがどちらもオフになります。



エンベロープ付きオブジェクトの一部に分割、切り抜き、消去を行うと、エンベロープを編集できなくなります。

エンベロープ付きビットマップを Corel PHOTO-PAINT で編集したり、エンベロープ付きビットマップをコピーして Corel PHOTO-PAINT や旧バージョンの CorelDRAW に貼り付けたりすると、そのエンベロープは編集できなくなります。

マッピング モードを変更するには

- 1 ツールボックスの[エンベロープ]ツール  をクリックします。
- 2 エンベロープが付いているオブジェクトをクリックします。
- 3 プロパティ バーの[マッピング モード]リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。
 - **水平方向** - エンベロープの基準寸法に合うようにオブジェクトを伸縮してから、水平方向に縮めてエンベロープの形にはめ込みます。
 - **オリジナル** - オブジェクトの選択ボックスの角のハンドルを、エンベロープの角のノードにマッピングします。エンベロープの他のノードは、オブジェクトの選択ボックスのエッジに沿って線形にマッピングされます。
 - **パテ** - オブジェクトの選択ボックスの角のハンドルを、エンベロープの角のノードにマッピングします。
 - **垂直方向** - エンベロープの基準寸法に合うようにオブジェクトを伸縮してから、垂直方向に縮めてエンベロープの形にはめ込みます。
- 4 ノードまたはコントロール ハンドルをドラッグします。



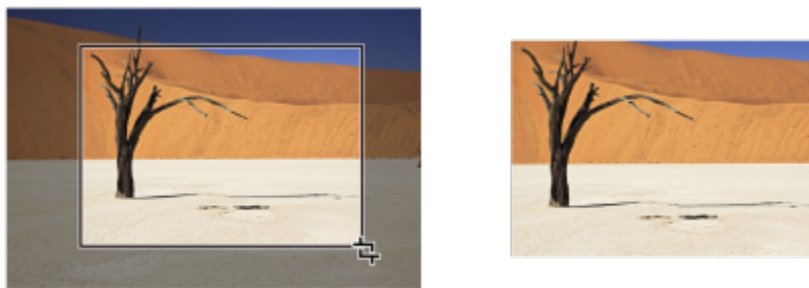
エンベロープが適用されると、**段落テキスト** フレームのマッピング モードは変更できなくなります。

オブジェクトを切り抜く/消去する

オブジェクトの一部を切り抜き、消去できます。

切り抜き

切り抜きにより、オブジェクトやインポートした写真から不要な領域を簡単に削除できます。オブジェクトのグループ解除、リンクグループの分割、またはオブジェクトの曲線化の必要はありません。ベクトル オブジェクトおよびビットマップを切り抜くことができます。



オブジェクトを切り抜く

オブジェクトを切り抜く場合は、残す方の長方形の領域 (切り抜き領域) を定義します。切り抜き領域の外側の部分がオブジェクトから削除されます。切り抜き領域の正確な位置とサイズを指定したり、領域の回転またはサイズ変更を行ったりすることができます。また、切り抜き領域を削除することもできます。

描画の他のオブジェクトに影響を与えることなく、選択したオブジェクトだけを切り抜くことができます。または、描画ページのすべてのオブジェクトを切り抜くこともできます。どちらの場合も、影響されるテキストおよびオブジェクトは自動的に曲線に変換されます。

消去

CorelDRAW では、ビットマップやベクトル オブジェクトの不要な部分を消去できます。**消しゴム** ツールは鉛筆の消しゴムと同じ動作をし、イメージ上をクリックおよびドラッグしてイメージの一部を消去します。特定のオブジェクトの一部だけを消去するには、該当するオブジェクトを選択する必要があります。選択されているオブジェクトがない場合、**消しゴム** ツールをドラッグした場所はすべて消去されます。オブジェクトの選択について詳しくは、[260 ページの「オブジェクトを選択する」](#)を参照してください。オブジェクトの一部を消去すると、残ったパスが自動的に閉じられ、オブジェクトが曲線に変換されます。接続している線を消去した場合、CorelDRAW では、個々のオブジェクトは作成されず、サブパスが作成されます。等高線、ブレンド、ドロップ シャドウ、ブロック影、押し出しのあるオブジェクトは消去できません。

ペンまたはスタイラスでは、筆圧を使用して、消しゴムの先のサイズを変えることができます。ペンまたはスタイラスが傾斜および方向に対応している場合、これらの機能を使用して、消しゴムの先の平坦度と回転を変えることができます。また、傾斜と回転の角度に固定値を使用して、消しゴムの先の平坦度と回転を一定に保つこともできます。

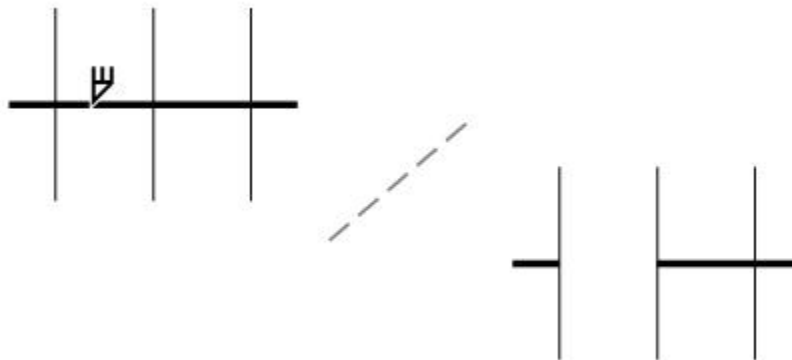


スタイラスを使用して、消しゴムの先のサイズと平坦度を変更できます。

消しゴムの先のデフォルト サイズなど、[消しゴム] ツールのデフォルト設定を選択することもできます。消去の結果として作成されたオブジェクトのノード数は、自動的に削減されますが、この設定を無効にすることもできます。

削除


互いに重なっているオブジェクト部分の仮想線セグメントを削除することもできます。たとえば、1 本の線で描かれ、それ自体に重なるループや、複数のオブジェクトが重なり合ってきた線セグメント内のループを削除できます。



仮想線セグメントを削除する

オブジェクトまたはインポートした写真を切り抜くには

- 1 切り抜きの対象となるオブジェクトまたはインポートした写真を選択します。
1 つ以上のオブジェクトを選択できます。描画ページでオブジェクトが何も選択されていない場合は、描画内のすべてのオブジェクトが切り抜かれます。

- 2 ツールボックスの**切り抜き**ツール  をクリックします。
- 3 ドラッグして切り抜き領域を定義します。
- 4 切り抜く領域の内側をダブルクリックします。

可能な操作

切り抜き領域の正確な位置を指定する

プロパティ バーの**[切り抜き位置]** ボックスに値を入力し、**Return**


Return



ロックされたレイヤ、グリッド レイヤ、またはガイド レイヤ上のオブジェクトは切り抜くことができません。また、OLE およびインターネットのオブジェクト、**ロールオーバー**、PowerClip オブジェクトのコンテンツも切り抜くことはできません。

切り抜きの影響を受けるリンク グループは自動的に分割されます。たとえば、**等高線**、**ブレンド**、**押し出し**などです。




切り抜き領域は、オブジェクトと同様にインタラクティブに移動、回転、およびサイズ変更できます。切り抜き領域を移動するには、新しい位置にドラッグします。切り抜き領域をサイズ変更するには、いずれかのハンドルをドラッグします。切り抜き領域を回転するには、切り抜き領域の内側をクリックし、回転ハンドル  をドラッグします。

切り抜き領域は、**Esc** キーを押して削除できます。

イメージ領域を消去するには

- 1 次の表のタスクを 1 つ実行します。

- 2 次のいずれかの操作を実行します。
 - マウスを使用する場合は、ツールボックスで**消しゴム** ツール  をクリックします。
 - スタイラスを使用する場合は、スタイラスの上下を返すと自動的に消去モードに切り替わります。
- 3 消去する領域をドラッグします。

可能な操作

消しゴムの先のサイズを変更する

プロパティ バーの**[消しゴムの太さ]** ボックスに値を入力し、**Return**

可能な操作



オブジェクトの一部を消去すると、影響のあるパスが自動的に閉じられます。




直線状に消去するには、消去し始める場所をクリックし、消去を終わる場所をクリックします。線の角度を制限する場合は、**Command** キーを押します。

[消しゴム] ツールで領域をダブルクリックして、選択したオブジェクトの領域を消去することもできます。

消しゴムのデフォルト設定を選択するには

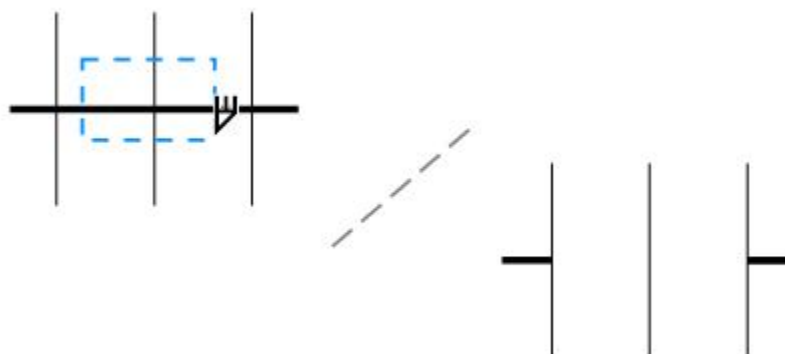
- 1 **[CorelDRAW]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[ツール]** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[消しゴム]** をクリックします。
- 3 **[太さ]** ボックスに太さの値を入力して、消しゴムの先の太さを設定します。
- 4 **[作成されたオブジェクトのノード数を自動的に減らす]** チェックボックスをオンまたはオフにします。

仮想線セグメントを削除するには

- 1 ツールボックスの**仮想セグメントの削除** ツール  をクリックします。
- 2 削除する直線セグメントにポインタを移動します。
[仮想セグメントの削除] ツールは、正しく配置すると直立になります。
- 3 直線セグメントをクリックします。

Option

Option + Shift キーを押しながらドラッグして、重なり合っているノードを選択範囲線で囲んで選択することもできます。



複数の仮想線セグメントを削除する

オブジェクトを分割する

ベクトル オブジェクト、テキスト、ビットマップを分割することができます。単一のオブジェクトまたはオブジェクトのグループを直線、フリーハンド ライン、ベジェ ラインに沿って分割できます。



(上から順に) 3 種類のオブジェクトの分割モードが使用可能: ベジェ、2 ポイント線、フリーハンド

また、分割操作の結果、生成された新しいオブジェクトの間にギャップを作成したり、新しいオブジェクトを重ね合わせたりすることもできます。



このビットマップは、フリーハンド ラインに沿って 2 つに分割。ギャップの値は、ビットマップの切り取り前に指定




ナイフ ツール  を使用してオブジェクトを分割した場合、CorelDRAW では、オブジェクトの輪郭を曲線に変換して輪郭の外観を保持するかどうかを選択できます。デフォルトでは、輪郭の外観を最良の状態に保持するオプションが自動的に選択されます。

オブジェクトを破線、矢頭、またはエンド キャップに分割するとき、**【オブジェクトに変換】** オプションを使用すると輪郭の外観の保持状態が良くなります。このようなオブジェクトで **【自動】** オプションを選択すると、CorelDRAW では、輪郭がオブジェクトに変換されます。




上: 分割後に輪郭 (ここでは矢頭付きの破線) がオブジェクトに変換され、元の外観が保持されています。下: **【輪郭を維持】** オプションを使用し、先端と終端に矢頭が付いた 2 本の直線が作成されました。

オブジェクトを分割するには

- 1 ツールボックスの**【ナイフ】**ツール  をクリックします。
- 2 プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **2 ポイント線モード**  では、直線に沿ってオブジェクトを分割します。ラインの角度を 15 度ずつ変更するには、**Shift + Command** キーを押したまま操作します。
 - **フリーハンド モード**  では、フリーハンド ラインに沿ってオブジェクトを分割します。
- 3 分割するオブジェクト全体またはオブジェクトのグループをドラッグします。

可能な操作

ベジェ ラインに沿ってオブジェクトを分割する

プロパティ バーの **【ベジェ モード】** ボタン  をクリックします。オブジェクトの切り取りを開始する位置をクリックし、次のノードを配置する場所までコントロール ハンドルをドラッグしてクリックします。線に多くの直線セグメントを追加するには、クリックを繰り返します。曲線のセグメントを追加するには、ノードを配置する場所にポインタを置き、ドラッグして曲線を整形します。ラインの角度を 15 度ずつ変更するには、**Shift + Command**



ナイフ ツールを使用してオブジェクトを分割した場合、新しいオブジェクトは**曲線オブジェクト**となります。

オブジェクトをトリムする

オブジェクトのトリムでは、重なり合う部分を消して、不規則な形のオブジェクトを作成します。クローン、異なるレイヤにあるオブジェクト、線と交わっている単一のオブジェクトなど、ほとんどすべてのオブジェクトをトリムできます。ただし、**段落テキスト**、**寸法線**、またはクローンのマスターをトリムすることはできません。

トリムを始める前に、トリムの対象となるオブジェクト (**ターゲット オブジェクト**) と、そのオブジェクトのトリムに使用するオブジェクト (**ソース オブジェクト**) を決めておく必要があります。たとえば、正方形のオブジェクトを星型で型抜きする場合は、星型を使用して正方形をトリムするので、星型が**ソース オブジェクト**になり、正方形は、トリムされるので、**ターゲット オブジェクト**になります。ソース オブジェクトで、ターゲット オブジェクトと重なり合う部分をトリムします。

オブジェクトをトリムしても、ターゲット オブジェクトの塗りつぶしと輪郭の属性は、そのまま残ります。たとえば、円と重なっている長方形をトリムした場合は、円で覆われていた部分が消えて、不規則な形が残ります。

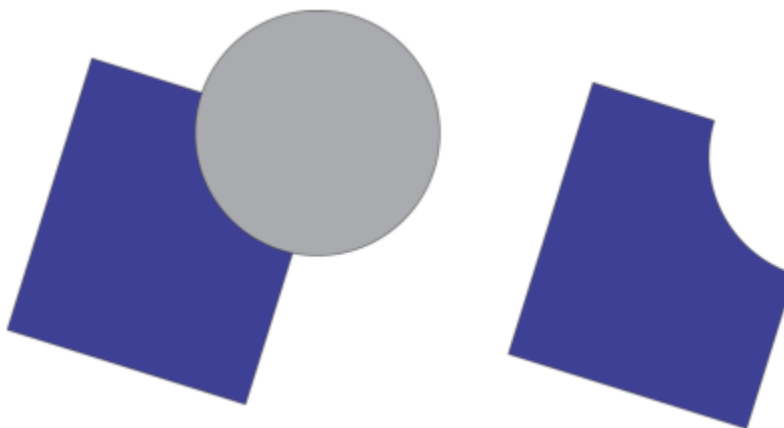
CorelDRAW では、さまざまな方法でオブジェクトをトリムできます。前面のオブジェクトをソース オブジェクトにして、背面にあるオブジェクトをトリムしたり、逆に背面のオブジェクトで、前面のオブジェクトをトリムしたりすることができます。重なり合っているオブジェクトの非表示になっている領域を削除して、表示されている領域のみを描画に残すこともできます。非表示の領域を削除しておく、ベクトル グラフィックをビットマップに変換するときにファイルのサイズが小さくなります。



描画のオブジェクトを減らすためにトリムすることもあります。虫に眼や点を追加する代わりに、領域 (左の灰色の部分) をトリムして、黒の背景が見えるようにしています (右)。



文字「A」は、背面のオブジェクトをトリムするために使用される前面オブジェクトです。ロゴ（右）に、文字の一部のシルエットが作成されます。



円形を使用して長方形をトリムします。


オブジェクトをトリムするには

- 1 ソース オブジェクトを選択します。
- 2 **Shift** キーを押しながら、ターゲット オブジェクトをクリックします。
- 3 **[オブジェクト]** ▶ **[整形]** ▶ **[トリム]** をクリックします。



オブジェクトを選択範囲線で選択した場合、CorelDRAW では、選択されている最も下のオブジェクトがトリムされます。複数のオブジェクトを 1 つずつ選択した場合は、最後に選択したオブジェクトがトリムされます。



ソース オブジェクトとターゲット オブジェクトを選択範囲線で選択し、プロパティ バーの **[トリム]** ボタン  をクリックして、オブジェクトをトリムすることもできます。

前面または背面のオブジェクトをトリムするには

- 1 ソース オブジェクトとターゲット オブジェクトを選択範囲線で選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[整形]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - **前面オブジェクトを背面オブジェクトで切り取る** - 前面オブジェクトから背面オブジェクトを削除します。
 - **背面オブジェクトを前面オブジェクトで切り取る** - 背面オブジェクトから前面オブジェクトを削除します。



PowerClip オブジェクトのコントロール オブジェクトをトリムして、PowerClip オブジェクト内のオブジェクトが、PowerClip コンテナの新しい形に従って変わるようにすることができます。PowerClip オブジェクトについて詳しくは、[224 ページの「パワークリップ オブジェクト」](#)を参照してください。

ドロップ シャドウ、パスに沿ったテキスト、ブレンド、等高線、押し出しなどのリンク オブジェクトは、[曲線オブジェクト](#)に変換されてからトリムされます。

オブジェクトの重なり合う領域をトリムするには

- 1 トリムする[オブジェクト](#)を選択範囲線で選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[整形]** ▶ **[簡素化]** をクリックします。

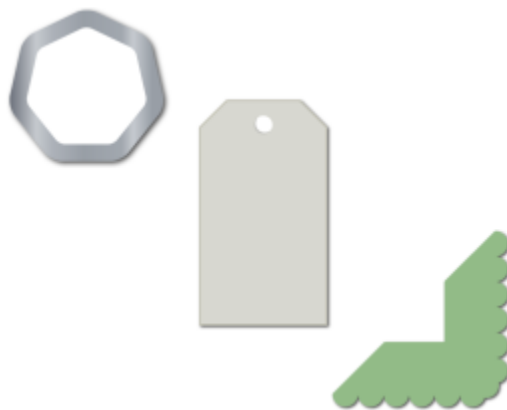


PowerClip オブジェクトのコントロール オブジェクトをトリムして、PowerClip オブジェクト内のオブジェクトがコンテナの形に従って変わるようにすることができます。

ドロップ シャドウ、パスに沿ったテキスト、ブレンド、等高線、押し出しなどのリンク オブジェクトは、[曲線オブジェクト](#)に変換されてからトリムされます。

角をフィレット/スカラップ/面取りする

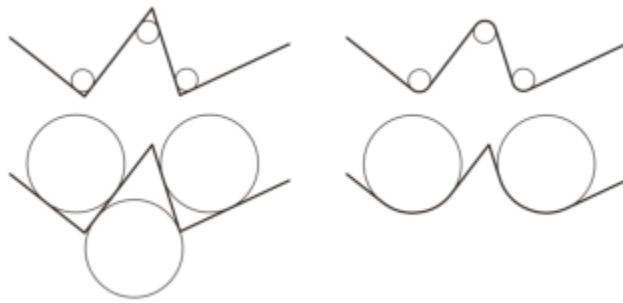
図形、線、テキスト、ビットマップのどれから作成されたかにかかわらず、任意の曲線オブジェクトの角にフィレット、スカラップ、または面取りを実行できます。フィレットは角を丸めます。スカラップは角を丸めて内側に反転し、くぼみを作成します。面取りは角に平らな斜角を付けます。CorelDRAW では、角をプレビューしてから変更を適用することができます。正方形と長方形の角の変更について詳しくは、[163 ページの「長方形と正方形」](#)を参照してください。



さまざまな図形に適用したフィレット、面取り、スカラップ。

非曲線図形の角を変更すると、図形が自動的に曲線へ変換されます。変更は、個別のノードを選択しない限り、すべての角に適用されます。ただし、**[曲線に変換]** コマンドを使用して、手動でオブジェクトを曲線に変換してから、個々のノードを選択する必要があります。スムーズ化曲線や対称曲線にフィレット、スカラップ、または面取りを実行することはできません。角は、180 度未満の角度で交差する 2 つの直線または曲線セグメントで作成されている必要があります。



フィレット、スカラップ、または面取りの値が大きすぎる場合は、角に操作が適用されません。これは、半径または面取り距離を適用できるほど線セグメントが長くない場合に発生します。これらの操作で値を設定する場合は、操作を始める前に直線セグメントが十分長く見えたとしても、オブジェクト全体に半径または面取り値を適用すると、線セグメントが短くなりすぎる場合があることを考慮してください。



この例で、円はフィレット半径の設定を表します。上段には、左側に適用するフィレット、右側にそのフィレットの結果を示します。下段には、左側に適用するフィレット、右側にそのフィレットの結果を示しますが、フィレットされていない角があります。最初のフィレットを適用すると、直線セグメントの長さが足りなくなるため、次の角はフィレットできません。この角はスキップされ、最後の角がフィレットされます。

フィレットを適用してオブジェクトの角を丸めるには

1 次のいずれかの操作を実行します。

- **選択ツール**  を使用して曲線オブジェクトを選択します。
- **整形ツール**  を使用して曲線オブジェクトの個々のノードを選択します。

2 **[ウィンドウ] ▶ インспекタ** インспекタ で **[フィレット]** オプションをオンにします。

3 **[半径]** ボックスに値を入力します。

この半径の値を使用して、角の両側から等距離にある点を中心にする円弧が作成されます。値を大きくするほど、角の丸みが大きくなります。



4 **[適用]** をクリックします。





有効なオブジェクトまたはノードが選択されていない場合、**[適用]** ボタンは無効になります。



四角形または長方形の場合、すべての角を一度に丸めることもできます。これを行うには、**整形ツール**をアクティブなままにして、1つの角ノードをオブジェクトの中心にドラッグします。この方法を使用すると、形状は曲線に変換されません。

オブジェクトの角をスカラップするには

1 次のいずれかの操作を実行します。

- **選択ツール**  を使用して曲線オブジェクトを選択します。
- **整形ツール**  を使用して曲線オブジェクトの個々のノードを選択します。

2 **[ウィンドウ] ▶ インспекタ** インспекタ で **[スカラップ]** オプションをオンにします。

3 **[半径]** ボックスに値を入力します。

半径の値は、元の角の点からの距離で、スカラップ弧を作成するために使用されます。





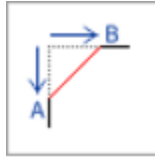
4 **【適用】** をクリックします。



有効なオブジェクトまたはノードが選択されていない場合、**【適用】** ボタンは無効になります。


面取りしてオブジェクトの角に斜角を付けるには

- 1 **【選択】** ツール  を使用して、オブジェクトを選択します。
- 2 **【ウィンドウ】** ▶ **インスペクタ** インスペクタ で **【面取り】** オプションをオンにします。
- 3 **【面取り距離】** 領域で **【A】** ボックスに値を入力して、元の角から面取りを開始する場所までの距離を設定します。
元の角から等距離にあるところで面取りを終了したくない場合は、**【ロック】** ボタン  をクリックし、異なる値を **【B】** ボックスに入力します。**【A】** と **【B】** の値は、線が描画されている方向に従って適用されます。



4 **【適用】** をクリックします。



【整形】 ツール  を使用して個々のノードを選択するには、最初に **【曲線に変換】** コマンドを使用して手動でオブジェクトを曲線へ変換する必要があります。

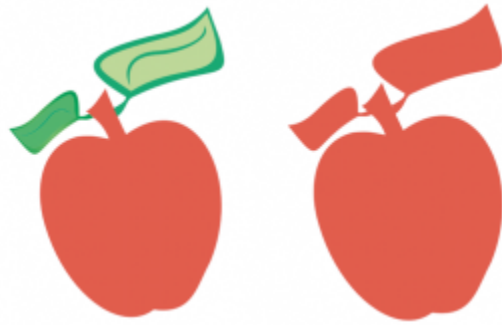
オブジェクトをウェルドする/交差させる

オブジェクト をウェルド (溶接) したり交差させたりして、不規則な形にすることができます。クローン、異なるレイヤにあるオブジェクト、線と交わっている単一のオブジェクトなど、ほとんどすべてのオブジェクトをウェルドまたは交差させることができます。ただし、**段落テキスト**、寸法線、またはクローンのマスターはウェルドまたは交差できません。

複数のオブジェクトをウェルドして、1 本の輪郭を持つ 1 つのオブジェクトを作成できます。ウェルドした複数のオブジェクトの縁が、新しいオブジェクトをかたどる輪郭になり、ターゲット オブジェクトの塗りつぶしと輪郭のプロパティがそのまま残ります。交差していた線は、すべて消えます。

オブジェクトどうしが重なり合っていても、重なり合っていない場合でもウェルドできます。重なり合っていない場合は、単一オブジェクトとして取り扱われるウェルド グループになります。どちらの場合も、ウェルドしたオブジェクトは、ターゲット オブジェクトと同じ塗りつぶしと輪郭の属性を持つようになります。

1 つのオブジェクトを交差する直線とウェルドすると、外観は変わりませんが、オブジェクトが複数の**サブパス**に分割されます。



りんごに葉をウェルドして、単一のオブジェクトの輪郭を作成します。

オブジェクトを交差させて、複数のオブジェクトが重なり合う領域から新しいオブジェクトを作成できます。この新しいオブジェクトの形は、交差する形に応じて、単純にも複雑にもできます。新しいオブジェクトの塗りつぶしと輪郭の属性は、ターゲット オブジェクトとして選択したオブジェクトの属性によって異なります。


オブジェクトをウェルドするには

- 1 ソース オブジェクトを選択します。
- 2 **Shift** キーを押しながら、ターゲット オブジェクトをクリックします。
- 3 **[オブジェクト] ▶ [整形] ▶ [ウェルド]** をクリックします。



新しいオブジェクトに、ターゲット オブジェクトの塗りつぶしと輪郭のプロパティが適用されます。



ソース オブジェクトとターゲット オブジェクトを選択範囲線で選択し、プロパティ バーの**[ウェルド]** ボタン  をクリックして、オブジェクトをウェルドすることもできます。


オブジェクトを交差させるには

- 1 ソース オブジェクトを選択します。
- 2 **Shift** キーを押しながら、ターゲット オブジェクトをクリックします。
- 3 **[オブジェクト] ▶ [整形] ▶ [インターセクション]** をクリックします。



ソース オブジェクトとターゲット オブジェクトの重なっている部分から作成された新しいオブジェクトに、ターゲット オブジェクトの塗りつぶしと輪郭のプロパティが適用されます。




ソース オブジェクトとターゲット オブジェクトを選択し、プロパティ バーの**[インターセクト]** ボタン  をクリックして、オブジェクトを交差させることもできます。

複数のオブジェクトを交差させるには

- 1 1 つまたは複数のソース オブジェクトを選択範囲線で選択します。
- 2 **Shift** キーを押しながら、各ターゲット オブジェクトをクリックします。
- 3 **[オブジェクト] ▶ [整形] ▶ [インターセクション]** をクリックします。



ソース オブジェクトとターゲット オブジェクトを選択範囲線で選択し、プロパティ バーの **[インターセクション交差]** ボタン  をクリックして、オブジェクトを交差させることもできます。

パワークリップ オブジェクト

CorelDRAW では、他のオブジェクトやフレームの内側に、ベクトル **オブジェクト**、および写真のようなビットマップを配置できます。**アート テキスト**や長方形など、どのようなオブジェクトでもフレームとして使用できます。フレームより大きいオブジェクトをフレームに入れると、そのオブジェクト (コンテンツ) はフレームの形状に合わせて切り抜かれます。この操作によって、PowerClip オブジェクトが作成されます。



PowerClip オブジェクトになる前のオブジェクト: アート テキストとビットマップ



PowerClip オブジェクト作成後: アート テキストがフレームで、ビットマップがコンテンツです。ビットマップはアート テキストの文字の形になります。



長方形をフレームとして使用し、その内側に樹木を配置して、PowerClip オブジェクトを作成しています。

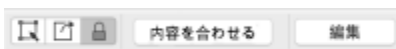
PowerClip オブジェクトを別の PowerClip オブジェクトの中に配置することにより、ネストした PowerClip オブジェクトを作成して、より複雑な PowerClip オブジェクトを作成できます。1 つの PowerClip オブジェクトのコンテンツを別の PowerClip オブジェクトにコピーすることもできます。

オブジェクトから空の PowerClip フレームを作成することも、PowerClip フレームをオブジェクトに戻すこともできます。コンテンツを追加する前にドキュメントのレイアウトを決定する場合、空の PowerClip フレームまたはテキスト フレームを作成すると便利です。テキスト フレームについて詳しくは、547 ページの「段落テキスト」を参照してください。空の PowerClip フレームを作成してから、コンテンツを追加できます。また、既にオブジェクトが入っている PowerClip フレームに、さらにコンテンツを追加できます。



コンテンツを追加する前にページ レイアウトを確認する場合、空の PowerClip フレームとテキスト フレームを作成すると便利です。

PowerClip オブジェクトの作成後、コンテンツの選択や編集、またはフレーム内でのコンテンツの再配置ができます。PowerClip オブジェクトを選択すると、常にフロート ツールバーが表示されます。



PowerClip ツールバーでは、フレーム内にあるコンテンツの編集、選択、抽出、または再配置ができます。このツールバーは、PowerClip オブジェクトを選択すると常に表示されます。

たとえば、フレームを移動するとコンテンツも一緒に移動するように、PowerClip コンテンツをロックできます。フレームに影響を与えずに PowerClip オブジェクトのコンテンツの削除や修正を行う場合、コンテンツを抽出できます。

PowerClip フレームにコンテンツをドラッグして、新しいコンテンツを中央に置き、空の PowerClip フレームのマークを付けて、デフォルトの動作を設定できます。

PowerClip オブジェクトを作成するには

- 1 PowerClip コンテンツとして使用する**オブジェクト**を選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[PowerClip]** ▶ **[フレーム内に配置]** をクリックします。
- 3 フレームとして使用するオブジェクトをクリックします。

ネストしたパワークリップ オブジェクトを作成するには、パワークリップ オブジェクトを別のパワークリップ オブジェクトの内側にドラッグし、フレーム内にオブジェクトを配置するときに、**W** キーを押しながらマウス ボタンを離します。



また、1 つのオブジェクトまたはオブジェクトのグループをコントロールクリックして **[PowerClip の内容]** をクリックし、コンテナとして使用するオブジェクトをクリックすることもできます。

コンテンツを現在の位置にあるフレームの外側に配置した場合、コンテンツが表示されるようにフレームの中央に自動配置されます。この設定を変更するには、**[CorelDRAW]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[CorelDRAW]** をクリックし、左側のペインで **[PowerClip]** を選択して、**[新規の内容を自動的に中心に配置]** 領域で必要なオプションを設定します。

空の PowerClip フレームを作成するには

- 1 フレームとして使用するオブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[PowerClip]** ▶ **[空の PowerClip フレームの作成]** をクリックします。



また、オブジェクトをコントロールクリックし、**[フレーム タイプ]** を選択して、**[空のPowerClip フレームの作成]** をクリックすることもできます。

PowerClip フレームにコンテンツを追加するには

- 1 PowerClip フレームにオブジェクトをドラッグします。
オブジェクトがフレームに近付くと、フレームが強調表示されます。
- 2 次のいずれかの操作を実行します。
 - オブジェクトを空のパワークリップ フレームに追加するには、マウス ボタンを離します。
 - オブジェクトを空ではないパワークリップ フレームに追加するには、**W** キーを押しながらマウス ボタンを離します。



[アセット] インスペクタから PowerClip フレームにコンテンツを直接ドラッグすることもできます。

コンテンツを現在の位置にあるフレームの外側に配置した場合、コンテンツが表示されるようにフレームの中央に自動配置されます。この設定を変更するには、**[CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [CorelDRAW]** をクリックし、左側のペインで **[PowerClip]** を選択して、**[新規の内容を自動的に中心に配置]** 領域で必要なオプションを設定します。

PowerClip フレームをオブジェクトに戻すには

- PowerClip フレームをコントロールクリックし、**[フレーム タイプ]** を選択して、**[なし]** をクリックします。



フレーム内のコンテンツは、フレームが通常のオブジェクトに変換されるときに削除されます。コンテンツが失われないようにするために、最初に PowerClip オブジェクトからコンテンツを抽出します。

PowerClip オブジェクトのコンテンツを選択するには

- 1 PowerClip オブジェクトを選択します。
PowerClip ツールバーが表示されます。
- 2 PowerClip ツールバーの **[内容の選択]** ボタンをクリックします。

PowerClip フレーム内にコンテンツを配置するには

- 1 PowerClip オブジェクトを選択します。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
パワークリップ フレームの中央にコンテンツを配置する	[オブジェクト] ▶ [PowerClip] ▶ [中央揃え] をクリックします。
縦横比を維持してコンテンツを PowerClip フレームに合わせる	[オブジェクト] ▶ [PowerClip] ▶ [縦横比を維持して合わせる] をクリックします。 最も長い寸法がフレームに合うように、コンテンツのサイズが変更されます。コンテンツは歪曲せず、縦横比が維持されます。コンテンツ全体が表示されますが、フレーム内に何も無い領域が発生することがあります。

目的

縦横比を維持して PowerClip フレームを塗りつぶす

作業手順

[オブジェクト] ▶ [PowerClip] ▶ [縦横比を維持して塗りつぶす] をクリックします。

フレーム全体を満たすように、コンテンツを歪曲せずにサイズが変更されます。コンテンツの縦横比は維持されます。フレーム全体がコンテンツで満たされますが、コンテンツの一部がフレーム外部に存在して表示されないことがあります。

コンテンツを伸縮して PowerClip フレームにはめ込む

[オブジェクト] ▶ [PowerClip] ▶ [伸縮して塗りつぶす] をクリックします。

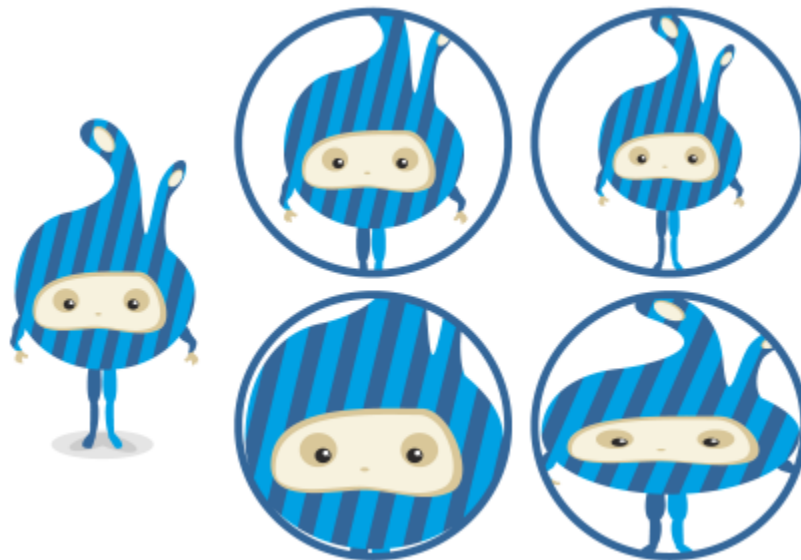
フレーム全体にはめ込むように、コンテンツのサイズが変更されて歪曲されます。コンテンツの縦横比は維持されません。フレーム全体にコンテンツが配置され、コンテンツ全体が表示されます。



[縦横比を維持して合わせる]、**[縦横比を維持して塗りつぶす]**、および **[伸縮して塗りつぶす]** コマンドを使用して、PowerClipのコンテンツを変更できます。フレームからコンテンツを抽出した場合でも、コンテンツは変化したままです。



また、PowerClip ツールバーの矢印ボタンをクリックし、コマンドをクリックすることでも、コンテンツを配置できます。



コマンドを使用して配置した PowerClip コンテンツの例: [内容の中央揃え] (左上)、[縦横比を維持して内容を合わせる] (右上)、[縦横比を維持してフレームを塗りつぶす] (左下)、[内容を伸縮してフレームを塗りつぶす] (右下)。

PowerClip オブジェクトのコンテンツをコピーするには

- 1 **オブジェクト**を選択します。
- 2 **[オブジェクト] ▶ [PowerClip] ▶ [PowerClipのコピー]** をクリックします。
- 3 コンテンツのコピー元の PowerClip オブジェクトをクリックします。

PowerClip オブジェクトのコンテンツを編集するには

- 1 PowerClip オブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト] ▶ [PowerClip] ▶ [PowerClip の編集]** をクリックします。
- 3 PowerClip オブジェクトのコンテンツを編集します。
- 4 **[オブジェクト] ▶ [PowerClip] ▶ [PowerClip の編集を終了]** をクリックします。



コンテンツの編集時、フレームはワイヤーフレーム モードで表示され、選択または編集はできません。



PowerClip オブジェクトをダブルクリックして編集可能にすることも、PowerClip オブジェクトを選択して PowerClip ツールバーの **[編集]** ボタンをクリックすることもできます。コンテンツの編集が完了したら、**[終了]** ボタンをクリックします。

PowerClip オブジェクトのコンテンツをロック/ロック解除するには

- 1 PowerClip オブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト] ▶ [PowerClip] ▶ [内容を PowerClip にロック]** をクリックします。



コンテンツがロックされていない場合にフレームを移動すると、コンテンツは元の場所に残り、フレームをそのコンテンツの上に動かすまで表示されません。



また、PowerClip オブジェクトをコントロールクリックして **[内容を PowerClip にロック]** をクリックすること、PowerClip オブジェクトを選択して PowerClip ツールバーの **[内容を PowerClip にロック]** ボタンをクリックすることもできます。

PowerClip オブジェクトのコンテンツを抽出するには

- 1 PowerClip オブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト] ▶ [PowerClip] ▶ [内容の抽出]** をクリックします。

コンテンツは元の場所に残りますが、フレームから切り離されます。PowerClip フレームは、空の PowerClip フレームとして残ります。



PowerClip オブジェクトをネストしている場合は、各レベルのコンテンツを個別に抽出する必要があります。



また、PowerClip オブジェクトを選択し、PowerClip ツールバーで **[内容の抽出]** ボタンをクリックすることもできます。

PowerClip フレームのデフォルトのオプションを設定するには

- 1 **[CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [CorelDRAW]** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[パワークリック]** をクリックします。
- 3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

コンテンツをパワークリップ フレームにドラッグしたときのデフォルトの動作を設定する

新しいコンテンツを PowerClip フレームの中央に整列したときのデフォルトの動作を設定する

パワークリップ フレームに空白のマークを付ける

作業手順

[内容を PowerClip 内にドラッグ] リスト ボックスから **[内容を持つ PowerClip]** または **[空の PowerClip]** を選択し、次のいずれかのオプションを選択します。

- **PowerClip フレームを無視** — コンテンツを、PowerClip フレームの内側ではなく上側に配置します。
- **内容を PowerClip フレームに追加**
- **既存の内容を置き換えます** (内容を持つ PowerClip フレームでのみ使用可能)

[新規の内容を自動的に中心に配置] 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。

- **内容が完全にフレームの外側にある場合** — 内容が PowerClip フレームの境界を越えており、中央揃えしない限り表示されない場合にのみ、内容を中央揃えします。
- **常時** — 常に新規内容を中央揃えします。
- **なし** — 自動中央揃えをオフにします。

[空の PowerClip フレームに線を表示] チェック ボックスをオンにし、次のいずれかのオプションを選択します。

- **常時 (印刷とエクスポートを含む)** — 画面上、印刷ドキュメント、またはエクスポートしたドキュメントで、空の PowerClip フレームに線を表示します。
- **画面表示のみ** — 画面の空の PowerClip フレームにのみ、線を表示します。

ノード、ハンドル、およびプレビューのオプション

[環境設定] ダイアログ ボックスの **[ノードとハンドル]** ページでは、ノードの編集およびベクトルの効果や変形の適用を容易にするために、ノード、ハンドル、およびベクトル プレビューを自分の好みに合わせてカスタマイズできます。

一般的な設定

編集時にノードのサイズや形状の変更、および曲線の方向の表示/非表示の切り替えを行うことができます。ノードとハンドルに対して、小、中、大の 3 つのプリセット サイズが利用できます。

デフォルトでは、ノードの 3 つの種類はそれぞれに異なる形を持ちます。尖化ノードは四角形、スムーズ化ノードは円形、対称ノードは菱形です。ノードの種類の形は、三角形、菱形、円形、多角形などから形を選択して変更できます。ノードのさまざまな種類について詳しくは、[190 ページの「ノードの種類」](#)。を参照してください。

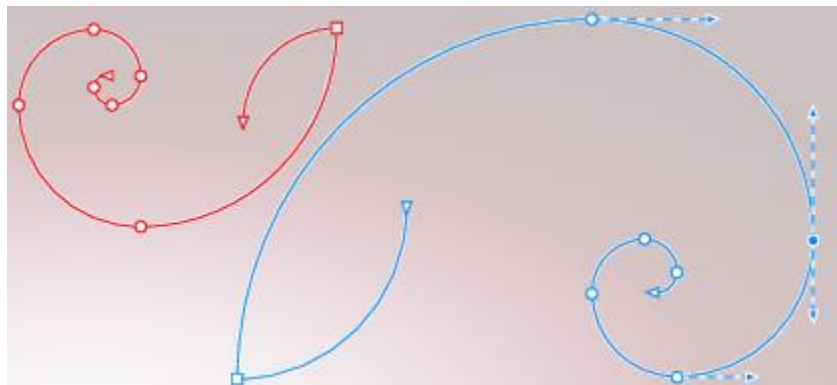


デフォルトでは、ノードの種類は、それぞれ異なる形状 (円形、四角形、または菱形) を持ちます。曲線の方向が、エンド ノードの方向によって示されます。

整形ツール は、通常、ノードを選択および移動するために使用されます。**選択ツール** 、**フリーハンド ツール** 、**折れ線ツール** 、**ベジェ ツール** では、ノード トラッキングをオンにしてノードを選択および移動できます。

カラー設定



デフォルトのカラー スキームでは、編集時にノード、コントロール ハンドル、およびプレビューを表示するための主要カラーとして青が、副カラーとして赤が使用されます。主要カラーは、最初に選択された曲線で使われます。さらに別の曲線を**整形ツール**で選択すると、それらは副カラーの赤で表示されます。また、デフォルトのカラー スキームでは、白のハイライトを適用して可視性を高めています。この白のハイライト カラーは、選択されていないノードの塗りつぶすためにも、およびベクトル プレビューを目立たせるためにも使用されます。選択されていないノードを塗りつぶしなしで表示することもできます。



デフォルトのカラー スキームでは、ノード、ハンドル、およびプレビューの主要カラーは青です (右)。副カラーである赤は、整形ツールを使用してさらに選択された別の曲線で使われます (左)。選択されていないノードは、ハイライト カラーの白で塗りつぶされます。

バックグラウンドが複雑でノードやハンドルが見にくい場合は、キーボード ショートカット (**Command+Shift+I** **Command+Shift+G**) ノード、ハンドル、およびプレビューに**一般オプション**を設定するには

- 1 **[CorelDRAW]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[CorelDRAW]** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[ノードとハンドル]** をクリックします。
- 3 次の表のいずれかのタスクを実行します。

折れ線ツール 、またはベジェ ツール  を使用して、ノード [ノード トラッキングの使用可] チェック ボックスをオンにします。
ドを選択および移動する

選択されていないノードを塗りつぶしなしで表示する [選択されていない塗りつぶしカラーのノードを表示] チェック ボックスをオフにします。

ノード、ハンドル、プレビューのカラー設定をキーボード ショートカットで切り替えるには

- 1 整形ツールで対象ノードを選択します。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
主要カラーを副カラーで置き換える、またはその逆を行う	コマンド+Shift+I コマンド+Shift+G

カラー スキームを選択するには

- 1 [CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [CorelDRAW] をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、[ノードとハンドル] をクリックします。
- 3 [カラー] 領域で、[カラー スキーム] リスト ボックスから次のカラー スキームのいずれかを選択します。
 - Default
 - カスタム



[カラー スキーム] リスト ボックスの下にあるコントロールは、[カラー スキーム] リスト ボックスで [カスタム] を選択しないと利用できません。

ノード、ハンドル、およびプレビュー用のカスタム カラー スキームを作成するには

- 1 [CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [CorelDRAW] をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、[ノードとハンドル] をクリックします。
- 3 [カラー] 領域で、[カラー スキーム] リスト ボックスから [カスタム] を選択します。
- 4 次のカラー ピッカーを開いて、カラーを選択します。
 - **主要カラー** — オブジェクトを編集用に選択したときに、ノードおよびハンドルで使用されます。複数のオブジェクトを編集用に選択すると、主要カラーは最初に選択したオブジェクトのノードおよびハンドルに対して使用されます。
 - **副カラー** — 整形ツールを使用してさらに別のオブジェクトを編集用に選択した場合、または押し出しなどのベクトル効果を編集している場合に、ノードおよびハンドルに対して使用されます。

可能な操作

ベクトル プレビューからハイライト カラーを非表示にする

[ハイライトの表示] チェック ボックスをオフにします。

ノードの種類ごとに異なるカラーで表示する

[ノードの種類ごとに異なるカラーで表示] チェック ボックスをオンにします。

デフォルトの主要カラーと副カラーに戻す

[主要カラー] ピッカーと **[副カラー]** ピッカーの横の **[リセット]** をクリックします。

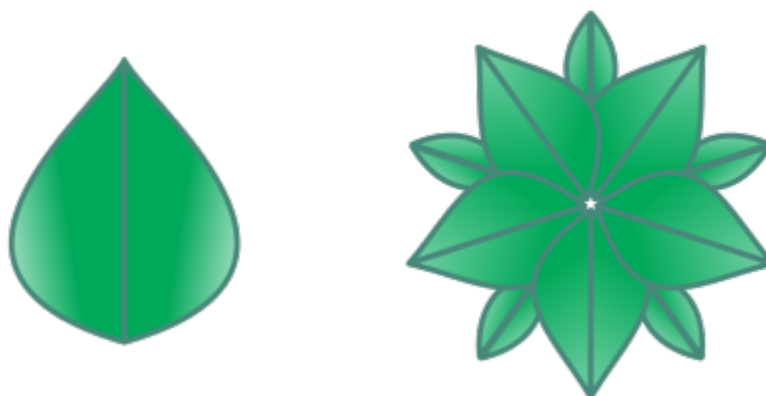
[リセット] ボタンはカスタム カラー スキームに対してのみ使用できます。



対称描画

CorelDRAW では、対称オブジェクトや対称デザインをリアルタイムで作成できます。通常であれば非常に時間のかかるワークフローが自動化されているため、生産性が向上します。作成するのがシンプルな対称オブジェクトでも、万華鏡のような複雑なデザインでも、対称描画モードには作業に必要なコントロールが用意されています。

対称デザインにはベクトル オブジェクトとビットマップ オブジェクトのどちらも含めることができます。



ベクトル オブジェクトを使用した、シンプルな対称デザインと複雑な対称デザインの例



ビットマップを使用した対称デザインの例

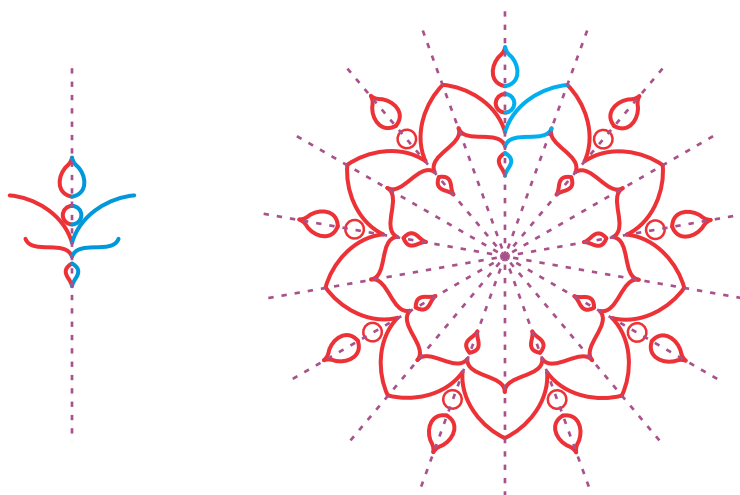
このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 234 の「対称を作成する」。
- ページ 236 の「対称を編集する」。
- ページ 241 の「対称グループの曲線を融合する」。
- ページ 242 の「対称を削除する、対称リンクを解除する」。

対称を作成する

対称を作成する場合、既存のオブジェクトを対称グループに変換することができます。またはゼロからスタートして対称モードで描画することができます。変換または描画したオブジェクトはプライマリ オブジェクト、対称処理で生成されるオブジェクトはオブジェクト コピーと呼ばれます。

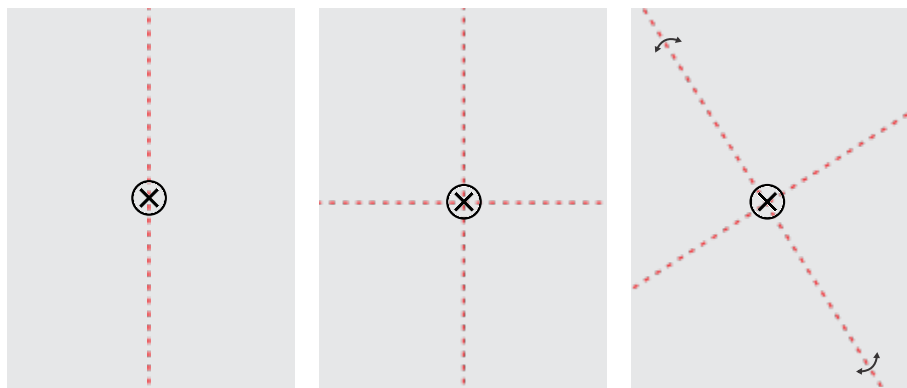
CorelDRAW にはミラー対称機能が用意されており、これを使用すると、一連の平面でミラー化または反射された同一の形状や曲線を作成できます。デフォルトのミラー対称モードでは、プライマリ オブジェクトが単一の対称線に対して反射されます。より複雑なデザインを作成する場合は、対称線を追加することができます。



1 本線の対称 (左)、複数線の対称 (右)

対称グループをゼロから作成する場合は、まず対称面をセットアップします。オブジェクト コピーを増やすには、対称線を追加します。また、対称線は、描画ウィンドウでドラッグして、またはプロパティ バーで値を指定して、移動および回転させることができます。各対称グループには対称の中心があり、対称線が選択されると円形のカーソルで示されます。複数線の対称では、対称線の交点

対称の中心です。対称線は対称の中心に対して回転します。対称の中心は、ドラッグして動かしたり、x 座標と y 座標を使用して位置を厳密に指定したりできます。




(左から右へ)デフォルトの対称線、対称線を 1 本追加、対称線を回転。

対称グループを編集する方法について詳しくは、236 ページの「対称を編集する」を参照してください。

オブジェクトから対称グループを作成するには

- 1 曲線または形状を選択または描画します。
- 2 **[オブジェクト] ▶ [対称] ▶ [新規対称の作成]** をクリックします。
描画ウィンドウに対称線が表示され、プライマリ オブジェクトが複製およびミラー化されます。
プライマリ オブジェクトを編集したり、オブジェクトを追加したりします。
- 3 **[オブジェクト] ▶ [対称] ▶ [対称の編集を終了]** をクリックします。



筆ペンの輪郭を持つオブジェクトを正確にミラー化するには、まず輪郭の太さをオブジェクトのサイズにリンクする必要があります。リンクするには、オブジェクトを選択し、ステータス バーにある **[輪郭]** アイコン  をクリックし、**[輪郭ペン]** ダイアログ ボックスで **[オブジェクトに合わせてスケール]** チェック ボックスをオンにします。



オブジェクトをコントロールクリックし、**[新規対称の作成]** をクリックして、オブジェクトから対称グループを作成することもできます。

複数の形状や曲線から対称グループを作成することができます。

ミラー化対称グループをゼロから作成するには

- 1 **[オブジェクト] ▶ [対称] ▶ [新規対称の作成]** をクリックします。
複雑な対称グループに対称線を追加するには、プロパティ バーの **[線のミラー化]** ボックスに数を入力します。対称線は 12 本まで使用できます。
対称線を調整することもできます。詳しくは、235 ページの「対称面をセットアップするには」を参照してください。
- 2 曲線または形状を描画します。

対称面をセットアップするには

- 1 **[オブジェクト] ▶ [対称] ▶ [新規対称の作成]** をクリックします。
既存の対称グループの対称面を変更するには、**[オブジェクト] ▶ [対称] ▶ [対称の編集]** をクリックします。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

対称線の数进行指定する

対称線を再配置する


対称線を回転させる


対称の中心を指定する

作業手順

プロパティ バーの **【線のミラー化】** ボックスに値を入力します。

対称線は 12 本まで追加できます。

【選択】 ツール  を使用して、描画ウィンドウで対称線をドラッグします。

選択 ツール  を使用し、対称線を 2 回クリックし、回転ハンドルをドラッグします。

ヒント: プロパティ バーの **【回転の角度】** ボックスに値を入力して、対称線を回転させることもできます。

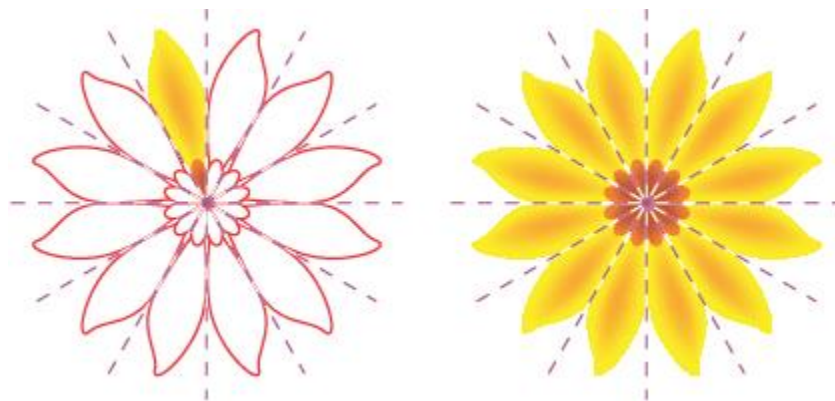
[X] ボックスと **[Y]** ボックスに値を入力します。

この操作により、対称線が再配置されます。



対称を編集する

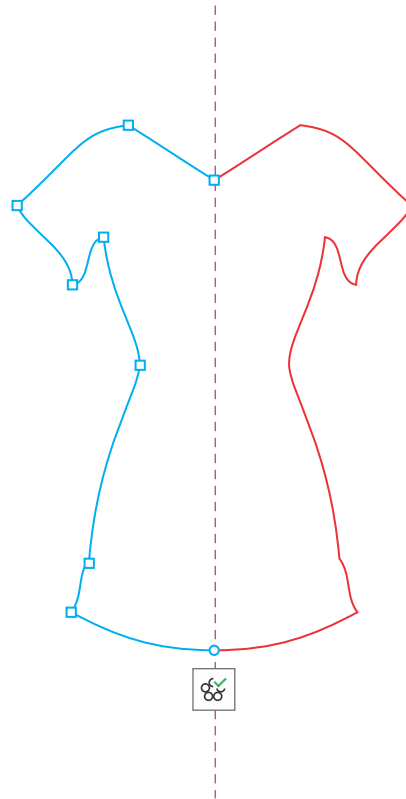
対称グループは次のいずれかの方法で編集できます: 対称グループのオブジェクトを編集する、対称線を追加する、対称線を再配置する、対称線を回転させる、対称グループをひとまとまりとして編集する。

対称グループの編集では、オブジェクト コピーの輪郭だけプレビューすることで、描画を速くできます。この表示では、プライマリ オブジェクトを識別しやすくなります。また、プライマリ オブジェクトと同じ塗りつぶし、輪郭、効果が適用されたフル オブジェクトとしてオブジェクト コピーをプレビューすることもできます。この 2 つのプレビュー モードは簡単に切り替えられます。結果が評価しやすくなるように、対称線を隠すこともできます。



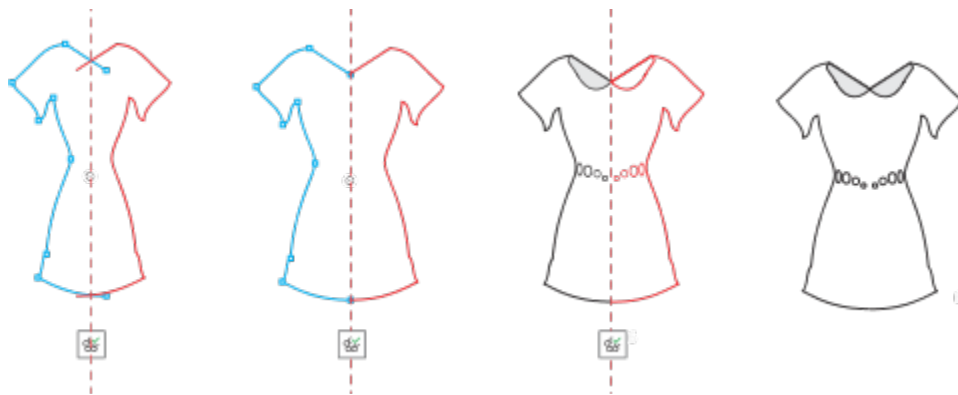
オブジェクト コピーを輪郭 (左) およびフル オブジェクト (右) としてプレビュー

選択 ツール  や **整形** ツール  を使用して、対称グループのオブジェクトを変更できます。プライマリ オブジェクトの形状を **整形** ツールで変更する際には、ベクトル プレビューがデフォルトの主要カラーで表示され、オブジェクト コピーの輪郭がデフォルトの副カラーで表示されます。プレビュー カラーとその変更方法について詳しくは、[229 ページの「ノード、ハンドル、およびプレビューのオプション」](#)。を参照してください。



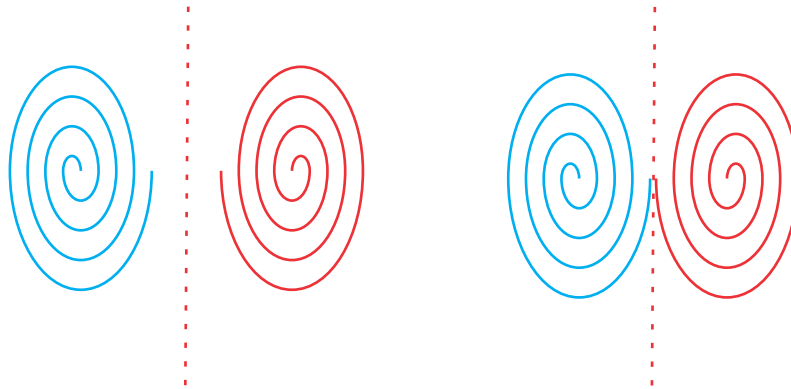
オブジェクトの形状を整形ツールで変更する場合、プライマリ オブジェクトのベクトル プレビューがデフォルトの主要カラーで表示されます。

プライマリ オブジェクトには塗りつぶし、効果、透明を適用できます。プライマリ オブジェクトに対する変更はすべて、オブジェクト コピーに反映されます。オブジェクトを対称グループに追加したり、不要になったオブジェクトを削除したりできます。さらに、対称グループが対称編集モードでなくても、オブジェクトを対称グループにドラッグできます。

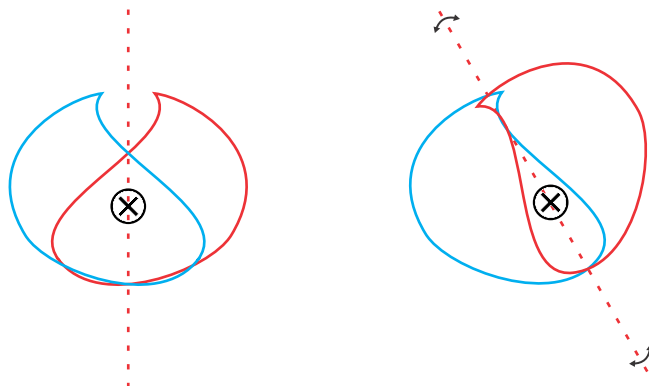


対称グループを編集する

対称線を変更すると、対称グループの要素の配置や向きに影響が及びます。対称線を追加すると、オブジェクト コピーを増やすことができます。また、対称線を動かしてプライマリ オブジェクトとオブジェクト コピーの距離を増減させたり、対称線を回転させたりできます。詳しくは、235 ページの「対称面をセットアップするには」を参照してください。

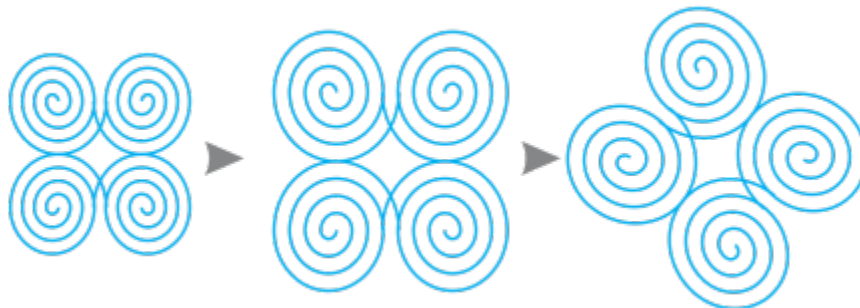


対称線を動かすと、プライマリ オブジェクトとオブジェクト コピーの距離が変わります。



対称線を回転させる

他のオブジェクト グループと同様、要素間の特殊な関係を維持したまま、対称をひとまとまりとして移動、回転、スケールできます。また、塗りつぶしや透明を対称グループ全体に適用したり、輪郭のプロパティを変更したりできます。





選択ツールを使用して、左の対称グループをスケールし (中央)、さらに回転した結果 (右)。


対称グループの編集では、**[表示] ▶ [スナップ] ▶ [対称線]** コマンドがデフォルトでオンになっており、オブジェクトを対称線に簡単にスナップできます。この機能は、対称デザインにおいて開いた曲線を融合して閉じた形状を作るのに便利です。編集するオブジェクトが対称線にスナップされないようにする場合は、対称線へのスナップをオフにします。


対称グループに含まれるオブジェクトを編集するには

- 1 対称グループを選択します。
プロパティ バーの下にフロート ツールバーが表示されます。

- 2 ツールバーの【編集】をクリックします。
- 3 整形ツール  と選択ツール  を使用して、グループのプライマリ オブジェクトを編集します。塗りつぶしや透明を適用したり、等高線、エンベロープ、ブレンド、歪曲などの効果を適用したりもできます。
- 4 必要に応じてオブジェクトを追加したり削除したりします。
- 5 ツールバーの【終了】をクリックします。

可能な操作

オブジェクト コピーを輪郭またはフル オブジェクトとして表示する
プロパティ バーの【フルプレビューの表示】ボタン  をクリックして、オンまたはオフにします。

対称線を表示する/非表示にする
プロパティ バーの【対称線の表示】ボタン  をクリックして、オンまたはオフにします。



対称グループの編集を開始するには、対称グループをダブルクリックするか、【オブジェクト】 ▶ 【対称】 ▶ 【対称の編集】 をクリックします。

また、選択した対称グループを **Command** キーを押しながらクリックすることでも、**対称の編集** モードに入ることができます。

一方、対称グループの編集を終了するには、【オブジェクト】 ▶ 【対称】 ▶ 【対称の編集を終了】 をクリックします。


オブジェクトを含む対称グループにオブジェクトをドラッグするには


- オブジェクトを対称グループにドラッグし、**W** キーを押したままマウスのボタンを放します。

空の対称グループにオブジェクトをドラッグするには

- オブジェクトを対称グループにドラッグし、マウスのボタンを放します。

対称グループをひとまとまりとして編集するには

- 1 選択ツール  で対称グループをクリックします。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
対称グループを移動する	描画ウィンドウ内で目的の位置にドラッグします。
対称グループをスケールする	角の選択ハンドルをドラッグします。
対称グループを回転させる	対称グループを再度クリックして回転ハンドルを表示し、回転ハンドルをドラッグします。
対称グループに塗りつぶしを適用する	インタラクティブ塗りつぶし ツール  をクリックし、対称グループの上をドラッグします。

目的


作業手順

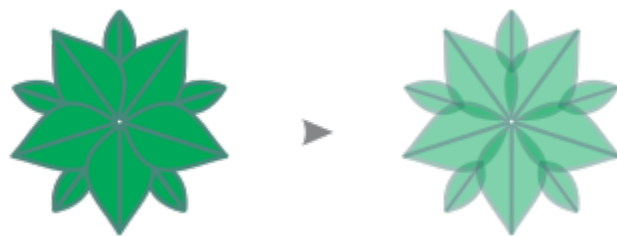
対称グループに塗りつぶしを適用すると、対称グループに含まれる各オブジェクトの塗りつぶしが変わります。ビットマップパターン塗りつぶしとベクトルパターン塗りつぶしは反映されません。



対称グループに塗りつぶしを適用する

対称グループに透明を適用する

透明 ツール  をクリックし、プロパティ バーで透明の設定を選択します。




対称グループに標準透明を適用する

透明は、グループに含まれる各オブジェクトに適用済みのあらゆる透明と置き換わります。

ビットマップパターン透明とベクトルパターン透明は反映されません。

対称グループに輪郭を追加する

ステータス バーの**輪郭** アイコン  をダブルクリックし、**[輪郭ペン]** ダイアログ ボックスで輪郭のプロパティを設定します。輪郭について詳しくは、次を参照してください: [140 ページの「線および輪郭のフォーマットを設定する」](#)。

対称グループに輪郭を追加すると、対称グループに含まれる各オブジェクトの輪郭が変わります。





対称が維持されるよう、対称グループの斜変形と伸縮はできません。



プロパティ バーのコントロールを使用すると、対称グループを正確に移動、スケール、回転できます。

対称線へのスナップをオフにするには

- 対称編集モードで **[表示] ▶ [スナップ] ▶ [対称線]** をクリックします。

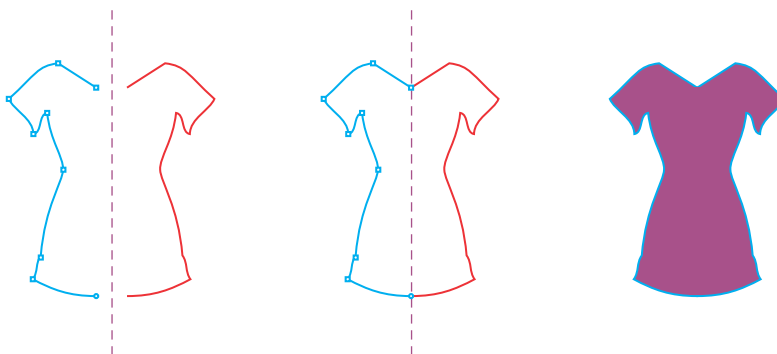


対称線へのスナップをオフにすると、対称グループに含まれる曲線の融合が難しくなります。

スナップのオプションについて詳しくは、288 ページの「オブジェクトをスナップするには」を参照してください。

対称グループの曲線を融合する

開いた曲線とそのミラー化コピーに塗りつぶしを適用するには、それらを融合して単一の曲線にする必要があります。うまく融合するには、曲線の端点が対称線にスナップされていることが必要です。



(左から右へ)開いた曲線を作成し、端点を対称線にスナップし、融合された曲線を塗りつぶします。

2 つの曲線が融合されると、プライマリ曲線の塗りつぶしが反射による曲線に適用されます。ただし、ノードは融合されたオブジェクトのプライマリ曲線にのみ表示されます。プライマリ曲線のノードを操作することで、融合されたオブジェクトの形を調整できます。

対称グループの開いた曲線を融合するには

- [オブジェクト] ▶ [対称] ▶ [対称の編集]** をクリックします。

- ミラー化コピーに融合させる開いた曲線をクリックします。

曲線の端点が対称線上にない場合は、**整形** ツールを使用して、対称線にスナップするまで端点をドラッグします。プライマリ曲線の端点を対称線にスナップするのが難しい場合は、**[対称線にスナップ]** コマンド (**[表示] ▶ [スナップ] ▶ [対称線]**) がオンであることを確認してください。

- プロパティ バーの **[開いた曲線の融合]** ボタン  をクリックします。



選択した曲線セットのみが融合されて単一オブジェクトになります。選択されていない開いた曲線は影響を受けません。



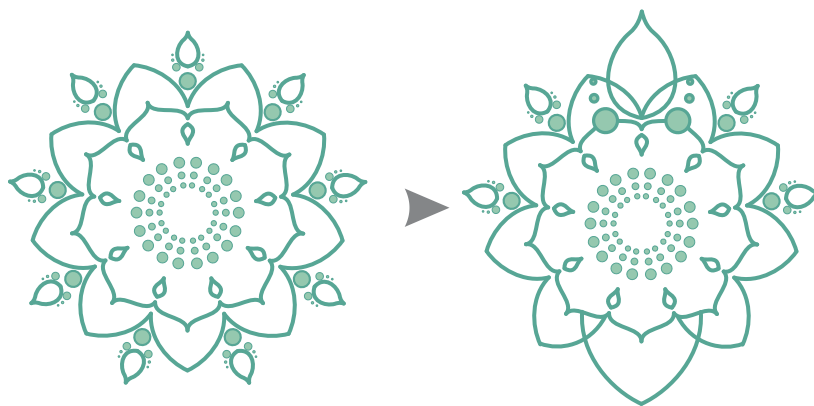
融合を元に戻すには、プロパティ バーの **【開いた曲線の融合】** ボタン  をクリックしてオフにします。

対称を削除する、対称リンクを解除する

対称グループからオブジェクト コピーをすべて削除してプライマリ オブジェクトだけにするには、対称を削除します。

左から右へ: 編集モードの対称グループ、標準状態の対称グループ、対称が削除されてプライマリ オブジェクトだけが残った状態。

対称グループが完成した後に、要素の一部を非対称にすることが考えられます。非対称にするには、対称グループの対称リンクを解除して、通常のオブジェクト グループに変える必要があります。その上で、グループに含まれる個々のオブジェクトを編集します。



対称グループの対称リンクを解除します (左)。その上で、一部のオブジェクトのサイズを変更したり、一部のオブジェクトを削除したりします (右)。

対称グループから対称を削除するには

- 1 対称グループを選択します。

- 2 プロパティ バーの下に表示されるフロート ツールバーで、**[解除]** をクリックします。
オブジェクト コピーがすべて削除されます。



また、**[オブジェクト] ▶ [対称] ▶ [対称の削除]** をクリックすることでも、対称リンクを削除できます。

対称グループをコントロールクリックし、**[対称の削除]** をクリックする方法もあります。

対称グループの対称リンクを解除するには

- 1 対称グループを選択します。
- 2 プロパティ バーの下に表示されるフロート ツールバーで、**[リンクの解除]** をクリックします。
対称リンクが解除されると、対称グループは通常のオブジェクト グループになります。



また、**[オブジェクト] ▶ [対称] ▶ [対称リンクの解除]** をクリックすることでも、対称リンクを解除できます。

対称グループをコントロールクリックし、**[対称リンクの解除]** をクリックする方法もあります。



遠近効果を用いた描画

CorelDRAW では遠近効果を用いて描画できるので、2D のデザインやイラストに奥行きや立体感を加えることができます。遠近効果を用いた描画は、風景など、同じ視野の中にコンポーネントがいくつもある複雑な構図を作り上げるのにとりわけ便利です。



このイラストの制作には遠近効果が用いられています。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

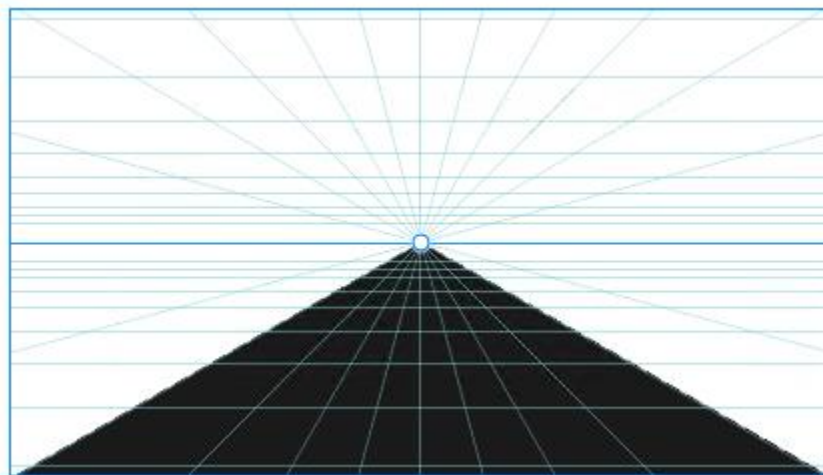
- ページ 246 の「遠近効果を用いて描画する」。
- ページ 251 の「遠近効果グループを編集する」。
- ページ 255 の「遠近効果グループをグループ解除する」。

距離や奥行きの視覚効果を与えるには、既存のオブジェクトに遠近効果を適用することもできます。詳しくは、511 ページの「遠近効果を適用する」を参照してください。

遠近効果を用いて描画する

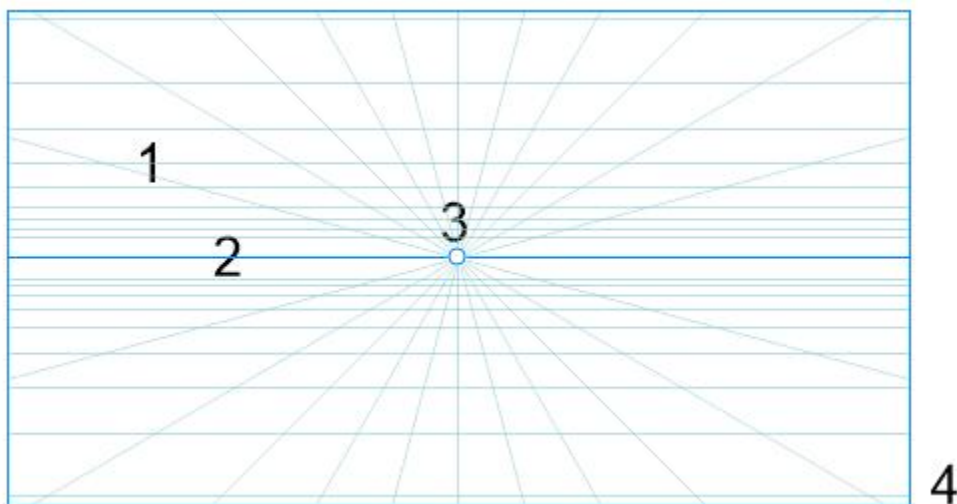
遠近効果を用いて描画すると ([オブジェクト] ▶ [遠近効果] ▶ [遠近効果を用いた描画])、複雑なスケッチ、パターン、デザインを描画して、距離や奥行き of 視覚効果を与えることができます。

遠近効果を用いて描画すると、CorelDRAW が視点場を自動で作成し、遠近効果の線に沿って線や図形を追加できるようになります。これにより、視点場と追加されたオブジェクトからなる遠近効果グループが形成されます。描画には、視点場がそれぞれ異なる複数の遠近効果グループを含めることができます。



視点場と 1 つまたは複数のオブジェクトからなる遠近効果グループ。

視点場には、1、2、または 3 点の消失点へ向かう遠近効果の線によるグリッドが含まれています。視点場のうち、見えている部分をビューポートといいます。

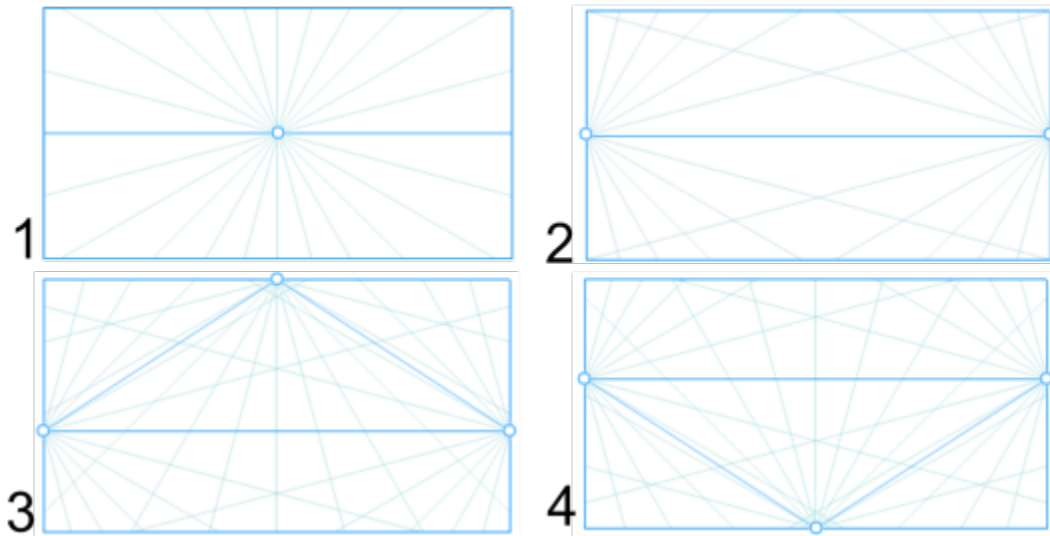


視点場の要素: 遠近グリッド (1)、水平線 (2)、消失点 (3)、ビューポート (4)

CorelDRAW には、遠近効果のプリセットとして 1 点透視、2 点透視、3 点透視の 3 種類が用意されています。

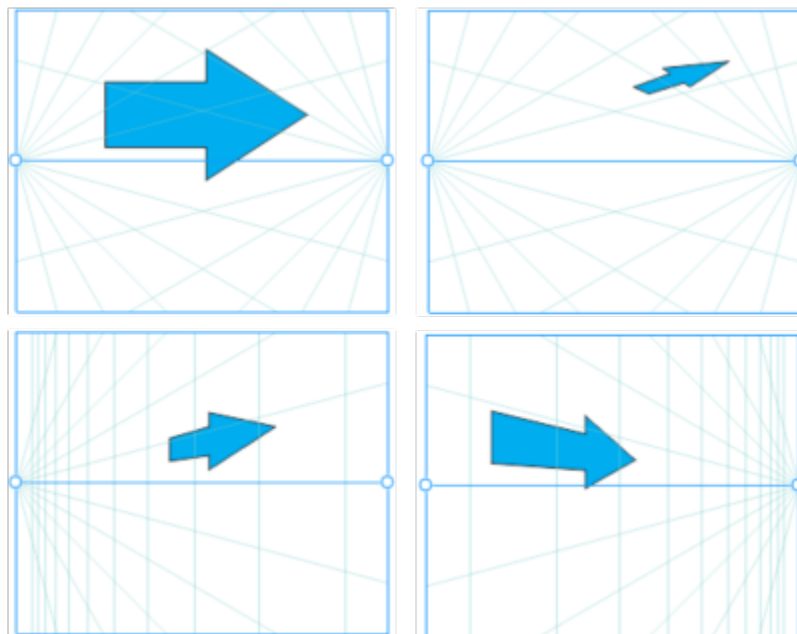
- **1 点** — すべての線が視界から消失点 1 点へ遠のく視点場が作成されます。
- **2 点** — すべての線が視界から消失点 2 点へ遠のく視点場が作成されます。

- **3 点 (虫の仰視図)** — すべての線が視界から消失点 3 点のいずれかへ遠のく視点場が作成されます。このプリセットは、下から見上げたように見せるのに便利です。
- **3 点 (鳥瞰図)** — すべての線が視界から消失点 3 点のいずれかへ遠のく視点場が作成されます。このプリセットは、上から眺めたように見せるのに便利です。



遠近効果の種類: (1) 1 点、(2) 2 点、(3) 3 点 (虫の仰視図)、(4) 3 点 (鳥瞰図)

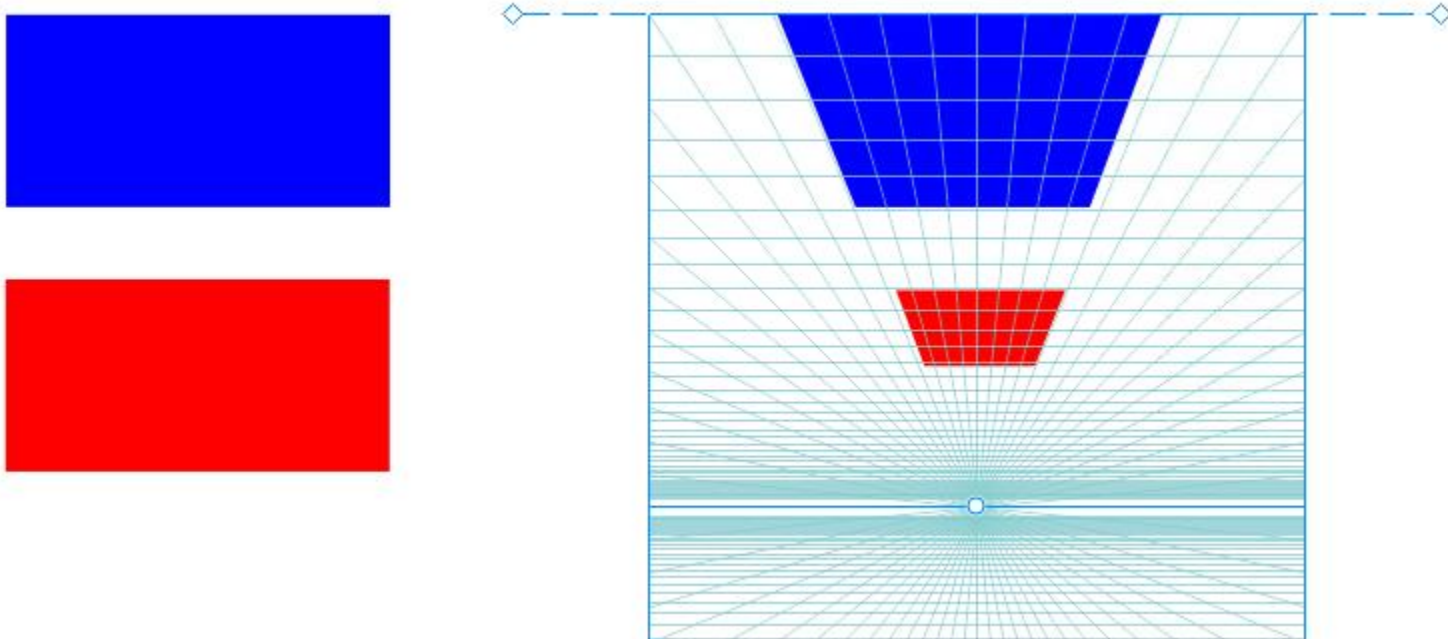
視点場での描画を始める前に、描画する平面を選択できます。遠近効果のないフラットな平面である正投影面上、またはいずれかの透視側面上での描画を選択できます。



(左から右へ) 4 つの異なる平面上に配置された同じオブジェクト: 正投影面、上面、左面、右面。

遠近効果を用いた描画では、観測者またはカメラはオブジェクトからいくらか離れていると想定されます。すべてのオブジェクトの大きさが、観測者からの距離に応じてスケールされます。CorelDRAW で観測者の位置はカメラ ラインで示され、これを描画の目安としてオブジェクトを配置できます。カメラ ラインは遠近効果のアクティブな平面とリンクされており、デフォルトでは非表示です。カメラ ラインを表示に切り替えると、それを動かして観測者と描かれたオブジェクトとの距離を増減できます。カメラ ラインを移動

しても既存のオブジェクトに変化はありませんが、オブジェクトをアクティブな平面に移動した場合の見え方に影響します。オブジェクトの側面がカメラ ラインに揃っている場合、その側面は 100% の大きさで見え、短くなったり長くなったりはしません。カメラ ラインから離れているように見えるオブジェクトやその側面は、実際の大きさより小さく見えます。



赤い四角はカメラ ラインから離れているので、青い四角よりも小さく見えます。



遠近効果を用いた描画のプリセットは、視点場を調整してカスタマイズできます。たとえば、消失点、水平線、カメラ ラインを移動できます。ビューポートの大きさを変更することもできます。





遠近効果グループを編集する方法について詳しくは、251 ページの「[遠近効果グループを編集する](#)」を参照してください。



遠近効果グループを含む描画をバージョン 23.0 (2021) よりも前の CorelDRAW に保存した場合、遠近効果グループの表示は変わりませんが、通常のオブジェクト グループとして保存されます。

遠近効果を用いて描画するには

- 1 **選択ツール**  を使用して描画ウィンドウの空いたスペースをクリックし、選択されているオブジェクトがないようにします。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[遠近効果]** ▶ **[遠近効果を用いた描画]** をクリックします。
- 3 **[種類]** リスト ボックスから遠近効果の種類を選択します。
 - **[1 点]**
 - **[2 点]**
 - **[3 点 (虫の仰視図)]**
 - **[3 点 (鳥瞰図)]**
- 4 次のいずれかの操作を実行します。
 - 描画ウィンドウ内をドラッグして、視点場を設定します。
 - **Return** キーを押して、ページを視点場で埋めます。視点場をリセットするには、**[編集]** ▶ **[元に戻す]** をクリックし、視点場を描画し直します。
- 5 描画する平面を選択するには、次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **[正投影面]**  — 遠近効果のないフラットな平面に描画します。

- **[上面]**  — 遠近効果の上面に描画します。
- **[側面]**  — 遠近効果の側面に描画します。このボタンを使用できるのは 1 点透視の場合のみです。
- **[左面]**  — 遠近効果の左面に描画します。
- **[右面]**  — 遠近効果の右面に描画します。

6 直線ツールまたは整形ツールをクリックし、オブジェクトを 1 つまたは複数描画します。

7 フロート ツールバーで **[終了]** をクリックします。



視点場の描画後に遠近効果の種類を変更することはできません。

このアプリケーションでは、所定の領域で遠近効果を用いた描画ができないようにすることで、予期しない結果が生じないようにしています。たとえば、遠近効果の平面上で消失点の向こう側にオブジェクトを描画することはできません。




視点場の見え方は必要に応じて変更できます。たとえば、遠近効果の線を増やして描画の精度を高めることができます。詳しくは、254 ページの「[視点場の見え方を変更するには](#)」を参照してください。

オブジェクトを正投影面上に遠近効果なしで描いてから、それを別の平面に移動 (投射) することもできます。詳しくは、253 ページの「[オブジェクトを別の平面に移動するには](#)」を参照してください。

既存のオブジェクトを遠近効果グループに追加することもできます。詳しくは、253 ページの「[オブジェクトを遠近効果グループに追加する](#)」を参照してください。

視点場を調整するには

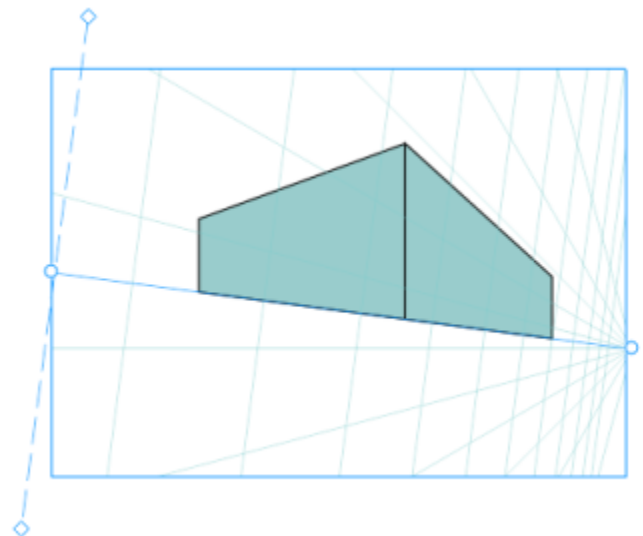
- 1 **[オブジェクト]** ▶ **[遠近効果]** ▶ **[遠近効果を用いた描画]** をクリックします。
- 2 フロート ツールバーの **[種類]** リスト ボックスで遠近効果の種類を選択し、描画を行う平面を選択します。
- 3 選択ツール  を使用して、次の表のタスクを実行します。

目的

消失点を移動する

作業手順

消失点を別の位置へドラッグします。



消失点の 1 つが動かされ、水平線が傾きました。

目的

水平線を移動する


ビューポートの大きさを変更する

カメラ ラインを移動する

作業手順

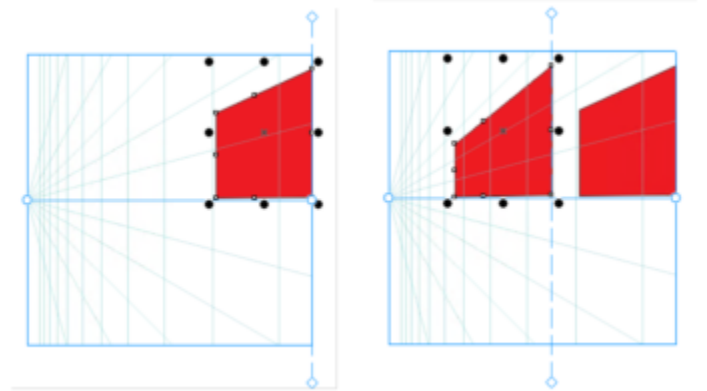
水平線をポイントし、カーソルが 2 方向矢印に変わったら水平線を別の位置へドラッグします。

ビューポートのフレームをクリックし、ハンドルを表示します。中央のハンドルをドラッグして、ビューポートの幅または高さを調整します。縦横比を保ったままビューポートの大きさを変更するには、コーナー ハンドルをドラッグします。

フロート ツールバーの **[カメラ ラインの表示]**  ボタンをクリックして、カメラ ラインを表示します。カメラ ラインを別の位置へドラッグします。

注記: 正投影面上のカメラ ラインは移動できません。

ヒント: カメラ ラインのドラッグには、菱形のハンドルのどれかを使用することもできます。




左面に同一の長方形が 2 つ、同じカメラ ラインで異なる位置に追加されています。それぞれの右面は変わらず、サイズは 100% です。どちらも同じカメラ ラインに揃えられているからです。




最良の結果を得るには、遠近効果を用いてオブジェクトを描画または追加する前に、視点場を調整します。

視点場は、消失点、水平線、カメラ ラインを移動するたびに描画し直されます。既存のオブジェクトは変化しませんが、新たに描画されるオブジェクトにはそのたびに消失点、水平線、カメラ ラインの新たな位置が反映されます。



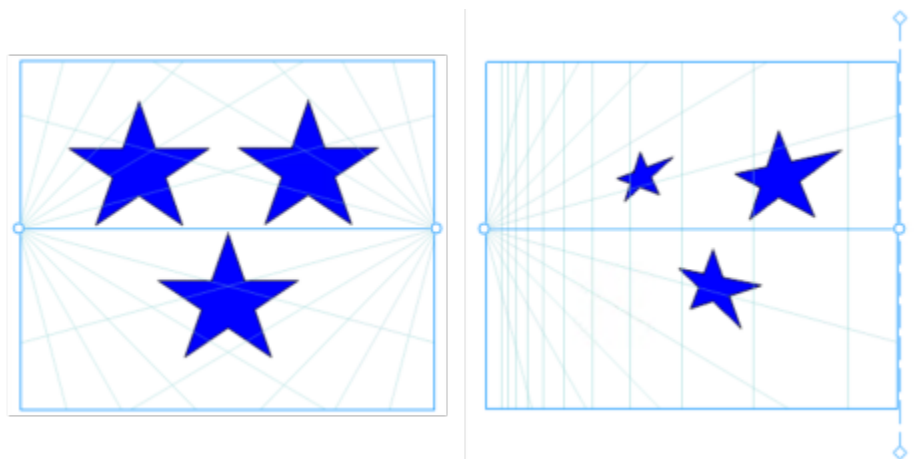
消失点、水平線、カメラ ラインを移動できない場合は、フロート ツールバーの **[視点場のロック]** ボタン  をクリックして、視点場を変更できるようにします。

視点場を誤って変更しないようにするには、編集が終わったら **[視点場のロック]** ボタン  を再びクリックします。

遠近効果グループを編集する

遠近効果グループは、グループに含まれているオブジェクトの移動や編集、およびオブジェクトの追加によって編集できます。

オブジェクトは遠近効果グループの中で移動、回転、スケールできます。また、ある遠近効果グループに含まれているオブジェクトを平面間で移動して見かけを変更することもできます。たとえば、オブジェクトを正投影面に配置して遠近効果を削除することや、オブジェクトを上面から側面へ、またはその逆へ移動することができます。正投影面から遠近効果を使用できるいずれかの平面へオブジェクトを移動することもできます。



オブジェクトが正投影面 (左) から左面 (右) へ移動されました。

編集モードでは、ベクトル図形、テキスト、ビットマップなどの既存のオブジェクトを、平面へ移動することで、遠近効果グループに追加できます。遠近効果グループに追加されたテキストは曲線に変換されないため、編集や再フォーマットができます。



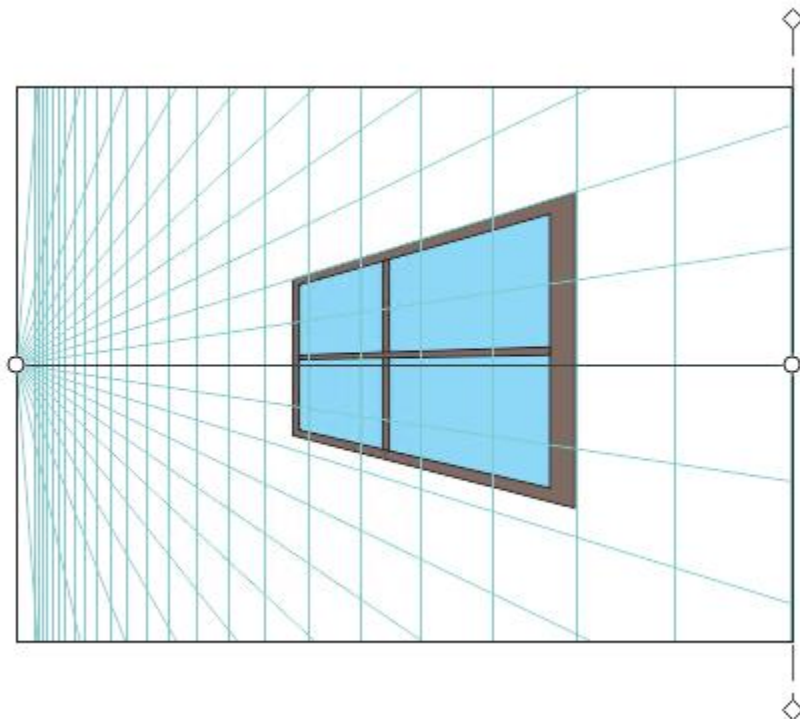
長方形、テキスト オブジェクト、ビットマップ (左) が右面に移動されました (右)。現在は遠近効果グループに含まれています。

遠近効果グループに含まれているオブジェクトを**整形ツール**で整形および編集することもできます。遠近効果グループに含まれているオブジェクトを描画および編集する場合は、遠近効果の線 ([表示] ▶ [スナップ] ▶ [遠近効果の線]) へのスナップがデフォルトで有効になります。オブジェクトをガイドラインのみにスナップする場合は、遠近効果の線へのスナップを無効にできます。オブジェクトの配置の目安としてガイドラインを使用することについて詳しくは、691 ページの「ガイドラインを設定する」を参照してください。

他のグループの場合と同様、遠近効果グループも縦横比を保ったままでの移動やスケールができます。ただし、遠近効果グループの場合、縦横比を無視したサイズ変更や、回転、斜変形はできません。

さらに、各遠近効果グループに含まれる視点場の見え方を変更することもできます。たとえば、水平線や遠近効果の線の表示と非表示の切り替え、線の色のカスタマイズ、不透明度の調整ができます。線の色や不透明度を調整すると、描画しているオブジェクトを見やすくなります。逆に、線やハンドルを目立たせて、視点場を調節しやすくすることもできます。

希望する描画精度に応じて、遠近効果の線を追加または削除することで、視点場の密度を調整できます。



視点場をカスタマイズして、水平線やビューポートの色を変更したり、遠近効果の線の数を増やしたり不透明度を上げたりできます。

遠近効果グループを編集するには


- 1 遠近効果グループを選択します。
- 2 描画ウィンドウの左上隅にある **【編集】** をクリックします。
フロート ツールバーが表示されます。

目的

遠近効果グループに含まれるオブジェクトを選択する

描画された平面に沿ってオブジェクトを移動する

作業手順

選択ツール  を使用してオブジェクトをクリックします。

ヒント: オブジェクトを選択範囲線で選択することもできます。

選択ツールを使用して、オブジェクトを別の位置へドラッグします。オブジェクトは、遠近効果を維持しつつ、消失点に対する新たな位置を反映して描画し直されます。

ヒント:

- 矢印キーを使用して、オブジェクトのカーソル キー移動を行うこともできます。
- プロパティ パネルで **[x]** 座標と **[y]** 座標を指定することもできます。

目的

オブジェクトをスケールする

オブジェクトを回転させる

オブジェクトを別の平面に移動するには

オブジェクトを遠近効果グループに追加する



3 フロート ツールバーで **【終了】** をクリックします。



選択した遠近効果グループの編集を開始するには、**【オブジェクト】 ▶ 【遠近効果】 ▶ 【遠近効果グループの編集】** をクリックします。

遠近効果グループをコントロールクリックし、**【遠近効果グループの編集】** をクリックすることもできます。

遠近効果の平面に配置されているオブジェクトを変形するには

- 1 遠近効果グループを選択します。
- 2 描画ウィンドウの左上隅にある **【編集】** をクリックします。
- 3 **整形ツール**  を使用して、編集するオブジェクトをクリックします。
オブジェクトが一時的に正投影平面に移動されます。
- 4 オブジェクトを編集して、目的の形状にします。
- 5 **選択ツール**  をクリックします。

編集されたオブジェクトは、編集前に存在していた遠近効果の平面に自動的に投影されます。

作業手順

コーナー ハンドルをドラッグします。

ヒント: オブジェクトのサイズを縦横比に関係なく変更するには、中央のハンドルをドラッグします。

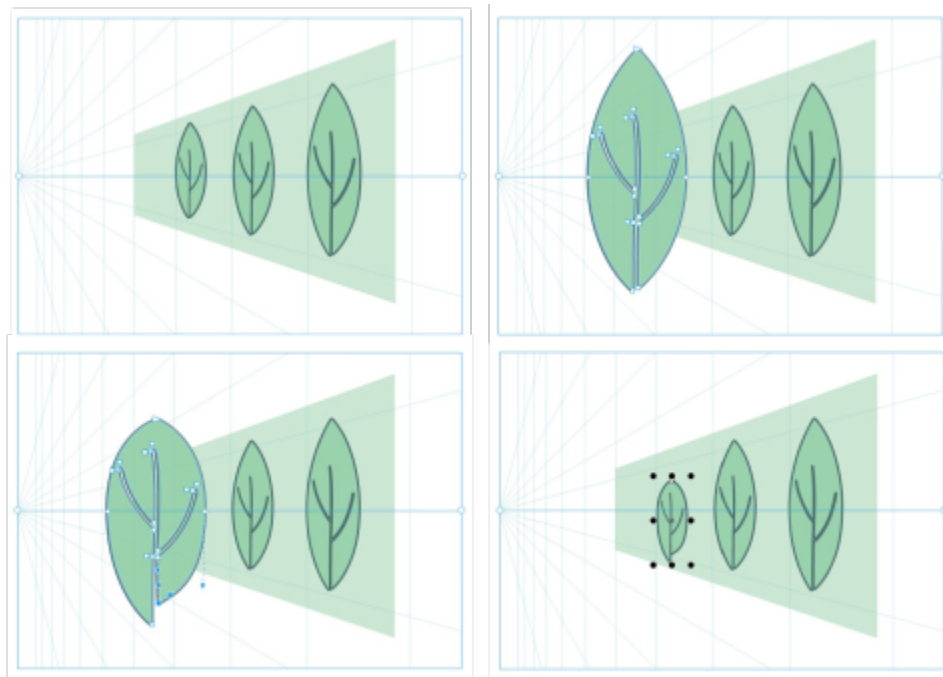
オブジェクトをクイックして、回転ハンドルを表示し、ドラッグします。

右クリックし、**【平面へ移動】** をクリックし、次のいずれかのコマンドをクリックします。

- **【正投影面へ移動】** — オブジェクトをフラットな平面に配置し、遠近効果を削除します。
- **【上面へ移動】** — オブジェクトを遠近効果の上面に配置します。
- **【左面へ移動】** — オブジェクトを遠近効果の左面に配置します。
- **【右面へ移動】** — オブジェクトを遠近効果の右面に配置します。
- **【側面へ移動】** — オブジェクトを遠近効果の側面に配置します。



注記: 選択したオブジェクトに関連するコマンドのみ表示されます。

オブジェクトを右クリックし、**【平面へ移動】** をクリックし、コマンドをクリックします。




遠近効果の平面に一部のオブジェクトが描画されています (左上)。整形ツールでクリックすると、最初のオブジェクトが一時的に正投影平面に移動されます (右上)。整形ツールを使用して、図形を編集します (左下)。選択ツールが選択されると、編集したオブジェクトは自動的に元の遠近効果の面に戻されます (右下)。

遠近効果の平面に配置されたテキストを編集するには

- 1 遠近効果グループを選択します。
- 2 描画ウィンドウの左上隅にある **【編集】** をクリックします。
- 3 **選択ツール**  を使用して、テキストをコントロールクリックし、**【平面へ移動】** ▶ **【正投影面へ移動】** をクリックして、投影を解除します。
- 4 **テキスト ツール**  を使用して、テキストを編集します。
- 5 テキストをコントロールクリックし、**【平面へ移動】** をクリックし、遠近効果の平面を選択します。

遠近効果グループを移動またはスケールするには

- 1 **選択ツール**  を使用して、遠近効果グループを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - グループを描画ウィンドウの別の位置へドラッグします。
 - ハンドルをドラッグし、グループをスケールします。



遠近効果グループの場合、縦横比を無視したサイズ変更や、回転、斜変形はできません。遠近効果グループに対してこのような変形を適用する場合は、その前にグループを解除する必要があります。詳しくは、[255 ページの「遠近効果グループをグループ解除する」](#)。を参照してください。

視点場の見え方を変更するには

- 1 遠近効果グループを選択します。
- 2 描画ウィンドウの左上隅にある **【編集】** をクリックします。
- 3 表示されるツールバーのコントロールを使用して、次の表のタスクを実行します。

目的

カメラ ラインの表示/非表示を切り替える

水平線の表示/非表示を切り替える

水平線の不透明度を変更する

水平線の色を変更する

遠近効果の線の表示/非表示を切り替える


視点場の密度を調整する

遠近効果の線の不透明度を変更する

遠近効果の線の色を変更する

4 フロート ツールバーで **[終了]** をクリックします。

作業手順

[カメラ ラインの表示] ボタン  をクリックします。

[水平線の表示] ボタン  をクリックします。

[水平線の不透明度] スライダを調整します。

[水平線のカラー] ピッカーから色を選択します。

[遠近効果の線の表示] ボタン  をクリックします。

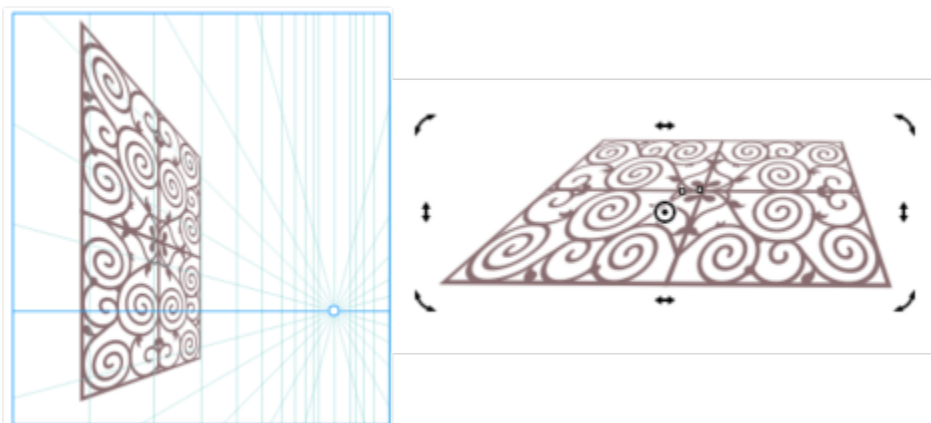
[密度] スライダを調節して、遠近効果の線を追加または削除します。

[線の不透明度] スライダを調節します。

[線の色] ピッカーから色を選択します。

遠近効果グループをグループ解除する

遠近効果グループをグループ解除すると、視点場が削除される一方で、遠近効果グループに含まれるオブジェクトの見え方は保持されます。遠近効果グループは通常のグループとなり、他のグループの場合と同様に操作および編集できます。グループに含まれている各オブジェクトはその遠近効果を維持します。ただし、オブジェクトを遠近効果で編集することはできなくなります。



この遠近効果グループ (左) は、グループ解除されたうえで回転されました (右)。

遠近効果グループをグループ解除するには

- 1 遠近効果グループを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[遠近効果グループのグループ解除]** をクリックします。



遠近効果グループをコントロールクリックし、**[遠近効果グループのグループ解除]** をクリックすることもできます。

オブジェクト、シンボル、およびレイヤ

- オブジェクト..... 259
- QR コード..... 315
- レイヤ..... 321
- シンボル..... 333
- プロジェクトを管理および追跡する.....343



オブジェクト

オブジェクトの操作は、描画の作成の重要な要素です。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 260 の「オブジェクトを選択する」。
- ページ 263 の「オブジェクトを変形させる」。
- ページ 266 の「オブジェクトをコピー/複製/削除する」。
- ページ 269 の「囲まれた領域からオブジェクトを作成する」。
- ページ 269 の「オブジェクトの境界線を作成する」。
- ページ 270 の「オブジェクトのエッジにフェードを適用する」。
- ページ 271 の「オブジェクトを描画および修正するためにオブジェクトの座標位置を使用する」。
- ページ 279 の「オブジェクトのプロパティ、変形、効果をコピーする」。
- ページ 281 の「オブジェクトのクローンを作成する」。
- ページ 282 の「オブジェクトを配置する」。
- ページ 284 の「オブジェクトを整列/配置する」。
- ページ 288 の「オブジェクトのヒントを適用する」。
- ページ 288 の「オブジェクトをスナップするには」。
- ページ 292 の「ダイナミック ガイド」。
- ページ 296 の「整列ガイド」。
- ページ 300 の「オブジェクトの重ね順を変更する」。
- ページ 301 の「オブジェクトをサイズ変更/スケールする」。
- ページ 303 の「オブジェクトを回転/ミラー化する」。
- ページ 305 の「[プロパティ] インспекタでオブジェクトを修正する」。
- ページ 307 の「オブジェクトをグループ化する」。
- ページ 308 の「オブジェクトを結合する」。
- ページ 310 の「オブジェクトをロックする」。
- ページ 310 の「オブジェクトを検索/置換する」。
- ページ 313 の「オブジェクトの表示/非表示を切り替える」。
- ページ 314 の「オブジェクトを規制する」。
- ページ 314 の「オブジェクトのエクスポート」。

オブジェクトを選択する

オブジェクトを変更する前に、まず変更するオブジェクトを選択する必要があります。表示されているオブジェクト、他のオブジェクトに隠れたオブジェクト、グループ内またはネスト グループ内の 1 つのオブジェクトを選択できます。また、オブジェクトを作成順に選択することもできますし、すべてのオブジェクトの選択/選択解除を一度に行うこともできます。

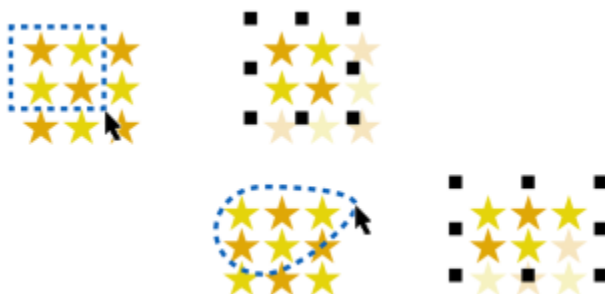


オブジェクトを選択すると、範囲ボックスが表示され、中心点が「X」で示されます。



グループ内のオブジェクトを 1 つ選択できます。

オブジェクトを選択範囲線で選択するには、長方形または不規則な形状の範囲選択線でオブジェクトを囲みます。



選択範囲線によるオブジェクトの選択: 長方形の選択領域 (上) と不規則な形状の選択領域 (下)

特定のオブジェクトをグループ化することなく同時に選択できる選択グループを作成できます。選択グループは、0～9 の数字に対応付けられ、ドキュメントに保存されます。選択グループに対応する数字を押すと、そのグループのすべてのオブジェクトが選択されま

す。選択グループ内のすべてのオブジェクトの選択とズーム インを同時に実行できます。オブジェクトを選択グループに追加できます。

通常 **[選択ツール]** でオブジェクトを選択します。デフォルトでは、すべてのオブジェクトは塗りつぶしとして扱われるので、未塗りつぶしオブジェクトを選択する場合は、その輪郭線や輪郭線で囲まれた領域をクリックして選択します。ただし、未塗りつぶしオブジェクトの輪郭線をクリックして未塗りつぶしオブジェクトのみを選択できるようにデフォルトの動作を変更することができます。線描画を使用していて、他のオブジェクトの下に表示されているオブジェクトのみを頻繁に選択する必要がある場合に、デフォルトの動作を変更すると便利になります。

オブジェクトを選択するには

目的	作業手順
オブジェクトを選択します。	選択ツール  をクリックし、次にオブジェクトをクリックします。
複数のオブジェクトを選択する	選択ツール  をクリックして、 Shift キーを押しながら、選択する各オブジェクトをクリックします。
長方形の選択領域を使用して、選択範囲線でオブジェクトを選択する	選択ツール  をクリックして、選択するオブジェクトの周囲をドラッグします。 選択領域を正方形に規定するには、 Command キーを押しながらドラッグします。
不規則な形状の選択領域を使用して、選択範囲線でオブジェクトを選択する	フリーハンド選択ツール  をクリックし、選択するオブジェクトの周囲をドラッグします。 選択領域で全体が囲まれていないオブジェクトは選択されません。 一部のみが選択領域で囲まれているオブジェクトを選択するには、 Option キーを押しながらドラッグします。 選択領域を長方形に規定するには、 Command キーを押しながらドラッグします。
最初に作成したオブジェクトから作成順に確認しながらオブジェクトを選択する	[選択ツール]  をクリックしてから、目的のオブジェクトが選択ボックスで囲まれるまで、 Shift + Tab キーを 1 回または複数回押します。
最後に作成したオブジェクトから作成順に確認しながらオブジェクトを選択する	選択ツール  をクリックしてから、目的のオブジェクトが選択ボックスで囲まれるまで、 Tab キーを 1 回または複数回押します。
すべてのオブジェクトを選択	[編集] ▶ [すべて選択] ▶ [オブジェクト] をクリックします。

目的

グループ内のオブジェクトを選択する

ネスト グループ内のオブジェクトを選択する

他のオブジェクトに隠れたオブジェクトを選択する


複数の隠れたオブジェクトを選択する

グループ内の隠れたオブジェクトを選択する



隠れたオブジェクトを選択すると、そのオブジェクトの説明がステータス バーに表示されます。

選択グループを作成するには

- 1 **選択ツール**  をクリックし、**Shift** キーを押しながら、選択グループに入れる各オブジェクトをクリックします。
- 2 **Command** キーを押しながら 0~9 の数字キーを押します。
押したキーの数字が、新しい選択グループに対応付けられます。


可能な操作


選択グループのすべてのオブジェクトを選択する



選択グループのすべてのオブジェクトを選択してズーム インする



オブジェクトを選択グループに追加する


作業手順

Command キーを押しながら**選択ツール**  をクリックし、次にグループ内のオブジェクトをクリックします。

Command キーを押しながら**選択ツール**  をクリックし、次に目的のオブジェクトが選択ボックスで囲まれるまで、オブジェクトを 1 回または複数回クリックします。

Option キーを押しながら、**選択ツール**  または **フリーハンド選択ツール**  をクリックし、隠れたオブジェクトが選択ボックスで囲まれるまで一番上のオブジェクトを 1 回または複数回クリックします。

Shift + Option キーを押しながら、**選択ツール**  または **フリーハンド選択ツール**  をクリックし、隠れたオブジェクトが選択ボックスで囲まれるまで一番上のオブジェクトを 1 回または複数回クリックします。



Command + Option キーを押しながら、**選択ツール**  をクリックし、次に隠れたオブジェクトが選択ボックスで囲まれるまで、一番上のオブジェクトを 1 回または複数回クリックします。

選択グループに対応する数字キーを押します。

選択グループに対応する数字キーを 2 回押します。

オブジェクトを選択し、**Option +** キーを押しながら選択グループに対応する数字キーを押します。

オブジェクトの選択を解除するには

目的	作業手順
すべてのオブジェクトの選択を解除します。	選択ツール  をクリックして、描画ウィンドウの空白領域をクリックします。
選択した複数のオブジェクトの 1 つを選択解除する	Shift キーを押しながら 選択ツール  をクリックし、次にオブジェクトをクリックします。

未塗りつぶしオブジェクトの選択方法を変更するには

- 1 **[CorelDRAW]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[ツール]** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[選択]** をクリックします。
- 3 **[全オブジェクトを塗りつぶしとして処理]** チェック ボックスをオンまたはオフにします。

チェック ボックスをオンにすると、その輪郭線や、輪郭線で囲まれている領域をクリックして未塗りつぶしオブジェクトを選択することができます。チェック ボックスをオフにすると、その輪郭線のみをクリックして未塗りつぶしオブジェクトを選択することができます。



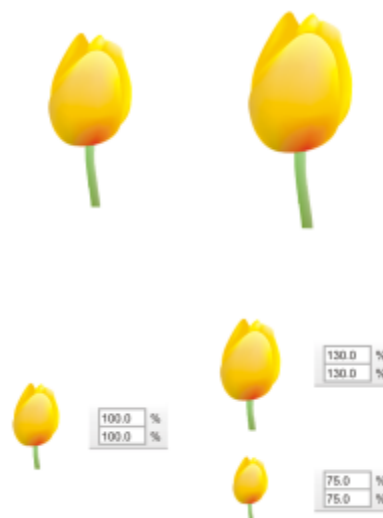
オブジェクトが選択されていない場合は、**選択ツール**を使用して、プロパティ バーの **[全オブジェクトを塗りつぶしとして処理]** ボタンをクリックすることもできます。

オブジェクトを変形させる

次のいずれかの変形方法で、描画ウィンドウのオブジェクトの外観を変更することができます。

変形操作	例
------	---

サイズ変更は、オブジェクトの幅と高さを変更します。



スケールするは、オブジェクトの元のサイズに対する比率 (%) でスケールを変更します。

変形操作

例

斜変形は、オブジェクトを一方に傾けます。



伸縮は、オブジェクトの幅と高さを非比例に変更します。



[回転する]は、中心軸あるいはオブジェクトの位置との相対地点を中心にオブジェクトを回転します。



ミラーは、オブジェクトの水平方向または垂直方向の鏡像を作成します。



オブジェクトをインタラクティブに変形する

マウスや**選択**ツールを使って、オブジェクトをインタラクティブに変形できます。これは一番簡単な方法ですが、正確にオブジェクトを変形する場合には、推奨されません。

オブジェクトを変形するその他の方法

次のいずれかの方法でオブジェクトを変形できます。

- 結果をより正確なものにするには、**選択**ツールでオブジェクトを選択し、プロパティ バーで設定を調整します。たとえば、オブジェクトの正確な回転角度やサイズを指定できます。
- **[変形]** インспекタを使うと、オブジェクトを正確に変形して、これを自動作成されるオブジェクトの複製に適用できます。この機能を使うと、元のオブジェクトを変更することなく変形を試すことができます。**[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [変形]** をクリックすると、**[変形]** インспекタにアクセスすることができます。

これらの方法ではいずれも、1 つまたは複数のオブジェクトに一度に変形を適用できます。

変形を消去する/やり直す

すべての変形は、いつでも一度に消去できます。

詳細情報

サイズ変更/スケールする

斜変形と伸縮

回転とミラー化


参照先

301 ページの「オブジェクトをサイズ変更/スケールする」

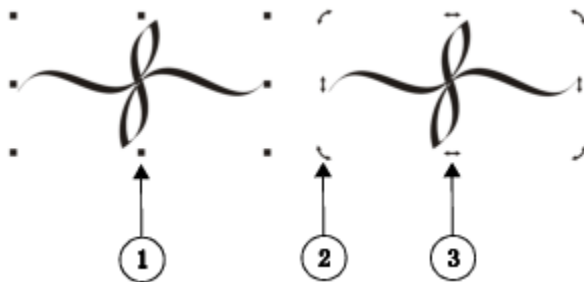
193 ページの「オブジェクトを斜変形/伸縮する」

303 ページの「オブジェクトを回転/ミラー化する」

オブジェクトをインタラクティブに変形するには

1 選択ツール  を使用して、オブジェクトを選択します。

オブジェクトの範囲ボックスが表示されます。範囲ボックスには、オブジェクトのサイズ変更、伸縮、およびミラー化に使用できる選択ハンドルが 8 つあります。オブジェクトをもう一度クリックすると、新しいハンドルが表示されます。これらのハンドルを使って、オブジェクトを回転させたり、斜変形させたりすることができます。



ハンドルの種類: 選択 (1)、回転 (2)、および斜変形 (3)

2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

オブジェクトのサイズを変更する/スケールする

オブジェクトを伸縮する

オブジェクトを斜変形する

オブジェクトを回転させる

オブジェクトをミラー化する

作業手順

角の選択ハンドルをドラッグします。

真ん中の選択ハンドルをドラッグします。

オブジェクトをクリックして、斜変形ハンドルを表示し、ドラッグします。

オブジェクトをクリックして、回転ハンドルを表示し、ドラッグします。

Command を押しながら、選択ハンドルをオブジェクトの反対側にドラッグします。



オリジナルのオブジェクトを変更せずに、作成したコピーに変形を適用する場合は、**【変形】** インспекタの **【コピー数】** ボックスにコピー数を入力します。

オブジェクトに適用した変形をすべて消去するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **【オブジェクト】** ▶ **【変形の消去】** をクリックします。



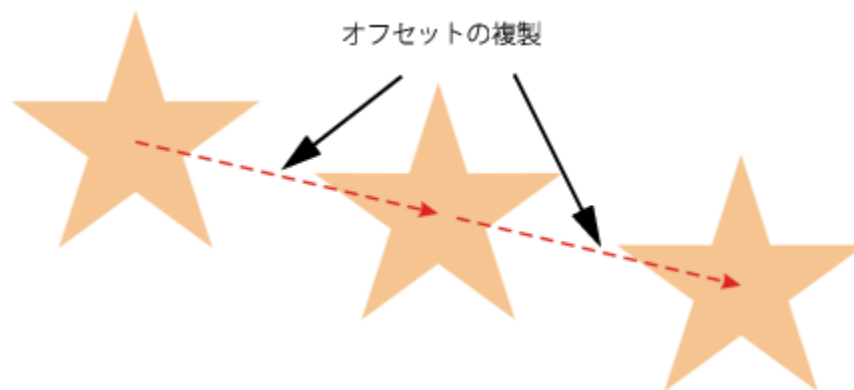
【編集】 ▶ **【元に戻す 変形の消去】** をクリックすると、**【変形の消去】** コマンドをやり直しできます。

オブジェクトをコピー/複製/削除する

CorelDRAW では、いくつかの方法でオブジェクトをコピーできます。不要になったオブジェクトは削除できます。

オブジェクトを切り取るかコピーしてクリップボードに置き、描画または他のアプリケーションに貼り付けることができます。オブジェクトを切り取ると、オブジェクトはクリップボードに置かれ、描画からは削除されます。オブジェクトをコピーすると、オブジェクトがクリップボードに置かれませんが、オリジナルも描画に残ります。

オブジェクトを複製すると、コピーが描画ウィンドウに直接置かれ、クリップボードは使用されません。複製する方がコピーや貼り付けより時間がかかりません。オブジェクトを複製すると、複製されたオブジェクトと元のオブジェクトの間に、x 軸と y 軸に沿って距離が置かれます。この距離は複製のオフセットと呼ばれ、**【環境設定】** ダイアログ ボックスで変更できます。



オリジナルはそのままにして、オブジェクトの複製だけに回転、サイズ変更、斜変形などの変形操作を適用できます。オリジナルを残すことにした場合は、複製を削除できます。

クリップボードを使用せずに、位置を指定して、オブジェクトのコピーを一度に複数作成できます。たとえば、オリジナルのオブジェクトの左または右にコピーを配置したり、オリジナルの下または上に配置したりすることができます。オブジェクトのコピーの間隔を指定したり、コピーを作成する位置を相互のオフセット値で指定したりすることができます。

その他の方法を使って、クリップボードを使わずに簡単にオブジェクトのコピーを作成できます。テンキーのプラス記号 (+) を使用すると、オリジナルの上にコピーを重ねて配置できます。また、オブジェクトをドラッグしながら **スペースバー** を押すか **コントロール** クリックすると、コピーを簡単に作成できます。

オブジェクトを切り取る/コピーするには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **【編集】** をクリックし、次のいずれかをクリックします。

- 切り取り
- コピー



オブジェクトをコントロールクリックし、**[切り取り]** または **[コピー]** をクリックして、オブジェクトを切り取る/コピーすることもできます。

オブジェクトを描画に貼り付けるには

- **[編集] ▶ [貼り付け]** をクリックします。



この手順を使用して、他のアプリケーションのオブジェクトを貼り付けることができます。

サポートされていないファイル形式からオブジェクトを貼り付ける場合、または貼り付けるオブジェクトのオプションを指定する場合は、**[編集] ▶ [形式を選択して貼り付け]** をクリックします。

オブジェクトを複製するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **[編集] ▶ [複製]** をクリックします。



オブジェクトの複製は、ビニール カットやプロッタなどのデバイス用に切り取り可能なドロップ シャドウを作成する際に便利です。



Command+ D キーを押して、選択したオブジェクトを複製することもできます。

複製のオフセットのデフォルトを変更するには、**[レイアウト] ▶ [ドキュメントの環境設定]** をクリックします。**[一般]** ページで、**[水平方向]** ボックスと **[垂直方向]** ボックスに値を入力します。

- オフセット値を 0 にすると、複製はオリジナルに重ねて作成されます。
- 正のオフセット値を指定すると、複製はオリジナルの上/右側に作成されます。
- 負のオフセット値を指定すると、複製はオリジナルの下/左側に作成されます。

指定した位置にオブジェクトのコピーを作成するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **[編集] ▶ [連続複製]** をクリックします。
- 3 **[連続複製]** インスペクタの **[コピー数]** ボックスに値を入力し、**[適用]** をクリックします。

目的

オブジェクトのコピーを水平に配置する

作業手順

[垂直方向の設定] で、**[モード]** リスト ボックスから **[オフセットなし]** を選択します。**[水平方向の設定]** で、**[モード]** リスト ボックスから **[オブジェクトの間隔]** を選択します。コピーの間隔を指定するには、**[距離]** ボックスに値を入力します。コピーをオリジナルの右または左に配置するには、**[方向]** リスト ボックスから **[右]** または **[左]** を選択します。

目的

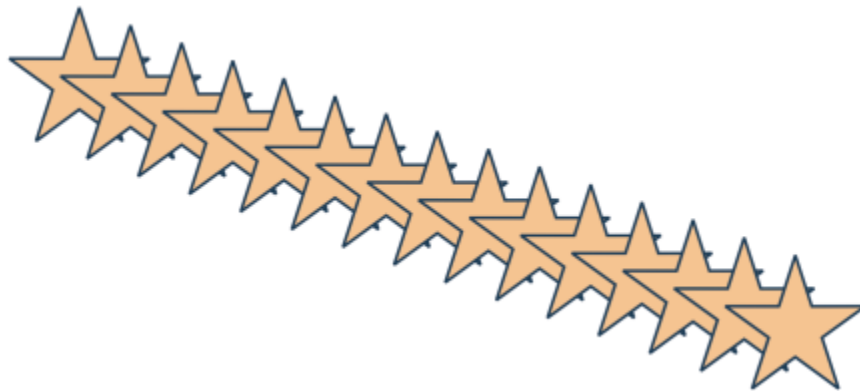
オブジェクトのコピーを垂直に配置する

作業手順

[**水平方向の設定**]で、[**モード**]リスト ボックスから[**オフセットなし**]を選択します。[**垂直方向の設定**]で、[**モード**]リスト ボックスから[**オブジェクトの間隔**]を選択します。コピーの間隔を指定するには、[**距離**]ボックスに値を入力します。コピーをオリジナルの上または下に配置するには、[**方向**]リスト ボックスから[**上**]または[**下**]を選択します。


オブジェクトのすべてのコピーを指定した距離でオフセットする

[**水平方向の設定**]と[**垂直方向の設定**]で、[**モード**]リスト ボックスから[**オフセット**]を選択し、[**距離**]ボックスに値を入力します。



指定した距離にオフセットされたオブジェクトの複数のコピー

オブジェクトのコピーを素早く作成するには

- 1 選択ツール  を使用して、オブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクトを回転、または変形させながら、**スペースバー**を押します。

可能な操作

コピーをオリジナルの上に重ねて配置する

テンキーのプラス記号 (+) を押します。

マウスや尖筆を使って単一コピーを作成する

オブジェクトを移動、回転または変形しながらControlクリックし、次に両方のマウス ボタンを放します。

オブジェクトの複製を変形するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 [**ウィンドウ**] ▶ [**インスペクタ**] ▶ [**変形**]をクリックします。
- 3 [**変形**]インスペクタで必要な設定を行います。
- 4 [**コピー数**] ボックスに「**1**」と入力します。
- 5 [**適用**] をクリックします。



変形を消去する場合は、オブジェクトを選択して、**[オブジェクト] ▶ [変形の消去]**をクリックします。

オブジェクトを削除するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **[編集] ▶ [削除]** をクリックします。



削除したオブジェクトを復元するには、**[元に戻す]** コマンドを使用します。詳しくは、[57 ページ](#)の「**操作を元に戻す/やり直す/繰り返す**」を参照してください。

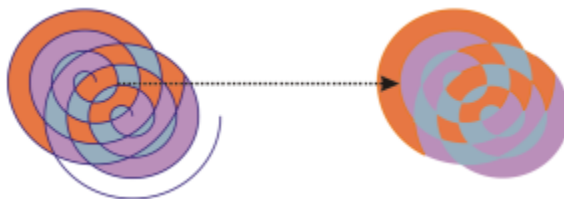


オブジェクトを選択し、**Delete** キーを押して、オブジェクトを削除することもできます。

囲まれた領域からオブジェクトを作成する

他のオブジェクトで囲まれた領域からオブジェクトを作成できます。たとえば、自分自身に交差するフリーハンドの線を描いてループを作成すると、ループ図形からオブジェクトを作成できます。対象となる領域が完全に閉じられている場合、囲んでいる形状や線の数に関わらず、その領域の形状を持つオブジェクトを作成できます。

囲まれた領域からオブジェクトを作成する方法について詳しくは、[386 ページ](#)の「**領域に塗りつぶしを適用する**」を参照してください。

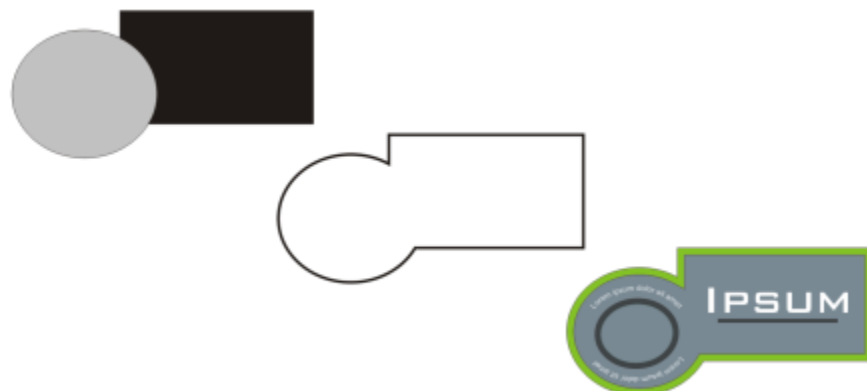


スマート塗りつぶしツールを使って、らせん状の 2 つのオブジェクト(左) で作成された領域を囲むことにより新しいオブジェクトは閉じた領域から作成されます。この例では、オリジナルのらせんオブジェクトが削除され (右)、新しく作成されたオブジェクトが残っています。

オブジェクトの境界線を作成する

レイヤ上の選択オブジェクトの周囲に自動的にパスを作成して、境界線を作成できます。この境界線は、キーラインやカットラインの作成など、さまざまな目的で使用できます。

境界線は、選択したオブジェクトの形に添った閉じたパスで作成されます。境界線によって作成されたオブジェクトには、デフォルトの塗りつぶしと輪郭のプロパティが適用されます。



選択したオブジェクト (左) の周囲に境界線を作成します。境界線は新しいオブジェクト (中) として作成され、このオブジェクトは、完成したロゴ (右) のカット ラインまたはキー ラインとして使用できます。

選択したオブジェクトの境界線を作成するには

- 1 境界線で囲むオブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[整形]** ▶ **[枠線]** をクリックします。

オブジェクトのエッジにフェードを適用する

ベクトル オブジェクトやビットマップ オブジェクトのエッジにフェードを適用できます。フェードを適用すると、オブジェクトのエッジに沿って透明度が徐々に高まり、オブジェクトがバックグラウンドにすっかり溶け込みます。



エッジにフェードを適用すると、ビットマップが構図に溶け込みます。



ベクトル オブジェクトのエッジをソフトに仕上げるためにフェード効果を使用します。

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。

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 **[効果]** ▶ **[ぼかし]** ▶ **[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オンにし、使用する透明グラデーションを指定します。
 - **線形** - エッジの透明度をフェード部分の始点から終点まで均等に変化させます。
 - **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。
 - **ガウス** - オブジェクトのエッジを、ベル型の曲線を使用して、ガウス分布に従って外向きにぼかします。

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、**[プレビュー]** チェック ボックスを有効にします。

オブジェクトを描画および修正するためにオブジェクトの座標位置を使用する

[座標位置] インспекタを使用して、形状や線を正確に描画、および修正することができます。描画ウィンドウのライブ プレビューで、調整の効果を確認することができます。

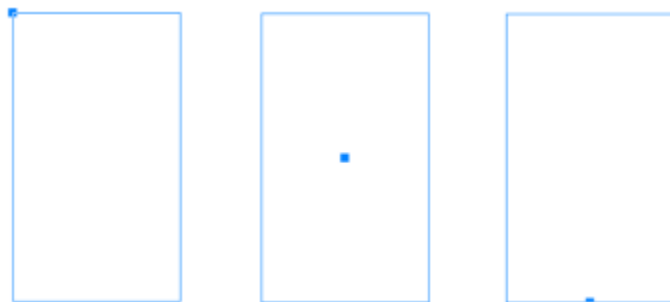
座標の値を入力して、オブジェクトの正確な位置、寸法線、および回転角度を指定できます。描画ウィンドウでドラッグして、オブジェクトの属性をインタラクティブに設定することもできます。

長方形と正方形

長方形を正確に描くには、長方形の 9 つのポイント (4 つの端点、4 つの中点、および 1 つの中心点) の 1 つである原点を指定します。長方形を回転する場合、原点が回転の中心として使用されます。回転角度、および長方形の幅と高さも指定することができます。

回転角度が 0 の場合、長方形の左下および右上の隅の位置を指定することができます。

正方形を描くには、原点、辺の長さ、および回転角度を指定します。



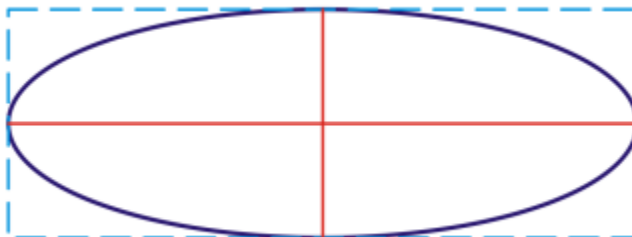
左: ライブ プレビューに、長方形の原点が青のノードとして表示されます。原点として、中心点または任意の角や中点を指定できます。

楕円と正円

楕円形を正確に描くには、楕円形の周りに描く範囲ボックスの 9 つのポイントの 1 つである原点を指定します。原点が回転の中心として使用されます。

楕円形の直径 (楕円形の周りの範囲ボックスの幅と高さ)、および回転角度も指定することができます。回転角度が 0 の場合、楕円形の周りの範囲ボックスの左下および右上の隅の正確な位置を指定することができます。

円形を描くには、原点、直径、および回転角度を指定します。

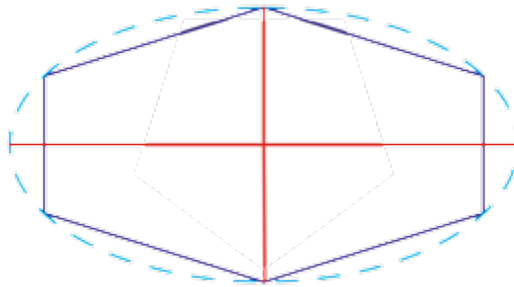


楕円形の周りに描く、範囲ボックスの幅と高さを指定することができます。

多角形

多角形を描くには、辺の数、回転角度、または多角形の周りに描く境界のある楕円形の直径を指定します。境界のある楕円形の中心 (「多角形の中心」ともいう) は、回転の中心として使用します。

標準多角形を正確に描くこともできます。標準多角形のすべての辺の長さは同じです。辺の長さ、回転角度、または標準多角形の周りに描く境界のある円形の直径を指定します。



多角形の周りに描く、境界のある楕円形の直径を指定することができます。

行間

2つの方法を使用して直線を描くことができます。1つ目の方法は、線の始点と終点を指定する方法です。2つ目の方法は、線の始点と線の長さ、さらに回転角度を指定する方法です。

複数点の座標位置を指定して、複雑な線を描くことができます。点を削除して、既存の点の座標を修正することができます。必要なすべての点を追加してから、始点と終点を接続して曲線を閉じることができます。



直線と複数点指定線



星型

座標を使用して星型や星型多角形を描くこともできます。

既存のオブジェクトを修正する

[座標位置] インспекタを使用して、既存のオブジェクトを正確に修正することができます。既存のオブジェクトを修正する場合、新しいオブジェクトに置き換えられることに注意してください。このため、元のオブジェクトに適用されている変形、および効果 (エンベロープ効果、回転、および斜辺形効果) が削除されます。また、多角形のノードに以前適用した変更も削除されます。

オブジェクトの座標位置を使用して長方形を描く、または修正するには

- 1 **[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [座標位置]** をクリックします。
既存の長方形を修正する場合は、その長方形を選択します。
- 2 **[長方形]**  フライアウトをクリックし、**[長方形]** を選択します。
- 3 次のいずれかの調整を行います。
 - 長方形の原点を設定するには、**[原点]**  領域の点をクリックします。
 - 原点の正確な位置を指定するには、**[x]** および **[y]** ボックスに値を入力します。
 - 長方形の幅と高さを指定するには、**[W]** ボックスと **[H]** ボックスに値を入力します。
 - 長方形の高さまたは幅のみを指定し、他の寸法を同じ比率で自動的に調整するには、**[プロポーションの設定]** チェック ボックスをオンにします。

- 指定角度で長方形を回転するには、**【回転の角度】** ボックスに値を入力します。長方形の原点が回転の中心として使用されます。

4 次のいずれかをクリックします。

- オブジェクトの作成** — 描画ウィンドウに新しい長方形を追加します。
- オブジェクトの置換** — 選択した長方形を新しい長方形に置き換えます。


可能な操作

左下および右上の隅の正確な位置を指定して長方形を描画します。


【範囲ボックス】 領域で、**【左下隅】** または **【右上隅】** ラベルの下に **【X】** および **【Y】** ボックスに値を入力します。

この方法で長方形を描画できるのは、回転が適用されていない場合に限られます。


長方形の左下および右上の隅を描画ウィンドウで直接設定します。

【範囲ボックス】 領域で、**【左下隅をインタラクティブに設定】** または **【右上隅をインタラクティブに設定】** ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。


描画ウィンドウで原点を直接設定します。

【原点をインタラクティブに設定】 ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

描画ウィンドウで長方形の寸法線を直接指定します。

【寸法線をインタラクティブに設定】 ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。


描画ウィンドウで回転角度を直接設定します。

【角度をインタラクティブに設定】 ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。


オブジェクトの座標位置を使用して正方形を描く、または修正するには

1 **【ウィンドウ】** ▶ **インスペクタ** ▶ **【座標位置】** をクリックします。

既存の正方形を修正する場合は、その正方形を選択します。

2 **【長方形】**  フライアウトをクリックし、**【正方形】** を選択します。

3 次のいずれかの調整を行います。


- 正方形の原点を設定するには、**【原点】**  領域の点をクリックします。
- 原点の正確な位置を指定するには、**【x】** および **【y】** ボックスに値を入力します。
- 辺の長さを指定するには、**【オブジェクトのサイズ】** ボックスに値を入力します。
- 指定角度で正方形を回転するには、**【回転の角度】** ボックスに値を入力します。長方形の原点が回転の中心として使用されます。

4 次のいずれかをクリックします。

- オブジェクトの作成** — 描画ウィンドウに新しい正方形を追加します。
- オブジェクトの置換** — 選択した正方形を新しい正方形に置き換えます。


可能な操作

描画ウィンドウで原点を直接設定します。


【原点をインタラクティブに設定】 ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

可能な操作

描画ウィンドウで正方形の辺の長さを直接指定します。

[寸法線をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。


描画ウィンドウで回転角度を直接設定します。

[角度をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。


オブジェクトの座標位置を使用して楕円形を描く、または修正するには

1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [座標位置] をクリックします。

既存の楕円形を修正する場合は、その楕円形を選択します。

2 [楕円形]  フライアウトをクリックし、[楕円形] を選択します。

3 次のいずれかの調整を行います。

- 楕円形の原点を設定するには、[原点]  領域の点をクリックします。
- 原点の正確な位置を指定するには、[x] および [y] ボックスに値を入力します。
- 楕円形の直径 (幅と高さ) を指定するには、[W] ボックスと [H] ボックスに値を入力します。
- 楕円形の 1 つの直径のみを指定し、他の直径を同じ比率で自動的に調整するには、[比例の設定] チェック ボックスをオンにします。
- 指定角度で楕円形を回転するには、[回転の角度] ボックスに値を入力します。楕円形の原点が回転の中心として使用されます。

4 次のいずれかをクリックします。

- オブジェクトの作成** — 描画ウィンドウに新しい楕円形を追加します。
- オブジェクトの置換** — 選択した楕円形を新しい楕円形に置き換えます。


可能な操作

楕円を囲む範囲ボックスの左下隅と右上隅を指定して楕円形を描画します。


[範囲ボックス] 領域で、[左下隅] または [右上隅] ラベルの下
の [X] および [Y] ボックスに値を入力します。

この方法で楕円形を描画できるのは、楕円形に回転が適用されていない場合に限られます。


楕円の範囲ボックスの左下と右上隅を描画ウィンドウで直接設定します。

[範囲ボックス] 領域で、[左下隅をインタラクティブに設定] または [右上隅をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックし、描画ウィンドウをクリックします。


描画ウィンドウで原点を直接設定します。

[原点をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。



描画ウィンドウで楕円形の寸法線を直接指定します。

[直径をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

描画ウィンドウで回転角度を直接設定します。


[角度をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

オブジェクトの座標位置を使用して円形を描く、または修正するには


- 1 **[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [座標位置]** をクリックします。
既存の円形を修正する場合は、その円形を選択します。
- 2 **[楕円形]**  フライアウトをクリックし、**[円]** を選択します。
- 3 次のいずれかの調整を行います。
 - 正方形の原点を設定するには、**[原点]**  領域の点をクリックします。
 - 原点の正確な位置を指定するには、**[x]** および **[y]** ボックスに値を入力します。
 - 円の直径を指定するには、**[オブジェクトのサイズ]** ボックスに値を入力します。
 - 指定角度で円形を回転するには、**[回転の角度]** ボックスに値を入力します。円形の原点が回転の中心として使用されます。
- 4 次のいずれかをクリックします。
 - **オブジェクトの作成** — 描画ウィンドウに新しい円形を追加します。
 - **オブジェクトの置換** — 選択した円形を新しい円形に置き換えます。

可能な操作


描画ウィンドウで原点を直接設定します。

[原点をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。


描画ウィンドウで円形の直径を直接指定します。

[直径をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

描画ウィンドウで回転角度を直接設定します。


[角度をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

オブジェクトの座標位置を使用して多角形を描く、または修正するには


- 1 **[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [座標位置]** をクリックします。
既存の多角形を修正する場合は、その多角形を選択します。
- 2 **[多角形]**  フライアウトをクリックし、**[多角形]** を選択します。
- 3 **[多角形]** 領域で、**[ポイント/面]** ボックスに値を入力します。
- 4 次のいずれかの調整を行います。
 - 指定角度で多角形を回転するには、**[回転の角度]** ボックスに値を入力します。
 - 多角形の中心を指定するには、**[範囲ボックス]** 領域の **[X]** および **[Y]** ボックスに値を入力します。多角形の中心は、多角形の周りに描く、境界のある楕円形の中心になります。多角形の中心が回転の中心として使用されます。
 - 多角形の周りの境界のある楕円形の直径を指定するには、**[範囲ボックス]** 領域の **[W]** ボックスと **[H]** ボックスに値を入力します。
 - 1 つの直径のみを指定し、他の直径を同じ比率で自動的に調整するには、**[比例の設定]** チェック ボックスをオンにします。
- 5 次のいずれかをクリックします。
 - **オブジェクトの作成** — 描画ウィンドウに新しい多角形を追加します。
 - **オブジェクトの置換** — 選択した多角形を新しい多角形に置き換えます。

可能な操作


描画ウィンドウで回転角度を直接設定します。

[角度をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。


描画ウィンドウで多角形の中心を直接設定します。

[多角形の中心をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

描画ウィンドウで境界のある楕円形の直径を直接指定します。


[直径をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

オブジェクトの座標位置を使用して標準多角形を描く、または修正するには


- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [座標位置] をクリックします。
既存の多角形を修正する場合は、その多角形を選択します。
- 2 [多角形]  フライアウトをクリックし、[長方形多角形] を選択します。
- 3 [標準多角形] 領域で、[ポイント/面] ボックスに値を入力します。
- 4 [辺の長さ] ボックスに値を入力します。
- 5 次のいずれかの調整を行います。
 - 指定角度で多角形を回転するには、[回転の角度] ボックスに値を入力します。
 - 多角形の中心を指定するには、[範囲ボックス] 領域の [X] および [Y] ボックスに値を入力します。
 - 多角形の周りの境界のある円形の直径を指定するには、[オブジェクトのサイズ] ボックスに値を入力します。
- 6 次のいずれかをクリックします。
 - **オブジェクトの作成** — 描画ウィンドウに新しい多角形を追加します。
 - **オブジェクトの置換** — 選択した多角形を新しい多角形に置き換えます。

可能な操作


描画ウィンドウで辺の長さを直接設定します。

[寸法線をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。


描画ウィンドウで回転角度を直接設定します。

[角度をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

描画ウィンドウで多角形の中心を直接設定します。


[多角形の中心をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

描画ウィンドウで境界のある円形の直径を直接指定します。

[直径をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

オブジェクトの座標位置を使用して直線を描く、または修正するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [座標位置] をクリックします。
既存の線を修正する場合は、その線を選択します。

2 [2 ポイント線] ボタン  をクリックします。

3 [x] および [y] ルーラーに沿って始点と終点を指定するには、[始点] および [終点] 領域の [X] および [Y] ボックスに値を入力します。

ライブ プレビューでは、始点がハイライト表示されています。

4 次のいずれかをクリックします。


- **オブジェクトの作成** — 描画ウィンドウに新しい線を追加します。
- **オブジェクトの置換** — 選択した線を新しい線に置き換えます。

可能な操作


始点、長さ、および回転角度を指定して、直線を描く

[始点] の [X] ボックスと [Y] ボックスに値を入力します。[オブジェクトのサイズ] 領域で、[線の長さ] ボックスに値を入力します。次に、[回転の角度] ボックスに値を入力します。


線の始点および終点を描画ウィンドウで直接設定します。

[点をインタラクティブに設定] ボタン  のいずれかをクリックし、描画ウィンドウをクリックします。

描画ウィンドウで線の長さを直接設定します。

[オブジェクトのサイズ] 領域で、[線長をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。


描画ウィンドウで回転角度を直接設定します。


[オブジェクトのサイズ] 領域で、[角度をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

オブジェクトの座標位置を使用して複数点指定線を描く、または修正するには


1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [座標位置] をクリックします。

既存の線を新しい線に置き換える場合は、その線を選択します。

2 [複数点指定曲線] ボタン  をクリックします。

3 [ポイントの追加] ボタン  をクリックします。

4 次のいずれかの調整を行います。


- x および y ルーラーに沿って点の正確な位置を指定するには、[x] および [y] ボックスに値を入力します。
- 他の点を追加するには、[点の追加] ボタン  をクリックして、[X] および [Y] ボックスに値を入力します。

5 必要なすべての点を指定してから、次のいずれかをクリックします。

- **オブジェクトの作成** — 描画ウィンドウに新しい線を追加します。
- **オブジェクトの置換** — 選択した線を新しい線に置き換えます。


可能な操作

描画ウィンドウで点の位置を直接指定します。


[座標位置] インспекタで、点をクリックします。[点をインタラクティブに設定] ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

可能な操作

点を削除する

[座標位置] インスペクタで点をクリックして、[点の削除] ボタン  をクリックします。

線の始点と終点を接続します。



[曲線を自動的に閉じる/開く] ボタン  をクリックします。



次のキーボード ショートカットを使用して、複数点指定線を素早く作成します。

- 選択した点を削除するには、**Delete** キーを押します。
- 使用可能な点の **[X]** および **[Y]** ボックスを介して移動するには、ボックスを選択して、**Tab** キーを繰り返し押します。
- 使用可能な点の **[X]** および **[Y]** ボックスを介して戻するには、ボックスを選択して、**Shift + Tab** キーを繰り返し押します。
- **[点をインタラクティブに設定]** ボタンをアクティブにするには、インスペクタの点をダブルクリックします。


オブジェクトの座標位置を使用して星型または星型多角形を描く、または修正するには

- 1 **[ウィンドウ] ▶ インスペクタ ▶ [座標位置]** をクリックします。
既存の星型を新しい星型に置き換える場合は、その星型を選択します。
- 2 **[星型]**  または **[星型多角形置]**  ボタンをクリックします。
- 3 必要な設定を行います。
- 4 次のいずれかをクリックします。
 - **オブジェクトの作成** — 描画ウィンドウに新しい星型を追加します。
 - **オブジェクトの置換** — 選択した星型を新しい星型に置き換えます。

オブジェクトのプロパティ、変形、効果をコピーする

CorelDRAW では、1 つのオブジェクトの属性を別のオブジェクトにコピーできます。コピーできるオブジェクトのプロパティは、輪郭、塗りつぶし、テキストのプロパティなどです。コピーできるオブジェクト変形は、サイズ変更、回転、配置などです。また、オブジェクトに適用された効果をコピーすることもできます。


オブジェクトの塗りつぶし、輪郭、テキストのプロパティを別のオブジェクトにコピーするには

- 1 ツールボックスの **属性スポイト** ツール  をクリックします。
- 2 プロパティ バーの **[プロパティ]** フライアウトをクリックし、次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
 - 輪郭
 - 塗りつぶし
 - テキスト
- 3 プロパティのコピー元のオブジェクトをクリックします。
属性スポイト ツールが自動的に **オブジェクト属性の適用** モードに切り替わります。
- 4 コピーしたプロパティの適用先となるオブジェクトをクリックします。




プロパティ バーの[変形]および[効果]フライアウトでオンになっているオプションは、プロパティをコピーするときにも適用されます。



選択ツール  でオブジェクトをコントロールクリックし、別のオブジェクトにドラッグしてマウス ボタンを離してから、[塗りつぶしをここにコピー]、[輪郭をここにコピー]、または [全プロパティのコピー] を選択して、塗りつぶしのプロパティ、輪郭のプロパティ、またはその両方をコピーすることもできます。


オブジェクトのサイズ、配置、回転を別のオブジェクトにコピーするには

- 1 ツールボックスの **属性スポイト ツール**  をクリックします。
- 2 プロパティ バーの[変形]フライアウトをクリックし、次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
 - **サイズ**
 - **回転**
 - **配置**
- 3 変形のコピー元のオブジェクトをクリックします。
属性スポイト ツールが自動的に**オブジェクト属性の適用**モードに切り替わります。
- 4 コピーした変形の適用先となるオブジェクトをクリックします。



プロパティ バーの[プロパティ]および[効果]フライアウトでオンになっているオプションは、プロパティをコピーするときにも適用されます。

オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには

- 1 ツールボックスの **属性スポイト ツール**  をクリックします。
- 2 プロパティ バーの[効果]フライアウトをクリックし、次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
 - **遠近効果**
 - **エンベロープ**
 - **ブレンド**
 - **押し出し**
 - **等高線**
 - **レンズ**
 - **パワークリップ**
 - **影**
 - **歪曲**
 - **ビットマップ効果**
- 3 効果のコピー元のオブジェクトをクリックします。
属性スポイト ツールが自動的に**オブジェクト属性の適用**モードに切り替わります。
- 4 コピーした効果の適用先となるオブジェクトをクリックします。



プロパティ バーの[プロパティ]および[変形]フライアウトでオンになっているオプションは、プロパティをコピーするときにも適用されます。

オブジェクトのクローンを作成する

オブジェクトのクローンを作成すると、オブジェクトのオリジナルにリンクされたコピーが作成されます。元のオブジェクトに対するすべての変更は、クローンにも自動的に反映されます。一方、クローンに対する変更は、自動的にオリジナルに反映されません。クローンに対する変更は、オリジナルに戻すことで削除できます。

クローンを使用すると、マスター オブジェクトを変更することで、オブジェクトの複数のコピーを同時に変更できます。この種類の修正は、塗りつぶしカラー、輪郭カラーなどの特定のプロパティはクローンとマスター オブジェクトで異なる設定を適用するが、図形などの他のプロパティはマスター オブジェクトで制御する場合に特に便利です。

同じオブジェクトを描画内で何度も使用するだけが目的である場合は、ファイル サイズを管理しやすいサイズに抑えるため、クローンではなくシンボルの使用をお勧めします。



左のオブジェクトからクローンを 2 つ作成しました。クローンには、異なる塗りつぶしと輪郭のプロパティが適用されました。右のクローンも変更されました。

左 オブジェクトのクローンを作成するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **[編集]** ▶ **[クローン]** をクリックします。

可能な操作

クローンのマスター オブジェクトを選択する

クローンをコントロールクリックし、**[マスターの選択]** をクリックします。

マスターのクローン オブジェクトを選択する

マスターをコントロールクリックし、**[クローンの選択]** をクリックします。



マスター オブジェクトのクローンは何度でも作成できますが、クローンのクローンは作成できません。

クローンのマスター オブジェクトに復帰するには

- 1 変更したクローンをコントロールクリックし、**[マスターに復帰]** をクリックします。
- 2 次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
 - **塗りつぶしのクローン** - マスターの塗りつぶし属性を復元します。
 - **輪郭のクローン** - マスターの輪郭属性を復元します。
 - **パスの形のクローン** - マスターの形状を復元します。
 - **変形のクローン** - マスターの形状とサイズの属性を復元します。
 - **ビットマップ カラー マスクのクローン** - マスターのカラー設定を復元します。



ダイアログ ボックスでは、マスター オブジェクトとは異なるクローン プロパティのみ利用できます。

オブジェクトを配置する

オブジェクトを配置するには、目的の位置にドラッグするか、カーソルキー移動するか、水平座標と垂直座標を指定します。

カーソルキー移動を使用すると、**矢印**キーを押してオブジェクトを一定量ずつ移動できます。この一定の移動量を「カーソルキー移動距離」といいます。マイクロ カーソルキー移動を使用すると、カーソルキー移動距離の整数分の 1 だけオブジェクトを移動できます。スーパー カーソルキー移動を使用すると、カーソルキー移動距離の倍数だけオブジェクトを移動できます。デフォルトでは、オブジェクトを 0.1 インチずつカーソルキー移動できますが、この移動量は必要に応じて変更できます。また、マイクロ カーソルキー移動とスーパー カーソルキー移動の値も変更できます。

オブジェクトを配置するには、オブジェクトの中央のアンカー ポイントまたは別のアンカー ポイントを基準とする水平座標および垂直座標を指定します。

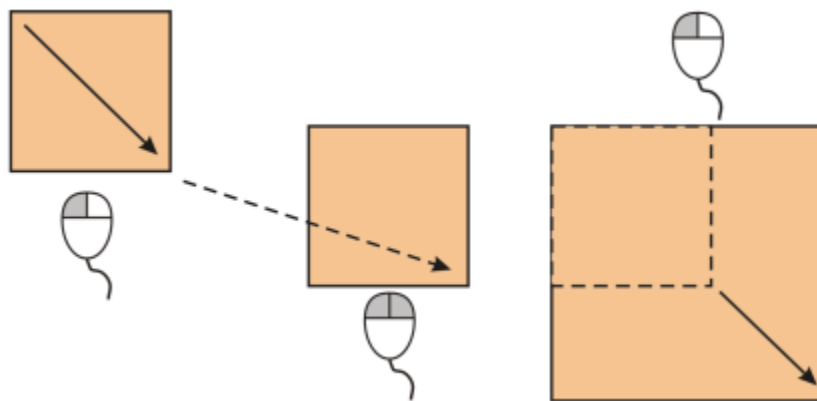
オブジェクトを別のページに移動することもできます。

オブジェクトを移動するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 範囲ボックスの中心にポインタを合わせます。
- 3 位置カーソルが表示されたら、オブジェクトを描画の新しい位置にドラッグします。

描画中のオブジェクトを移動するには

- 1 長方形、楕円形、多角形などの図形の描画を開始します。
- 2 左マウス ボタンを放さずに、右マウス ボタンを押しながら、未完成のオブジェクトを目的の位置までドラッグします。
- 3 右マウス ボタンを放し、描画を続けます。



描画中のオブジェクトを移動する

オブジェクトをカーソルキーで移動するには

目的

選択したオブジェクトを、カーソルキー移動に指定されている距離だけ移動する

作業手順

矢印キーを押します。

目的

作業手順

選択したオブジェクトを、カーソルキー移動に指定されている距離の整数分の 1 だけ移動する (マイクロ カーソルキー移動)

Command キーを押しながら、**矢印**キーを押します。

選択したオブジェクトを、カーソルキー移動に指定されている距離の倍数だけ移動する (スーパー カーソルキー移動)

Shift キーを押しながら、**矢印**キーを押します。

カーソルキー移動距離を設定するには


- 1 [レイアウト] ▶ [ドキュメントの環境設定] をクリックします。
- 2 ダイアログ ボックスの左側のペインで、[ルーラー]をクリックします。
- 3 次のいずれかのボックスに値を入力します。
 - カーソルキー移動
 - スーパー カーソルキー移動
 - マイクロ カーソルキー移動



すべてのオブジェクトの選択を解除し、プロパティ バーの[カーソルキー移動の距離]ボックスに値を入力して、カーソルキー移動の距離を設定することもできます。

今後の描画に備えて新しいカーソルキー移動距離を保存するには、[CorelDRAW]メニュー ▶ [設定をデフォルトとして保存] をクリックします。


オブジェクトの x 座標と y 座標を指定するには

- 1 オブジェクトを選択します。
オブジェクトの原点を変更するには、プロパティ バーの[オブジェクトの原点] ボタン  のポイントをクリックします。
- 2 以下のボックスに値を入力します。
 - **x軸** - オブジェクトの x 座標を指定します。
 - **y軸** - オブジェクトの y 座標を指定します。x 座標と y 座標がオブジェクトの原点になります。
- 3 **Return**キーを押します。



オブジェクトの原点は「アンカー ポイント」や「参照点」とも呼ばれ、オブジェクトの中心に指定することも、オブジェクトのいずれかの選択ハンドルに指定することもできます。プロパティ バーの [x] と [y] のボックスに値を入力してオブジェクトを配置した場合、オブジェクトの原点は固定されます。

アンカー ポイントを変更してオブジェクトを配置するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [変形]をクリックします。
- 3 [配置] ボタン  をクリックします。
- 4 [変形] インспекタの [相対位置] チェック ボックスをオフにします。
- 5 以下のボックスに値を入力します。
 - **X** — 水平軸に沿ってオブジェクトの位置を示す値を指定します。
 - **Y** — 垂直軸に沿ってオブジェクトの位置を示す値を指定します。

6 設定するアンカー ポイントの位置に対応するチェック ボックスをオンにします。

7 **【適用】** をクリックします。



デフォルトでは、原点 (0,0) は描画ページの左下隅になります。

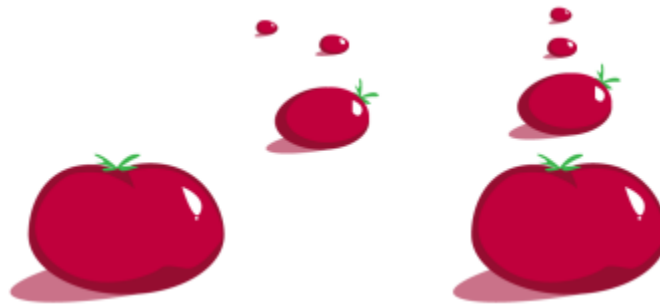
【変形】 インспекタの **【相対位置】** チェック ボックスをオンにすると、中心のアンカー ポイントは **【X】** ボックスと **【Y】** ボックスで 0,0 と認識されます。**【X】** ボックスと **【Y】** ボックスで異なる位置を指定する場合、値はオブジェクトの中心のアンカー ポイントから測定された現在位置の変化を示します。

オブジェクトを整列/配置する

CorelDRAW では、描画内でオブジェクトを正確に整列および配置できます。

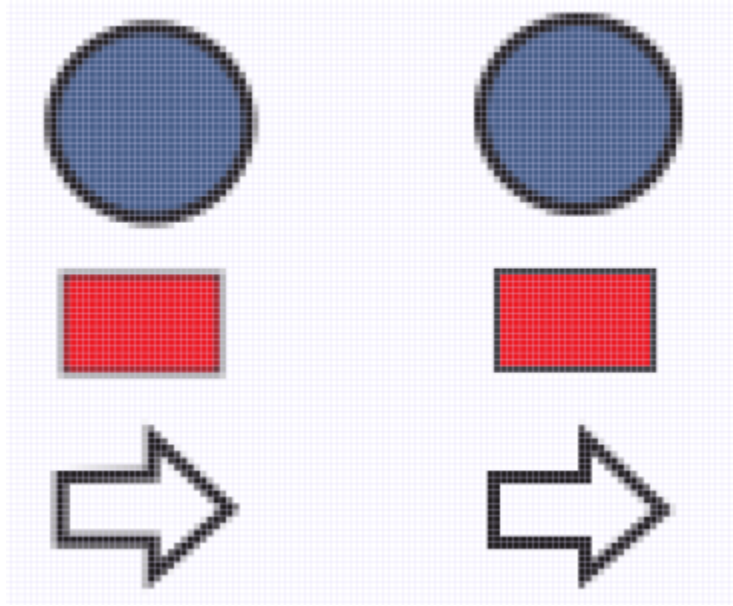
オブジェクト同士を整列したり、描画ページの中央、端、一番近いグリッド線などの部分に合わせて整列したりできます。また、正確な x 座標と y 座標を指定し、その点を使用してオブジェクトを整列することもできます。オブジェクトをその端 (上下左右) や中心で整列することもできます。

オブジェクトを配置すると、オブジェクトの幅、高さ、中心点に基づいて、オブジェクト間に自動的に間隔が設けられます。オブジェクトの中心点または選択した端 (上端、右端など) が一定間隔で表示されるようにオブジェクトを配置できます。オブジェクト同士の間隔が等しくなるように配置することもできます。オブジェクトを囲む範囲ボックスの範囲全体にオブジェクトを配置したり、描画ページ全体に配置したりすることができます。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。



分散したオブジェクト (左) を垂直に整列して、均等に配置します (右)。

Web で使用するオブジェクトの端がぼやけないようにするには、ピクセル グリッドでオブジェクトを整列させます。この機能では、オブジェクトのノードまたは端を再整列させ、ピクセル グリッド上で正しい場所に配置します。



端がぼやけないようにピクセル グリッドでオブジェクトを整列させます。


オブジェクトを整列するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[整列/配置]** ▶ **[整列/配置]** をクリックします。
- 3 **[整列/配置]** インスペクタで、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


オブジェクトを、指定したオブジェクトと整列する

作業手順

[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。

オブジェクトをページの端に整列する

[ページのエッジ] ボタン  をクリックします。

オブジェクトを用紙の中心に整列する


[用紙の中心] ボタン  をクリックします。

オブジェクトの中心を用紙の中心に整列するには、**[整列]** 領域の **[左右中央揃え]** ボタン  と **[上下中央揃え]** ボタン  をオンにしてください。

オブジェクトを最も近いグリッド線に整列する

[グリッド] ボタン  をクリックします。

オブジェクトを、指定したポイントに整列する







[指定したポイント] ボタン  をクリックし、**[X]** ボックスと **[Y]** ボックスに値を入力します。

目的

作業手順

また、[点の指定] ボタンをクリックし、ドキュメント ウィンドウ内をクリックしてインタラクティブにポイントを指定することもできます。

4 インспекタの [整列] 領域で次のいずれかのボタンをクリックして、整列にオブジェクトのエッジまたは中心を使用します。




- **左揃え**  - 複数のオブジェクトの左端を揃えます。
- **左右中央揃え**  - 複数のオブジェクトの中心を垂直軸上に整列します。
- **右揃え**  - 複数のオブジェクトの右端を揃えます。
- **上揃え**  - 複数のオブジェクトの上端を揃えます。
- **上下中央揃え**  - 複数のオブジェクトの中心を水平軸上に整列します。
- **下揃え**  - 複数のオブジェクトの下端を揃えます。

その輪郭を基準にオブジェクトを整列するには、[オブジェクトの輪郭を使用] チェック ボックスをオンにします。

可能な操作

テキスト オブジェクトの整列オプションを設定する

前のステップで説明した整列ボタンのいずれかをクリックする前に、[テキスト] 領域で次のいずれかのボタンをクリックします。





- **最初の行のベースライン**  - 最初の行のベースラインを基準にテキストを整列して配置します。
- **最後の行のベースライン**  - 最後の行のベースラインを基準にテキストを整列して配置します。
- **範囲ボックス**  - 範囲ボックスを基準としてテキストを整列して配置します。





[整列/配置] インспекタを使用する代わりに、[オブジェクト] ▶ [整列/配置] をクリックし、最初の 6 つの整列コマンドのいずれかをクリックして、オブジェクト同士を素早く整列することもできます。コマンド名の隣にあるキーボード記号または文字は、オブジェクトの整列に使用できるキーボード ショートカットを示します。





P を押して、すべてのオブジェクトをページの中央、垂直および水平に整列することもできます。

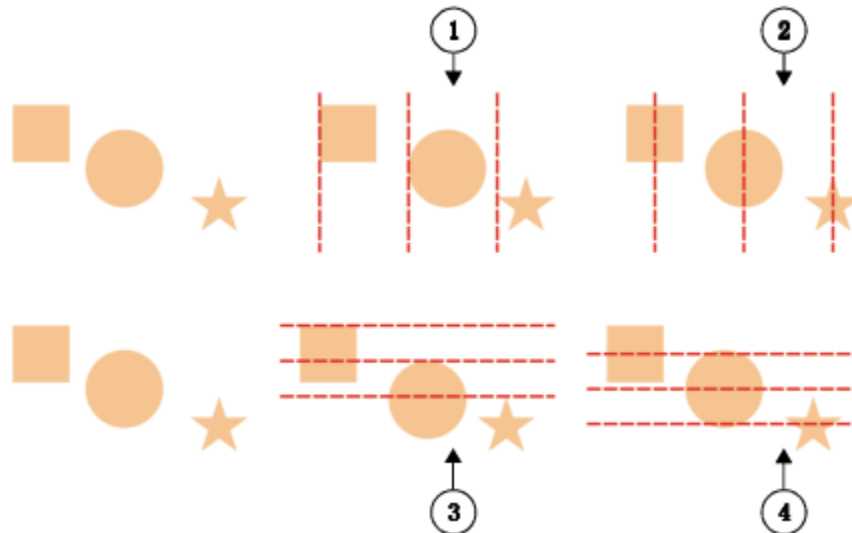
オブジェクトを配置するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 [オブジェクト] ▶ [整列/配置] ▶ [整列/配置] をクリックします。
- 3 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спекタの [配置先] 領域で、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。
 - **_ページの端**  - 描画ページ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。



上: オブジェクトを水平に配置するオプション。1) [左揃え] オプションは、左端を等間隔で配置します。2) [中央揃え] オプションは、中心点を等間隔で配置します。下段: オブジェクトを垂直に配置するオプション。3) [上端] オプションは、上端を等間隔で配置します。4) [中央揃え] オプションは、中心点を等間隔で配置します。

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спек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。

ピクセル グリッドで 1 つのオブジェクトを整列させるには

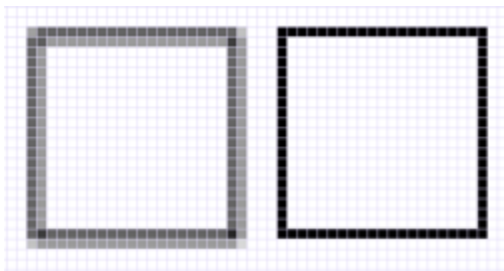
- 1 オブジェクトを選択します。
結果を表示するには、**[ビュー]** ▶ **[ピクセル]** をクリックし、ズーム レベルを 800% 以上に調整します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[整列/配置]** ▶ **[整列/配置]** をクリックします。
- 3 **[検索/置換]** インспекタで **[ピクセル グリッドを基準に整列]** をクリックします。
オブジェクト範囲ボックスがピクセル グリッドに整列します。



【ピクセル グリッドで整列】 機能は、基本的な曲線と形状で使用できます。記号やテキスト、対称グループ、ベクトル効果、PowerClip オブジェクトなどの複雑なオブジェクトと効果では使用できません。

オブジェクトのヒントを適用する

オブジェクトのヒントを使用すると、オブジェクトがピクセル グリッドに整列するようにオブジェクトの表示を調整して、オブジェクトを良好にレンダリングできます。たとえば、Web 用のボタンを作成している場合、オブジェクトのヒントをオンにして、ビットマップとしてエクスポートしたときにオブジェクトの外観を明瞭にすることができます。



オブジェクトのヒントを使用せずに作成した線幅 1 ピクセルの正方形のピクセル表示 (左)。オブジェクトのヒントを適用して表示した正方形のコピー (右)。

オブジェクトのヒントを適用するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **【オブジェクト】** ▶ **【オブジェクトのヒント】** をクリックします。

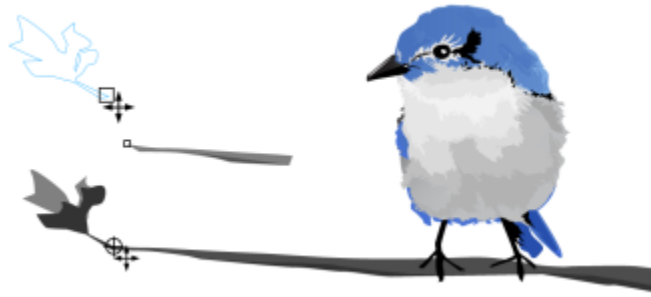
オブジェクトをスナップするには

オブジェクトを移動または描画するときに、オブジェクトを描画内の別のオブジェクトにスナップすることができます。オブジェクトは、ターゲット オブジェクト内の多数のスナップ ポイントにスナップできます。ポインタがスナップ ポイントに近づくと、スナップ ポイントがハイライトされます。これは、このポイントがポインタのスナップ先となることを示しています。

他のオブジェクト、ページ要素 (ページ中心など)、ドキュメント グリッド、ピクセル グリッド、ベースライン グリッド、ガイドラインにオブジェクトをスナップできます。遠近効果での編集または描画では、オブジェクトを遠近効果の線にスナップすることができます。対称グループの編集では、オブジェクトを対称線にスナップすることもできます。スナップ オプションはすべて、**【表示】** メニューで、および標準ツールバーの **【スナップ】** ボタンで、オンとオフを切り替えられます。

選択したスナップ オプションを一時的にオフにする必要がある場合は、標準ツールバーまたは **【表示】** メニューの **【スナップ オフ】** ボタンでスナップをすべてオフにします。選択したスナップ オプションを元に戻すには、同じコントロールを使用してスナップをオンにします。

オブジェクトを別のオブジェクトに正確にスナップするには、まずオブジェクト内のスナップ ポイントにポインタをスナップしてから、次にオブジェクトをターゲット オブジェクト内のスナップ ポイントにスナップします。たとえば、長方形の中心にポインタをスナップし、その長方形を中心でドラッグして、それを別の長方形の中心にスナップします。



葉 (上) の終点ノードにスナップした後、ドラッグして枝の節の末端 (下) にスナップした図。

オブジェクトで利用できるスナップ ポイントは、スナップ モードによって決まります。使用可能なスナップ モードは、次のとおりです。

スナップ モード	説明	スナップ モードのインジケータ
ノード	オブジェクトをノードへスナップします。	□
交点	オブジェクトの交点にスナップします。	◇
中心点	線セグメントの中心点にスナップします。	△
象限	円、楕円、または円弧上の 0 度、90 度、180 度、および 270 度をなす点にスナップします。	⊕
接線	オブジェクトと線が接するだけで交差はしない円、楕円、または円弧の外側エッジ上の点にスナップします。	○
垂直線	線がオブジェクトに対して直角となるセグメントの外側エッジ上の点にスナップします。	└
エッジ	オブジェクトのエッジと接する点にスナップします。	⊞
中央	最も近いオブジェクト (弧、正多角形、曲線の図心) の中心にスナップします。	⊗
テキスト のベースライン	アート テキストまたは段落テキストのベースラインの点にスナップします。	◇

さまざまなスナップ設定を調整できます。たとえば、スナップ モードの一部または全部を無効にすると、プログラムの実行速度が速くなります。また、スナップの距離を設定して、ポインタがどのくらいの距離に近づいたらスナップ ポイントをアクティブにするかを指定することもできます。

オブジェクトの移動または変形では、ポインタがオブジェクト自体のスナップ ポイントにスナップすることがあります。オブジェクトのそれ自体のスナップ ポイントへのスナップは無効にできます。この機能は、複雑なオブジェクトの移動や変形に便利です。

スナップ機能のオン/オフを切り替えるには

- 次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
すべてのオブジェクトのスナップを有効にする	[表示] ▶ [スナップ] ▶ [オブジェクト] をクリックします。
ページ要素 (エッジ、エッジ中点、およびページ中心) へのオブジェクトのスナップを有効にする	[表示] ▶ [スナップ] ▶ [ページ] をクリックします。
ピクセル グリッドへのオブジェクトのスナップを有効にする	[表示] ▶ [スナップ] ▶ [ピクセル] をクリックします。 このオプションは、ピクセル表示を有効にした場合のみ使用できます。詳しくは、 62 ページの「表示モード」 。を参照してください。
ドキュメント グリッドへのオブジェクトのスナップを有効にする	[表示] ▶ [スナップ] ▶ [ドキュメント グリッド] をクリックします。 詳しくは、 689 ページの「ドキュメント グリッドとピクセル グリッド」 。を参照してください。
ベースライン グリッドへのオブジェクトのスナップを有効にする	[表示] ▶ [スナップ] ▶ [ベースライン グリッド] をクリックします。 詳しくは、 691 ページの「ベースライン グリッド」 。を参照してください。
ガイドラインへのオブジェクトのスナップを有効にする	[表示] ▶ [スナップ] ▶ [ガイドライン] をクリックします。 詳しくは、 691 ページの「ガイドラインを設定する」 。を参照してください。
遠近効果の線に対するオブジェクトのスナップを有効/無効にする	[表示] ▶ [スナップ] ▶ [遠近効果の線] をクリックします。 遠近効果の線には、水平線とビューポート線があります。 このオプションは、描画または編集の対象が遠近効果グループの場合のみ使用できます。詳しくは、 251 ページの「遠近効果グループを編集する」 。を参照してください。
対称線へのオブジェクトのスナップを有効にする	[表示] ▶ [スナップ] ▶ [対称線] をクリックします。

目的

作業手順

このオプションは対称モードでのみ使用できます。詳しくは、236 ページの「対称を編集する」を参照してください。



スナップ コマンドの横にチェック マークが表示されると、スナップ機能が有効になります。



また、**Command + Shift + Z** キーを押して、オブジェクトへのスナップのオン/オフを切り替えたり、**Command + Shift + Y** キーを押して、ドキュメント グリッドへのスナップのオン/オフを切り替えたりできます。

標準ツールバーの **[スナップ]** ボタンを使用することでも、スナップ モードのオンとオフを切り替えることができます。

スナップをオフ/オンにするには

- **[表示] ▶ [スナップ オフ]** をクリックします。

コマンドの横にチェック マークが付いている場合、スナップはすべてオフです。**[表示] ▶ [スナップ]** メニュー コマンドと標準ツールバーの **[スナップ]** はグレー表示になります。**[表示] ▶ [スナップ オフ]** コマンドを再びクリックすると、スナップがすべてオンになり、選択したスナップ オプションがすべてオンに戻ります。



また、標準ツールバーで **[スナップ]** ボタンをクリックし、**[スナップ オフ]** を選択して、選択したスナップ オプションをすべてオフまたはオンにすることもできます。

オブジェクトの移動中にスナップを一時的に無効にするには、**Q** キーを押しながら操作します。

オブジェクトをスナップするには

- 1 ターゲット オブジェクトにスナップするオブジェクトを選択します。
- 2 スナップ ポイントがハイライトされるまで、オブジェクト上でポインタを移動させます。
- 3 ターゲット オブジェクトのスナップ ポイントがハイライトされるまで、オブジェクトをターゲット オブジェクトの近くにドラッグします。



描画中のオブジェクトをスナップするには、ターゲット オブジェクトのスナップ ポイントがハイライトされるまで、描画ウィンドウ内でオブジェクトをドラッグします。

スナップの設定を調整するには

- 1 **[CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [CorelDRAW]** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[スナップ]** をクリックします。
- 3 ページ要素 (エッジおよびエッジ中点) へのオブジェクトのスナップを有効にするには、**[ページにスナップ]** チェックボックスをオンにします。
- 4 **[モード]** 領域で、必要に応じてチェックボックスをオンにします。
すべてのスナップ モードを有効にするには、**[すべて選択]** をクリックします。
スナップ機能をオフにせずに、すべてのスナップ モードを無効にするには、**[すべて選択解除]** をクリックします。
- 5 **[半径にスナップ]** ボックスに値を入力して、ポインタの周りのスナップ フィールドの半径をピクセルで設定します。

可能な操作

オブジェクトが、それ自体のスナップ ポイントにスナップしないようにする

[オブジェクトをそれ自体にスナップする] チェック ボックスをオフにします。

ヒント: オブジェクトのそれ自体へのスナップの有効/無効は、**Command + Shift + H** キーで切り替えられます。

スナップ モード インジケータの表示/非表示を切り替える

[スナップする位置を表示] チェック ボックスをオンまたはオフにします。

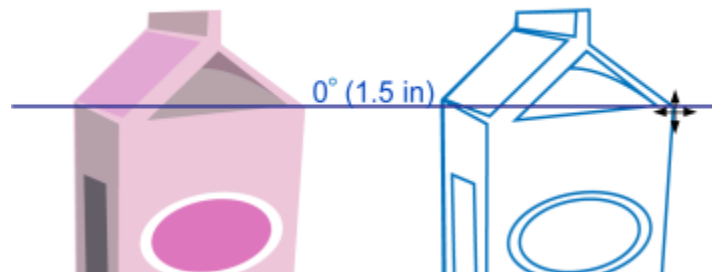
画面上のヒントの表示/非表示を切り替える

[画面上のヒントにスナップ モードを表示する] チェック ボックスをオンまたはオフにします。

ダイナミック ガイド

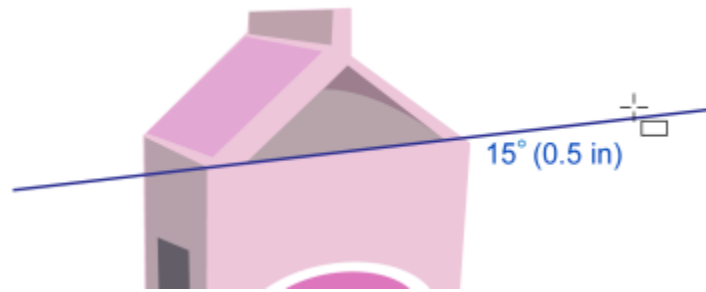
ダイナミック ガイドを表示すると、別のオブジェクトを基準にしてオブジェクトを正確に移動、整列、描画できます。ダイナミック ガイドとは、オブジェクトのスナップ ポイント (中心、ノード、象限、テキストのベースライン) から一時的に引き出すガイドラインです。スナップ ポイントおよびスナップ モードについては、288 ページの「オブジェクトをスナップするには」を参照してください。

ダイナミック ガイドに沿ってオブジェクトをドラッグすると、ダイナミック ガイドの作成に使用されたスナップ ポイントからオブジェクトの距離を表示できます。これは、オブジェクトを正確に配置する際に役立ちます。ダイナミック ガイドは、描画中のオブジェクトを他のオブジェクトに対応して配置する場合にも使用できます。交差するダイナミック ガイドを表示し、交点にオブジェクトを配置することもできます。



左側のオブジェクトのノードからダイナミック ガイドを引き出した図。ノードの横にある画面上のヒントに、ダイナミック ガイドの角度 (0 度) およびノードとポイント間の距離 (1.5 インチ) が表示されています。右側のオブジェクトはダイナミック ガイドに沿ってドラッグされ、このダイナミック ガイドの生成に使用したノードから 1.5 インチ離れた位置に正確に配置されています。

ダイナミック ガイドには、目盛りと呼ばれる非表示の刻みがあります。ポイントはここに引き寄せられます。この目盛りによって、オブジェクトをダイナミック ガイドに沿って正確に移動することができます。必要に応じて目盛りの間隔を調整したり、目盛りに対してスナップ機能を無効にすることもできます。ダイナミック ガイドの他のオプションも設定できます。たとえば、プリセットされた 1 つ以上の角度や、カスタム角度にダイナミック ガイドを表示できます。角度の設定はプレビューできます。ダイナミック ガイドのカラー、および線スタイルをカスタマイズすることもできます。特定の角度でダイナミック ガイドが不要になった場合は、角度設定を削除できます。線セグメントの延長としてダイナミック ガイドを表示することもできます。



このダイナミック ガイドは、線セグメントの延長です。

ダイナミック ガイドはいつでも非表示にすることができます。

ダイナミック ガイドのオン/オフを切り替えるには

- **[表示] ▶ [ダイナミック ガイド]** をクリックします。



ダイナミック ガイドがオンになっているときは、**[ダイナミック ガイド]** コマンドの横にチェック マークが付いています。



ダイナミック ガイドのオン/オフを切り替えるには、**Shift + Command + D** キーを押します。

ダイナミック ガイドを表示するには

- 1 ダイナミック ガイドがオンになっている状態で、描画ツールをクリックします。
- 2 ポインタをオブジェクトの適切なスナップ ポイントから離れた位置まで移動します。
- 3 他のオブジェクトについても、手順 2 を繰り返しダイナミック ガイドを表示します。

ポインタしたスナップ ポイントがキューに登録され、ダイナミック ガイドの作成に使用されます。



スナップ ポイント (ノード、中心、象限、テキスト ベースライン) が表示されるのは、対応するスナップ モードがアクティブになった場合のみです。スナップ ポイントおよびスナップ モードについて詳しくは、[288 ページの「オブジェクトをスナップするには」](#)。を参照してください。



表示するダイナミック ガイド数を少なくするには、描画ウィンドウでクリックするか、または **Esc** キーを押してポイントのキューを消去します。

交差するダイナミック ガイドを表示するには、登録したスナップ ポイントを使用します。それには、まずダイナミック ガイドを表示し、交差するダイナミック ガイドが登録済みのスナップ ポイントから表示される位置まで、ポインタをダイナミック ガイドに沿って移動します。

オブジェクトを別のオブジェクトを基準として配置するには

- 1 ダイナミック ガイドがオンになっている状態で、オブジェクトを選択します。

特定のスナップ ポイントを基準にしてオブジェクトを移動する場合は、目的のスナップ ポイントがハイライトされるまで、スナップ ポイント上にポインタを移動します。

- 2 オブジェクトをターゲット オブジェクトの適切なスナップ ポイントにドラッグします。
- 3 ターゲット オブジェクトのスナップ ポイントがハイライトされたら、ダイナミック ガイドに沿ってオブジェクトをドラッグして配置します。



スナップ ポイント (ノード、中心、象限、テキスト ベースライン) が表示されるのは、対応するスナップ モードがアクティブになった場合のみです。スナップ ポイントおよびスナップ モードについて詳しくは、[288 ページの「オブジェクトをスナップするには」](#)。を参照してください。

オブジェクトを別のオブジェクトを基準として描くには

- 1 ダイナミック ガイドがオンになっている状態で、描画ツールをクリックします。
- 2 ポインタをオブジェクトの適切なスナップ ポイント上に置きます。
- 3 スナップ ポイントがハイライトされたら、ポインタを移動してダイナミック ガイドを表示します。
- 4 ダイナミック ガイドに沿ってポインタを目的的位置まで移動し、ドラッグしてオブジェクトを描きます。

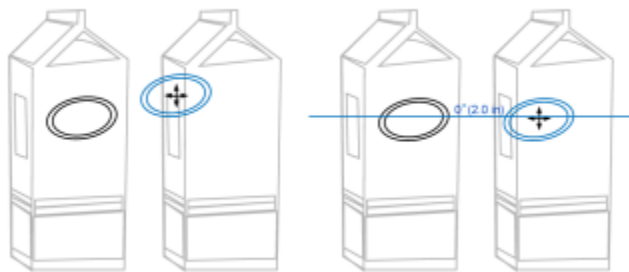


スナップ ポイント (ノード、中心、象限、テキスト ベースライン) が表示されるのは、対応するスナップ モードがアクティブになった場合のみです。スナップ ポイントおよびスナップ モードについて詳しくは、[288 ページの「オブジェクトをスナップするには」](#)。を参照してください。

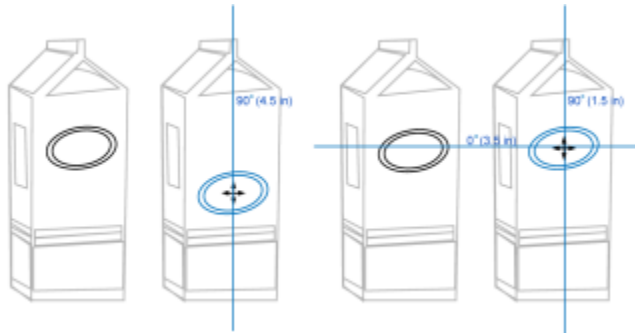
オブジェクトをダイナミック ガイドの交点に配置するには

- 1 ダイナミック ガイドがオンになっている状態で、オブジェクトを選択します。
特定のスナップ ポイントを基準にしてオブジェクトを移動する場合は、目的のスナップ ポイントがハイライトされるまで、スナップ ポイント上にポインタを移動します。
- 2 オブジェクトを別のオブジェクトの適切なスナップ ポイントまでドラッグし、さらにドラッグしてダイナミック ガイドを表示し、マウス ボタンを押したままにします。
- 3 オブジェクトを別の適切なスナップ ポイントにドラッグします。スナップ ポイントがハイライトされたら、2 つのダイナミック ガイドが交差する位置にドラッグして別のダイナミック ガイドを表示します。
- 4 交点が表示されたら、マウス ボタンを放します。

次の例では、交差するダイナミック ガイドが楕円形の配置に使用されています。



最初に、楕円の中心のスナップ ポイントを別の段ボールの端にドラッグし (左)、次に右側にドラッグしてダイナミック ガイドを表示します (右)。







次に、楕円を段ボールのエッジにドラッグし、下方にドラッグして、別のダイナミックガイドを表示します (左)。これで、ダイナミックガイドの交点に楕円が配置されました (右)。







スナップポイント (ノード、中心、象限、テキストベースライン) が表示されるのは、対応するスナップモードがアクティブになった場合のみです。スナップポイントおよびスナップモードについて詳しくは、288 ページの「オブジェクトをスナップするには」を参照してください。

ダイナミックガイドのオプションを設定するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [ライブガイド] をクリックします。
- 2 [ライブガイド] インспекタで [ダイナミックガイド] ボタン  をクリックします。
- 3 次の表のタスクを実行します。

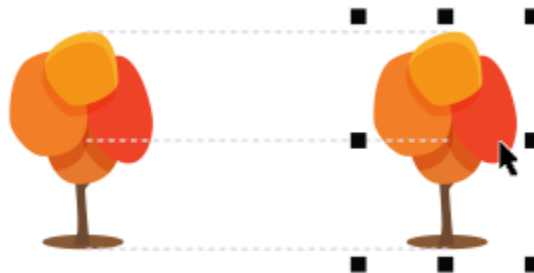
目的	作業手順
ダイナミックガイドのオン/オフを切り替える	インспекタの [ダイナミックガイド] セクションの右上隅にあるチェックボックスをオンまたはオフにします。
ダイナミックガイドの線のスタイルを変更する	線のスタイル ピッカーを開いて、線のスタイルを選択します。
ダイナミックガイドの色を変更する	線の色 ピッカーを開いて、色を選択します。
ダイナミックガイドの角度や、ダイナミックガイドを作成するために使用したスナップポイントからの距離の表示/非表示を切り替える	[画面上のヒントを表示] ボタン  をクリックします。
直線セグメントの延長上にダイナミックガイドを表示する	[セグメントに沿って延長] ボタン  をクリックします。
ダイナミックガイドに沿った見えない刻みにスナップする	[目盛りの間隔にスナップ] ボタン  をクリックして、[目盛りの間隔] ボックスに値を入力します。
ダイナミックガイドの角度を選択する	<p>角度のチェックボックスをオンまたはオフにします。</p> <p>角度のチェックボックスをオンにすると、ダイナミックガイドのプレビューが ガイドプレビュー ウィンドウに表示されます。</p>

目的	作業手順
ダイナミック ガイドのカスタム角度を追加する	[カスタム角度] ボックスに値を入力して、[カスタム角度を追加] ボタン  をクリックします。
ダイナミック ガイドの角度を削除する	リストからダイナミック ガイドを選択し、[カスタム角度を削除] ボタン  をクリックします。
使用可能なすべての角度でダイナミック ガイドを表示する	[すべて選択] ボタン  をクリックします。
使用可能なすべての角度でダイナミック ガイドを無効にする	[すべて選択解除] ボタン  をクリックします。

整列ガイド

描画ページ上のオブジェクトをインタラクティブに整列するには、**整列ガイド**を使用します。整列ガイドは、隣接する他のオブジェクトを一時的な基準にしてオブジェクトを作成、サイズ変更、および移動するときに表示されます。ダイナミック ガイドは技術的なイラストレーションを作成するための正確な測定値を表示します。一方、整列ガイドはテキストやグラフィック要素を素早く正確に整列するページ レイアウトに便利です。

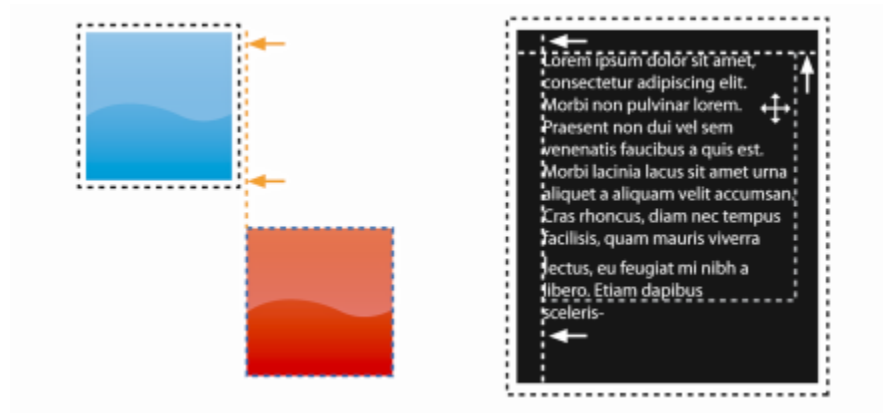
整列ガイドを使用すると、オブジェクトの中心と別のオブジェクトの中心との整列 (中心と中心)、オブジェクトのエッジと別のオブジェクトのエッジの整列 (エッジとエッジ) ができます。さらに、オブジェクトのエッジを別のオブジェクトの中心に整列 (エッジと中心) もできます。



オブジェクトの移動時に表示される整列ガイド

あるオブジェクトを、別のオブジェクトのエッジから一定距離に整列する場合、整列ガイドのマージンを設定できます。マージンを指定した後、エッジ ガイドの表示方法を選択できます。マージンに沿って、またはマージンとオブジェクトのエッジの両方に沿って表示できます。

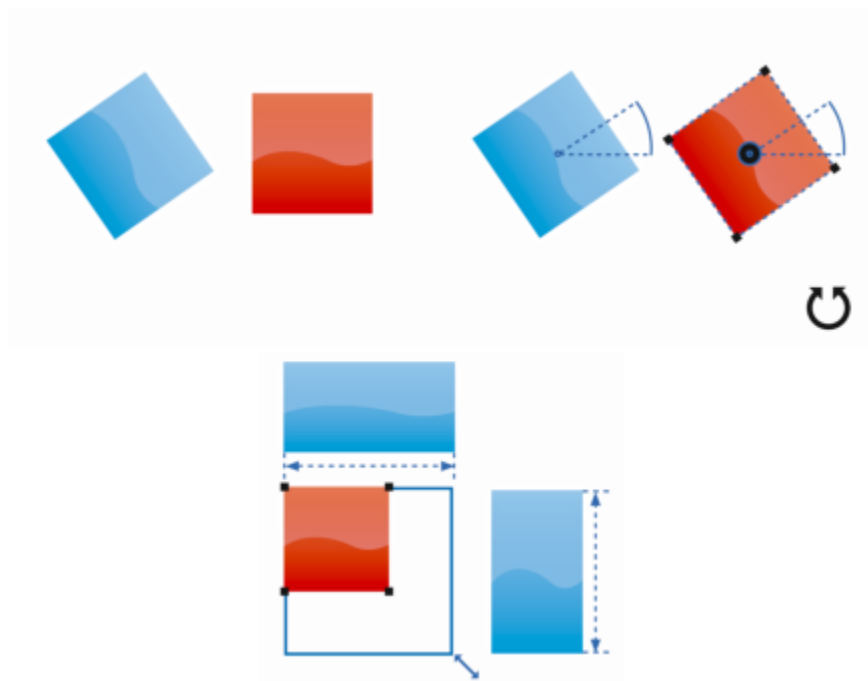
マージン整列ガイドでは、オフセット マージン、挿入マージン、またはその両方を使用できます。水平方向と垂直方向の整列ガイドのコントロールが個別に用意されているので、互いに影響を与えずに、設定を変更できます。



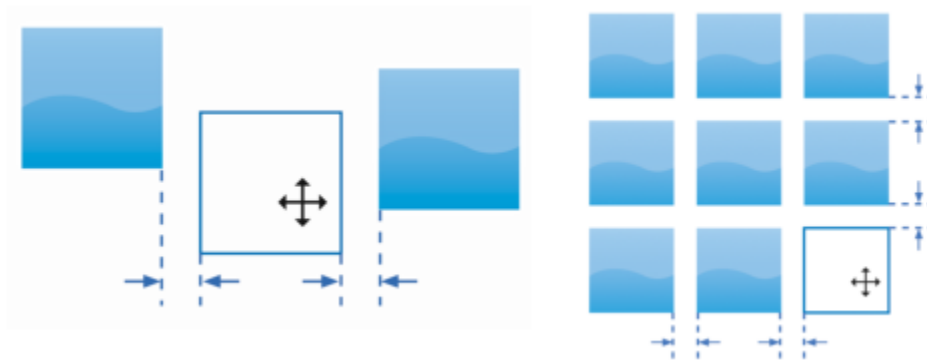
マージン整列ガイドをオフセット (左) またはインセット (右) できます。

デフォルトでは整列ガイドはオフです。整列ガイドのオン/オフの切り替え、または整列ガイドのデフォルト設定 (カラーおよび線スタイルなど) の修正は簡単に行えます。整列ガイドをグループ内の個々のオブジェクトについて表示するか、グループ全体の範囲ボックスについて表示するかを選択できます。

インテリジェント間隔機能を使用すると、オブジェクトを画面上の他のオブジェクトの間に正確に配置することができます。また、インテリジェント寸法機能を使用すると、画面上の他のオブジェクトを基準に、オブジェクトを直感的にスケーリングおよび回転させることができます。



インテリジェント寸法機能は、オブジェクトを一番近いオブジェクトと同じ角度に回転したときは上に、同じ大きさにスケーリングしたときは下にインジケータを表示します。



インテリジェント間隔機能は、オブジェクトが 2 つのオブジェクトとの等間隔の位置にあるときは左に、画面上の一番近い 2 つのオブジェクト間の距離と同じ間隔の位置にあるときは右にインジケータを表示します。

整列ガイドのオン/オフを切り替えるには

- [表示] ▶ [整列ガイド] をクリックします。




整列ガイドがオンになっているときは、[整列ガイド] コマンドの横にチェック マークが表示されます。



また、**Shift + Command + A** キーを押して整列ガイドをオンにすることもできます。

整列ガイドの設定を変更するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [ライブ ガイド] をクリックします。
- 2 [ライブ ガイド] インспекタで [整列ガイド] ボタン  をクリックします。
- 3 次のタスクのいずれかを実行します。

目的

整列ガイドのオン/オフを切り替える

整列ガイドの色を変更する

整列ガイドの線のスタイルを変更する

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


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

作業手順


[整列ガイド] セクションの右上隅にあるチェックボックスをオンまたはオフにします。

線の色ピッカーを開いて、色を選択します。

線のスタイル ピッカーを開いて、線のスタイルを選択します。

[オブジェクトの端] ボタン  をクリックします。

[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] ボタン  をクリックします。

目的


画面上で一番近いオブジェクトと同じ間隔でオブジェクトを配置する

オブジェクトを 2 つのオブジェクト間に等間隔に配置する

画面上の他のオブジェクトと同じ寸法にオブジェクトをスケーリングする

画面上の他のオブジェクトと同じ角度にオブジェクトを回転する

マージン整列ガイドを追加するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [ライブ ガイド] をクリックします。
- 2 [ライブ ガイド] インспекタで [整列ガイド] ボタン  をクリックします。
- 3 次のタスクのいずれかを実行します。

目的


マージン整列ガイドを追加する

マージンの線の色を変更する


マージンの線のスタイルを変更する

水平方向のマージンを設定する

作業手順


[インテリジェント間隔] ボタン  が有効になっていることを確認してから、インジケータの矢印が表示されるまでオブジェクトをドラッグします。

[インテリジェント間隔] ボタンが有効になっていることを確認してから、インジケータの矢印が表示されるまでオブジェクトを 2 つのオブジェクトの間にドラッグします。

[インテリジェント寸法] ボタン  が有効になっていることを確認してから、インジケータの矢印が表示されるまでオブジェクトをスケーリングします。

[インテリジェント寸法] ボタンが有効になっていることを確認してから、回転インジケータが表示されるまでオブジェクトを回転させます。




作業手順

[マージン] チェック ボックスをオンにします。[マージン] チェックボックスが表示されない場合は、[整列ガイド] セクションの下にある矢印ボタン  をクリックします。

マージンの線の色ピッカーを開いて、色を選択します。

マージンの線のスタイル 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] 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。

目的

垂直方向のマージンを設定する

作業手順





[**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。

マージン整列ガイドだけ表示する

[**オブジェクトのエッジ**] ボタン 、[**オブジェクトの中心**] ボタン 、[**インテリジェント間隔**] ボタン  および [インテリジェント寸法] ボタン  を無効にします。

水平方向のマージンを無効にする

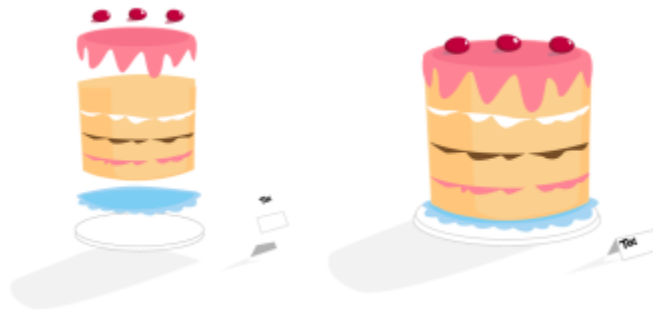
[**水平方向のマージン**] ボタンをクリックして、[**水平方向のマージンを無効化**] を選択します。

垂直方向のマージンを無効にする

[**垂直方向のマージン**] ボタンをクリックして、[**垂直方向のマージンを無効化**] を選択します。

オブジェクトの重ね順を変更する

同じレイヤまたはページ内で、オブジェクトを別のオブジェクトの前面や背面に動かして、オブジェクトの重ね順を変更できます。また、重なるの何番目の位置に動かすかを指定したり、重ね順を逆にしたりすることができます。



4 つのオブジェクト (左) が上から下に重ねて最終的なオブジェクト (右) が作成されています。

オブジェクトの重ね順内の位置を変更するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 [**オブジェクト**] ▶ [**重ね順**] をクリックし、次のいずれかのコマンドをクリックします。
 - **ページの最前面へ** - 選択したオブジェクトをページ上にある他のすべてのオブジェクトの最前面に移動します
 - **ページの最背面へ** - 選択したオブジェクトをページ上にある他のすべてのオブジェクトの最背面に移動します

- **レイヤの前面へ** - 選択したオブジェクトをアクティブなレイヤ上にある他のすべてのオブジェクトの最前面に移動します
- **レイヤの背面へ** - 選択したオブジェクトをアクティブなレイヤ上にある他のすべてのオブジェクトの最背面に移動します
- **1 つ前面** - 選択したオブジェクトを 1 つ前面に移動します。選択したオブジェクトが、アクティブなレイヤ上にあるその他のオブジェクトすべてよりも前面にある場合は、上のレイヤに移動します。
- **1 つ背面** - 選択したオブジェクトを 1 つ背面に移動します。選択したオブジェクトが、選択したレイヤ上にあるその他のオブジェクトすべてよりも背面にある場合は、下のレイヤに移動します。
- **前面** - 選択したオブジェクトを描画ウィンドウでクリックしたオブジェクトの前面に移動します。
- **背面** - 選択したオブジェクトを描画ウィンドウでクリックしたオブジェクトの背面に移動します。



オブジェクトをロックされている（編集できない）レイヤに移動することはできません。その代わりに、最も近い編集可能なレイヤにオブジェクトが移動されます。たとえば、一番上のレイヤがロックされている場合に**[ページの最前面へ]**コマンドを適用すると、オブジェクトは編集可能な一番上のレイヤに移動します。ロックされているレイヤ上のオブジェクトはすべて、そのオブジェクトの前面に残ります。

デフォルトでは、マスター ページのすべてのオブジェクトは、その他のページのオブジェクトの一番上に表示されます。マスター ページ レイヤのコンテンツの並べ替えについて詳しくは、[330 ページの「レイヤを移動するには」](#)を参照してください。

選択したオブジェクトが既に特定の重ね順で配置されている場合、その**[重ね順]**コマンドは使用できません。たとえば、対象となるオブジェクトがページ上のその他のオブジェクトすべてよりも前面にある場合、**[ページの最前面へ]**コマンドは使用できません。

複数のオブジェクトの重ね順を逆にするには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[重ね順]** ▶ **[順序の逆転]** をクリックします。

オブジェクトをサイズ変更/スケールする

CorelDRAW では、オブジェクトをサイズ変更したり、スケールしたりすることができます。いずれの場合も、オブジェクトの縦横比を維持したままオブジェクトの寸法を変更します。オブジェクトの寸法を変えるには、正確な値を指定するか、オブジェクトをインタラクティブに操作します。オブジェクトをスケールする場合、指定したパーセンテージでオブジェクトの寸法を変更できます。

また、オブジェクトの一部の寸法を指定してオブジェクトをスケールしたり、一部の寸法と原点をインタラクティブに設定してオブジェクトをスケールしたりできます。

オブジェクトのサイズを変更するには

目的	作業手順
オブジェクトのサイズを変更する	コーナーの選択ハンドルのいずれかをドラッグします。
正確なサイズを設定する	プロパティ バーの [オブジェクトのサイズ] ボックスに値を入力します。
オブジェクトの中心を固定してサイズ変更する	Shift キーを押しながら、コーナーの選択ハンドルのいずれかをドラッグします。
オブジェクトの元のサイズの倍数にサイズ変更する	Command キーを押しながら、コーナーの選択ハンドルのいずれかをドラッグします。


目的

選択したオブジェクトを一度に伸縮する/サイズ変更する


作業手順

Option キーを押しながら、コーナーの選択ハンドルのいずれかをドラッグします。






プロパティ バーの **【オブジェクトのサイズ】** ボックスに値を入力してオブジェクトのサイズを変更した場合、オブジェクトのアンカー ポイント (「オブジェクトの原点」とも呼ばれる) は固定されます。オブジェクトの原点を変更するには、プロパティ バーの **【オブジェクトの原点】** ボタン  のポイントをクリックします。




【ウィンドウ】 ▶ インспекタ ▶ 【変形】 をクリックし、**【サイズ】** ボタン  をクリックして **【変形】** インспекタに値を入力して、オブジェクトのサイズ変更を行うこともできます。

オブジェクトのスケールを設定するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの**自由変形**ツール  をクリックします。
- 3 プロパティ バーの **【自由スケール】** ボタン  をクリックします。
オブジェクトの原点を変更するには、プロパティ バーの **【オブジェクトの原点】** ボタン  のポイントをクリックします。
- 4 プロパティ バーの **【スケール率】** ボックスに、オブジェクトを拡大/縮小するパーセント値を入力します。

可能な操作

x 座標と y 座標ではなく、オブジェクトの位置を基準にしてスケールを適用する

プロパティ バーの **【オブジェクトに合わせる】** ボタン  をクリックします。

【変形】 インспекタを使用してオブジェクトを拡大/縮小する

【ウィンドウ】 ▶ インспекタ ▶ 【変形】 をクリックします。**【スケールとミラー化】** ボタンをクリックし、**【X】** と **【Y】** ボックスに値を入力して **【適用】** をクリックします。

元のオブジェクトを変更せず、コピーに変更を適用する

プロパティ バーの **【複製に適用】** ボタンをクリックするか、**【変形】** ドッキング ウィンドウインспекタの **【コピー数】** ボックスに値を入力します。




オブジェクトの原点は「アンカー ポイント」や「参照点」とも呼ばれ、オブジェクトの中心に指定することも、オブジェクトのいずれかの選択ハンドルに指定することもできます。プロパティ バーの **【スケール率】** ボックスに値を入力してオブジェクトを拡大/縮小した場合、オブジェクトの原点は固定されます。



コーナーの選択ハンドルをドラッグして、オブジェクトをスケールすることもできます。

一部を使用して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 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [変形] をクリックします。
- 3 [変形] ドッキング ウィンドウで、[サイズ] ボタン  をクリックし、[部分のスケール] オプションを有効にします。
- 4 [部分のスケール] ボックスに値を入力し、[適用] をクリックします。
- 5 スケールするオブジェクトの部分に沿ってドラッグします。
直線に限定するには、**Shift** キーを押したままにします。
キャンセルするには、**ESC** キーを押します。

可能な操作

元のオブジェクトを変更せず、コピーに変更を適用する

[変形] ドッキング ウィンドウの [コピー数] ボックスに数値を入力します。

一部を使用してインタラクティブに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 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [変形] をクリックします。
- 3 [変形] ドッキング ウィンドウで、[サイズ] ボタン  をクリックし、[部分のスケール] オプションを有効にして、[参照値に合わせる] ボタン  をクリックします。
- 4 ドラッグして寸法とオブジェクトの原点を設定し、[適用] をクリックします。
最初のクリックで原点が設定されます。
- 5 スケールするオブジェクトの部分に沿ってドラッグします。
直線に限定するには、**Shift** キーを押したままにします。
キャンセルするには、**ESC** キーを押します。

可能な操作

元のオブジェクトを変更せず、コピーに変更を適用する

[変形] ドッキング ウィンドウの [コピー数] ボックスに数値を入力します。

オブジェクトを回転/ミラー化する

CorelDRAW では、オブジェクトのイメージを回転したり、ミラーしたりすることができます。水平座標および垂直座標を指定して、オブジェクトを回転できます。回転の中心を特定の座標に移動したり、オブジェクトの現在位置を基準にした位置に移動したりすることができます。





1 つの点を中心にオブジェクトを回転します。

オブジェクトをミラー化すると、オブジェクトが左右または上下に反転します。デフォルトでは、ミラーのアンカー ポイントはオブジェクトの中心に設定されています。




オブジェクトを上から下にミラー化します。

オブジェクトを回転するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの**自由変形**ツール  をクリックします。
- 3 プロパティ バーの**自由回転** ボタン  をクリックします。
- 4 プロパティ バーの**回転の角度** ボックスに値を入力します。
- 5 **Return** キーを押します。

可能な操作

x 座標と y 座標ではなく、オブジェクトの位置を基準にして回転を適用する


プロパティ バーの**オブジェクトに合わせる** ボタン  をクリックします。

回転ハンドルを使って、オブジェクトを回転させる

選択 ツールを使用し、オブジェクトを 2 回クリックして回転ハンドルを表示します。回転ハンドルを時計回りまたは反時計回りにドラッグします。

可能な操作

[変形] インスペクタを使用してオブジェクトを回転する


[ウィンドウ] ▶ インスペクタ ▶ [変形] をクリックします。**[回転]** ボタン  をクリックします。





オブジェクトをクリックして回転ハンドルを表示し、相対中心点ハンドル (中心に点がある円) を新しい位置にドラッグして、オブジェクトの相対中心点の表示や設定もできます。

オブジェクトの相対中心点を元の位置に設定するには、**[変形]** インスペクタの **[相対中心点]** チェック ボックスをオンにします。

座標値を中心にオブジェクトを回転するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **[ウィンドウ] ▶ インスペクタ ▶ [変形]** をクリックします。
- 3 **[回転]** ボタン  をクリックします。
- 4 **[相対中心点]** チェック ボックスをオフにします。
- 5 **[回転の角度]** ボックスに値を入力します。
- 6 次のいずれかの**[中央揃え]** ボックスに値を入力します。
 - **X** - オブジェクトの回転の中心位置を水平ルーラーで指定します。
 - **Y** - オブジェクトの回転の中心位置を垂直ルーラーで指定します。
- 7 **[適用]** をクリックします。

オブジェクトをミラー化するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **[ウィンドウ] ▶ インスペクタ ▶ [変形]** をクリックします。
- 3 **[スケールとミラー化]** ボタンをクリックします。
- 4 **[変形]** インスペクタで、次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **水平方向にミラー化**  - オブジェクトを左右に反転します。
 - **垂直方向にミラー化**  - オブジェクトを上下に反転します。

オブジェクトを特定のアンカー ポイントを基準にミラー化する場合は、そのアンカー ポイントに対応するチェック ボックスをオンにします。

- 5 **[適用]** をクリックします。



Command キーを押しながら、選択ハンドルをオブジェクトの反対側にドラッグして、選択したオブジェクトをミラー化することもできます。

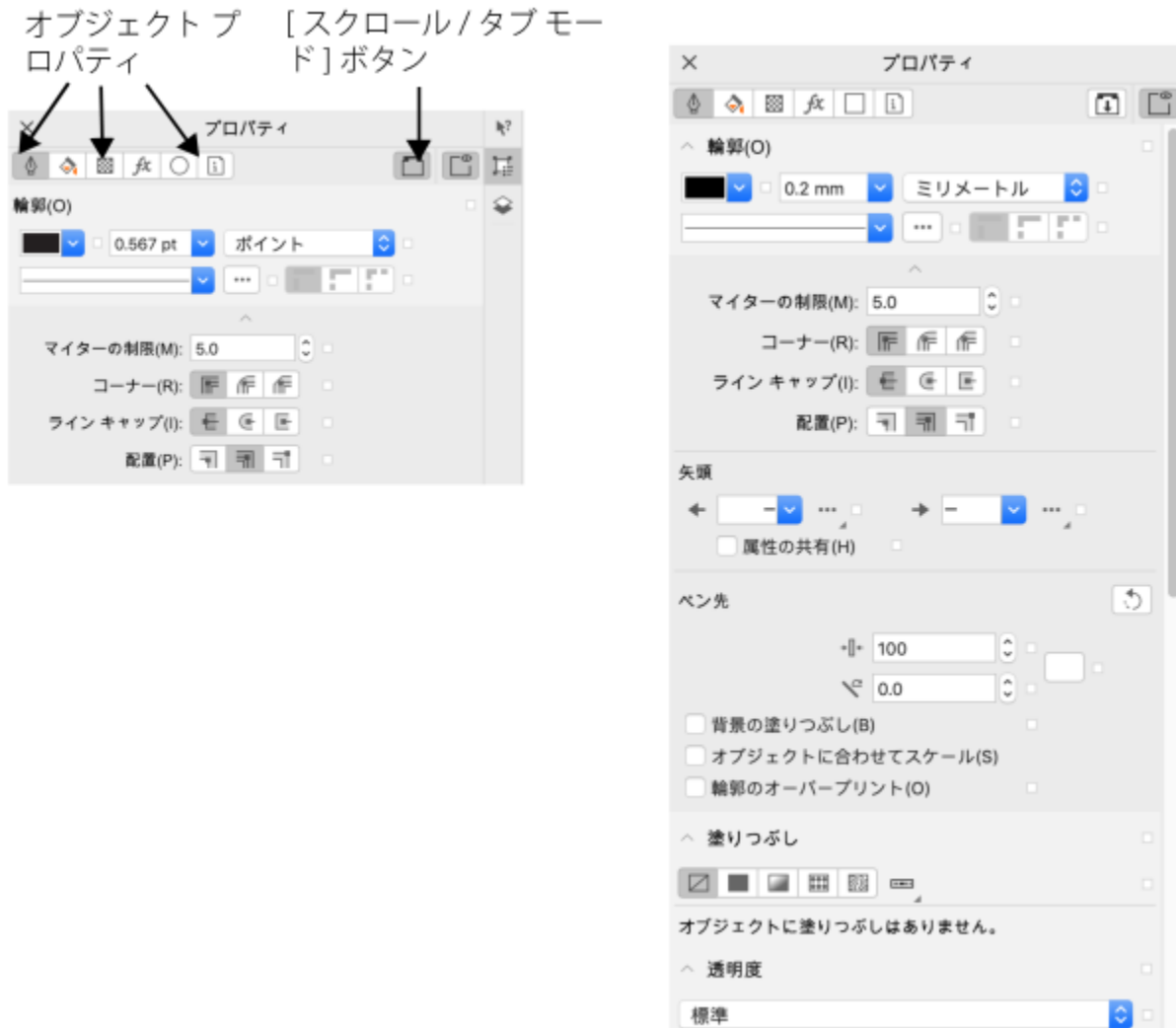
プロパティ バーの **[水平方向にミラー化]** または **[垂直方向にミラー化]** のボタンをクリックしても、選択したオブジェクトをミラー化できます。

[プロパティ] インスペクタでオブジェクトを修正する

[プロパティ] インスペクタには、オブジェクト固有のフォーマット オプションが表示されます。これにより、1 つの場所からオブジェクト設定の修正ができます。たとえば、長方形を作成する場合は、**[プロパティ]** インスペクタに、輪郭、塗りつぶし、透明度、およびコーナーのフォーマット オプション、および長方形のプロパティが自動的に表示されます。テキスト フレームを作成すると、

インスペクタには、文字、段落、およびフレームのフォーマット設定オプション、さらにテキスト フレームのプロパティが即座に表示されます。

【プロパティ】 インスペクタの上部にあるコントロールを使用して、修正するプロパティに素早く移動できます。また、2 つの表示モード、スクロールとタブが使用できます。スクロール モードは、関連するすべてのオブジェクトのプロパティを表示します。目的のオプションにスクロールできます。タブ モードは、一度に 1 つのオブジェクト プロパティのグループのみを表示します。他のオプションは表示されません。たとえば、塗りつぶしオプションのみ表示して、次に、**【輪郭】** ボタンをクリックして輪郭オプションのみを表示することができます。



この例では、【プロパティ】インスペクタに、選択した長方形の編集可能なプロパティが、タブ モード (左) およびスクロール モード (右) で表示されています。

オブジェクトに、輪郭、塗りつぶし、または他のスタイルが適用されている場合、**【プロパティ】** インスペクタのプロパティの横にスタイル インジケータが表示されます。画面のスペースを節約するためにスタイル インジケータを非表示にすることができます。

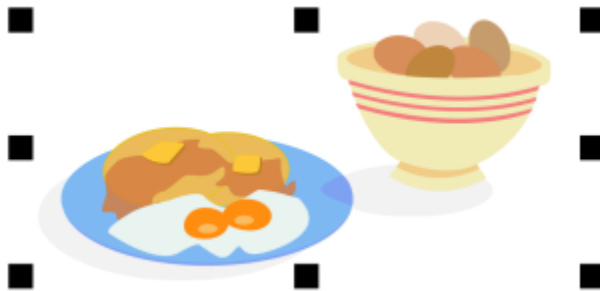
【プロパティ】インスペクタを使用するには

- 1 オブジェクトを選択します。
【プロパティ】 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 ▶ 【プロパティ】** をクリックします。
- 2 次のタスクのいずれかを実行します。

目的	作業手順
修正するオブジェクトのプロパティを表示します。	インスペクタの上部にある対応するボタンをクリックします。
スクロール モードとタブ モードを切り替える	[スクロール/タブ モード] ボタンをクリックします。
スタイル インジケータの表示/非表示を切り替える	[スタイル インジケータ] ボタンをクリックします。

オブジェクトをグループ化する

オブジェクトをグループ化すると、複数のオブジェクトが単体として取り扱われますが、その個々の属性は保持されます。グループ化を行うと、グループ内のすべてのオブジェクトに、一度に同じフォーマット、プロパティ、およびその他の変更を適用できます。さらにグループ化は、オブジェクト同士の相対的な位置に間違って変更が加えられることを防ぐのに役立ちます。既存のグループとグループ化することで、ネストしたグループを作成することもできます。



オブジェクトをグループ化しても、個々のオブジェクトは元の属性を維持

オブジェクトをグループに追加したり、グループを解除したり、グループに含まれるオブジェクトをメンバーから削除することができます。また、グループ内のオブジェクト 1 つをグループ解除せずに選択および編集することもできます。グループ内のオブジェクトの選択について詳しくは、[262 ページの「グループ内のオブジェクトを選択する」](#)を参照してください。グループ内の複数のオブジェクトを同時に編集するには、それらのオブジェクトをグループ解除しておく必要があります。グループに他のグループがネストされている場合は、ネストされているグループ内のすべてのオブジェクトを同時にグループ解除できます。

オブジェクトをグループ化するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[グループ化]** ▶ **[グループ化]** をクリックします。



ステータス バーにオブジェクトのグループが選択されていることが示されます。

異なるレイヤからオブジェクトを選択して、これをグループ化できます。ただし、オブジェクトはグループ化されると、同じレイヤ上に重ねられます。



ネスト グループを作成するには、複数のオブジェクト グループを選択し、**[オブジェクト]** ▶ **[グループ化]** ▶ **[グループ化]** をクリックします。

また、**[オブジェクト]** インスペクタのオブジェクトを別のオブジェクトにドラッグして、オブジェクトをグループ化することもできます。**[オブジェクト]** 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**

プロパティ バーの **[オブジェクトのグループ化]** ボタンをクリックして、オブジェクトをグループ化することもできます。

既存のグループにオブジェクトを追加するには

- **[オブジェクト]** インスペクタで、オブジェクトをグループにドラッグします。


[オブジェクト] 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**

既存のグループからオブジェクトを削除するには

- **[オブジェクト]** インスペクタで、オブジェクトをグループの外にドラッグします。


[オブジェクト] 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**



ほかにも、**選択ツール**  をクリックし、**Command** キーを押しながら描画ウィンドウでオブジェクトをクリックして、**Delete** キーを押す方法でも、オブジェクトをグループから削除できます。

グループ内のオブジェクトを削除するには、削除するオブジェクトをオブジェクト リストで選択し、**[編集] ▶ [削除]** をクリックします。

グループ内のオブジェクトを編集するには

- 1 **選択ツール**  をクリックします。
- 2 **Command** キーを押しながら、グループ内のオブジェクトをクリックして選択します。
- 3 オブジェクトを編集します。



[オブジェクト] インスペクタでオブジェクトをクリックする方法でも、オブジェクトを選択できます。**[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**


オブジェクトのグループを解除するには


- 1 1 つまたは複数のグループを選択します。
- 2 **[オブジェクト] ▶ [グループ化]** をクリックし、次のいずれかのコマンドをクリックします。
 - **グループ解除** - グループを個別のオブジェクトに、またはネスト グループを複数のグループにグループ解除します。
 - **すべてグループ解除** - ネストされているグループ内のオブジェクトも含めて、1 つ以上のグループを個別のオブジェクトにグループ解除します。



[すべてグループ解除] を選択しても、ネスト グループがすべてグループ解除されます。入れ子グループを維持するには、**[グループ解除]** を選択します。



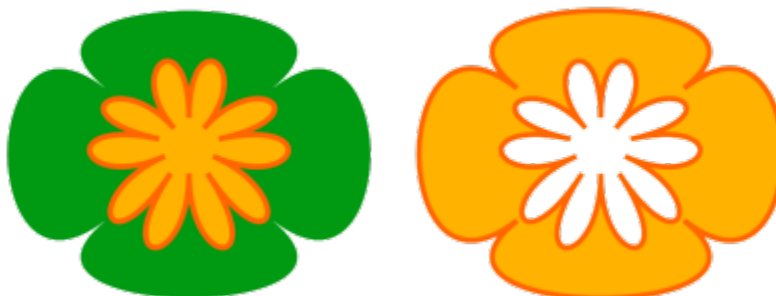
プロパティ バーの **[グループ解除]** ボタン  をクリックして、オブジェクトをグループ解除することもできます。

[すべてグループ解除] ボタン  をクリックして、グループ内にネストされているすべてのグループを解除することもできます。

オブジェクトを結合する

複数のオブジェクトを結合すると、同じ塗りつぶしと輪郭の属性を持つ、単一のオブジェクトが作成されます。長方形、楕円形、多角形、星型、らせん、グラフ、またはテキストを結合できます。 これらを単一の曲線オブジェクトに変換できます。複数のオブジェク

トを結合して作成したオブジェクトの属性を変更する必要がある場合は、結合したオブジェクトを分割できます。結合したオブジェクトのサブパスを抽出して、2つの個別のオブジェクトを作成できます。複数のオブジェクトをウェルドして、1つのオブジェクトを作成することもできます。オブジェクトのウェルドについて詳しくは、222 ページの「オブジェクトをウェルドする/交差させる」を参照してください。



2つのオブジェクト(左)が結合して作成された1つのオブジェクト(右)。最後に選択した塗りつぶしと輪郭の属性が適用されます。


オブジェクトを結合するには

- 1 結合するオブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[結合]** をクリックします。



テキスト オブジェクトを結合すると、1つのテキスト オブジェクトになります。



プロパティ バーの **[結合]** ボタン  をクリックして、選択したオブジェクトを結合することもできます。

結合オブジェクトの開いた線を閉じるには、**[オブジェクト]** ▶ **[曲線の結合]** をクリックし、**[曲線の結合]** インスペクタで設定を選択します。



結合したオブジェクトを分割するには

- 1 結合したオブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[曲線の分割]** をクリックします。



アート テキストを含む結合オブジェクトを分割すると、テキストはまず行ごとに分割され、さらに文字ごとに分割されます。段落テキストは段落ごとに分割されます。

結合したオブジェクトからサブパスを抽出するには

- 1 整形ツール  をクリックし、結合オブジェクトのセグメント、ノード、またはノードのグループを選択します。
- 2 プロパティ バーの **[サブパスの書き出し]** ボタン  をクリックします。



サブパスを抽出すると、結合したオブジェクトから、パスの塗りつぶしと輪郭のプロパティが削除されます。

オブジェクトをロックする

オブジェクトをロックすると、オブジェクトに対して移動、サイズ変更、変形、塗りつぶしなどの変更を誤って行うことを防ぐことができます。1つのオブジェクト、複数のオブジェクト、またはグループ化したオブジェクトをロックできます。ロックしたオブジェクトを変更するには、まずオブジェクトをロック解除する必要があります。一度に1つのオブジェクトをロック解除することも、ロックされているすべてのオブジェクトを一度にロック解除することもできます。

オブジェクトをロックするには

- オブジェクトを選択し、**[オブジェクト]** ▶ **[ロック]** ▶ **[ロック]** をクリックします。



ブレンド、高等線、またはオブジェクト内のテキストなどのリンクオブジェクトをロックすることはできません。また、グループやリンクオブジェクト内のオブジェクトをロックすることもできません。



オブジェクトをコントロールクリックし、**[ロック]** をクリックしてオブジェクトをロックすることもできます。

[オブジェクト] インспекタでオブジェクト名の横に表示されるロック アイコンをクリックしてオブジェクトをロックすることもできます。

オブジェクトをロック解除するには

- 1 ロックされたオブジェクトまたはオブジェクトのグループを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[ロック]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - **ロック解除**
 - **すべてロック解除**



オブジェクトをコントロールクリックし、**[ロック解除]** をクリックしてオブジェクトのロックを解除することもできます。

[オブジェクト] インспекタの2列目でドラッグして、複数のロック済みオブジェクトのロックを解除することもできます。

オブジェクトを検索/置換する

オブジェクトを検索して、オブジェクトを素早く置換したり、選択して編集したりできます。

オブジェクトの種類、関連するプロパティ、塗りつぶしと輪郭のプロパティ、オブジェクトに適用されたベクトル効果、オブジェクトまたはスタイルの名前などを、検索条件として使用できます。たとえば、角が丸く、塗りつぶされていない長方形をすべて検索して選択できます。また、選択したオブジェクトと同じプロパティを持つオブジェクトを検索することもできます。検索条件は、検索の途中で変更できます。検索条件を保存して、後で使用することもできます。

指定したプロパティを含むオブジェクトを検索し、そのプロパティを他のプロパティに置換できます。たとえば、オブジェクトの特定のカラーの塗りつぶしを別のカラーの塗りつぶしに置換できます。また、カラー モデル、カラー パレット、輪郭のプロパティ、テキスト属性 (フォント、フォント サイズなど) を置換することもできます。

特定の語句を検索し、別の語句に置換することもできます。詳しくは、[557 ページの「テキストを検索/置換するには」](#)。を参照してください。

デフォルトでは、現在のページのみ検索されます。ページが複数あるドキュメントで作業している場合は、オブジェクトの検索と置換の検索範囲を広げて、ドキュメントの全ページ、ページ範囲、または特定のページを対象にできます。現在選択されているオブジェクトで検索範囲を限定することもできます。

オブジェクトを検索して選択するには

- 1 **[編集]** ▶ **[検索/置換]** をクリックします。
- 2 **[検索/置換]** インスペクタで、インスペクタの最上部にあるリスト ボックスから **[オブジェクトの検索]** を選びます。
- 3 **[プロパティ]** オプションをオンにします。
- 4 **[クエリーの追加]** をクリックし、表示されたダイアログ ボックスで次のいずれかを行います。
 - **[オブジェクトの種類]** で、検索に含めるオブジェクトの種類に対応するチェック ボックスをオンにします。オブジェクトのプロパティを指定して検索結果を絞り込むことができます。検索にすべてのオブジェクトを含めるには、**[オブジェクトの種類]** チェックボックスをオンにします。
 - **[塗りつぶし]** で、検索に含める塗りつぶしの種類に対応するチェック ボックスをオンにします。塗りつぶしのプロパティを指定して検索結果を絞り込むことができます。検索にすべての塗りつぶしの種類を含めるには、**[塗りつぶし]** チェック ボックスをオンにします。
 - **[輪郭]** で、検索に含める輪郭の種類に対応するチェック ボックスをオンにします。輪郭のプロパティを指定して検索結果を絞り込むことができます。検索に輪郭の種類すべてを含めるには、**[輪郭]** チェックボックスをオンにします。輪郭およびそのプロパティについて詳しくは、[140 ページの「線および輪郭のフォーマットを設定する」](#)を参照してください。
 - **[特殊効果]** で、検索に含める特殊効果に対応するチェック ボックスをオンにします。特殊効果のプロパティを指定して検索結果を絞り込むことができます。検索に **[特殊効果]** にリストされているすべての効果を含めるには、**[特殊効果]** チェック ボックスをオンにします。
- 5 **[OK]** をクリックします。
- 6 **[検索/置換]** インスペクタで次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **[次を検索 >]** または **[前を検索 <]** で、検索条件を満たすオブジェクトをスクロールします。
 - **[すべてを検索]** または **[ページですべてを検索]** は、アクティブなページにある検索条件に一致するすべてのオブジェクトを選択します。
 - **[クエリを編集]** は、検索条件を変更します。

可能な操作


名前でオブジェクトを検索する

[検索/置換] インスペクタで **[名前またはスタイル]** タブをクリックして **[オブジェクト名]** チェック ボックスをオンにし、オブジェクト名を入力します。


スタイルでオブジェクトを検索する

[検索/置換] インスペクタで **[名前またはスタイル]** オプションをオンにし、**[スタイル]** チェック ボックスをオンにした上で、**[名前]** オプションをオンにしてスタイル名を選択するか、**[種類]** オプションをオンにしてスタイルの種類を選択します。

オブジェクト検索条件を保存する

[保存] ボタン  をクリックし、**[保存名]** ボックスに名前を入力し、**[保存]** をクリックします。検索条件は FIN ファイルに保存されます。

オブジェクト検索条件を再び使用する

[ロード]  ボタンをクリックし、FIN ファイルが保存されているフォルダを参照して **[開く]** をクリックします。



Control + F キーを押してオブジェクトの検索を開始することもできます。

同様のプロパティを持つオブジェクトを検索するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **[編集]** ▶ **[検索/置換]** をクリックします。
- 3 **[検索/置換]** インスペクタで、インスペクタの最上部にあるリスト ボックスから **[オブジェクトの検索]** を選びます。
- 4 **[プロパティ]** オプションをオンにします。
- 5 **[選択範囲から]** をクリックします。
[検索クエリ] 領域には、選択したオブジェクトのあらゆるプロパティが表示されます。
- 6 次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **[次を検索 >]** または **[前を検索 <]** で、検索条件を満たすオブジェクトをスクロールします。
 - **[すべて検索]** または **[ページ上ですべて検索]** は、検索条件を満たすオブジェクトをアクティブ ページですべて選択します。
 - **[クエリを編集]** は、検索条件を変更します。



複数のページにあるオブジェクトを一度に検索して置換できます。ただし、選択できるのはアクティブ ページにあるオブジェクトのみです。

オブジェクトのプロパティを置換するには

- 1 **[編集]** ▶ **[検索/置換]** をクリックします。
- 2 **[検索/置換]** インスペクタで、インスペクタの最上部にあるリスト ボックスから **[オブジェクトの置換]** を選びます。
- 3 置換するプロパティを指定するには、次のオプションのいずれかをオンにします。**[カラー]**、**[カラー モデルまたはパレット]**、**[輪郭プロパティ]**、または **[テキストのプロパティ]**。
- 4 **[検索]** または **[置換]** 領域で必要な設定を選択します。
- 5 次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **[置換]** は、選択したオブジェクトのプロパティを置換します。
 - **[すべて置換]** は、検索条件を満たすオブジェクトすべてを修正します。



カラーの置換について詳しくは、[357 ページの「カラーを検索して置換するには」](#)。を参照してください。

輪郭の色の置換について詳しくは、[149 ページの「輪郭のカラーを検索して置換するには」](#)。を参照してください。

輪郭の幅の置換について詳しくは、[149 ページの「輪郭の幅を検索して置換するには」](#)。を参照してください。

テキストのプロパティの置換について詳しくは、[557 ページの「テキスト プロパティを検索/置換するには」](#)。を参照してください。

検索範囲を設定するには

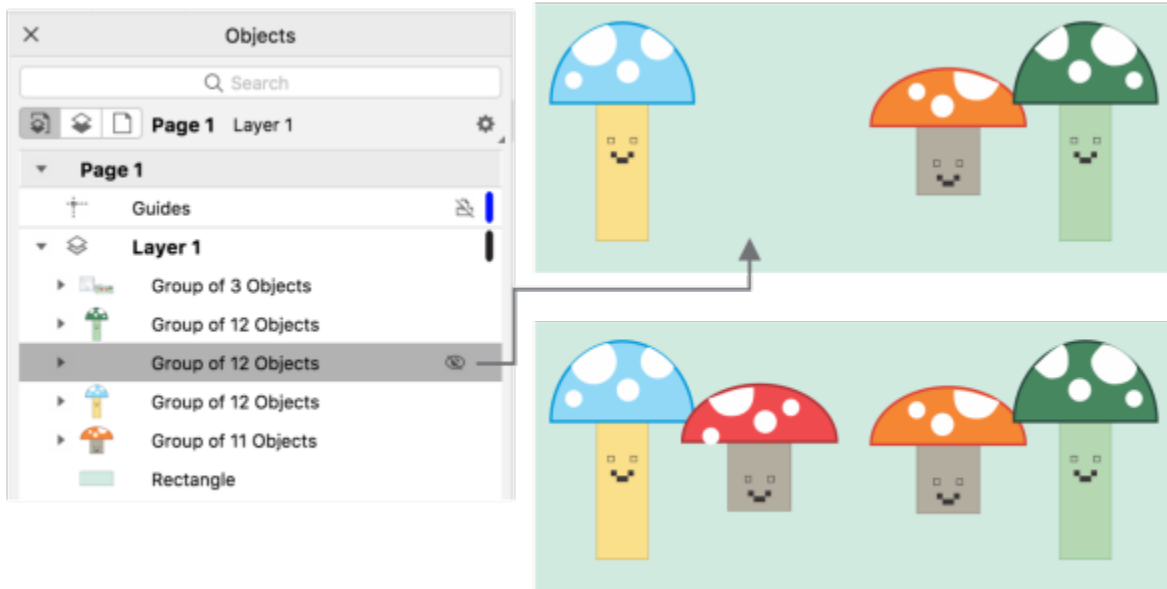
- 1 **[編集]** ▶ **[検索/置換]** をクリックします。
- 2 **[検索/置換]** インスペクタで **[検索範囲]** セクションを展開します。
- 3 次のオプションのいずれかをオンにします。
 - **選択範囲** — 現在選択しているオブジェクトのみを検索します。
 - **現在のページ** — 作業中のページで検索します。
 - **すべてのページ** — 全ドキュメント ページで検索します。
 - **ページ** — 検索するページ範囲を設定するか、特定のドキュメント ページを指定します。



複数のページにあるオブジェクトを一度に検索して置換できます。ただし、選択できるのはアクティブ ページにあるオブジェクトのみです。

オブジェクトの表示/非表示を切り替える

CorelDRAW では、オブジェクトやオブジェクト グループを非表示にできるので、複雑なプロジェクトでオブジェクトが編集しやすくなり、デザインをより簡単に試すことができます。



オブジェクトの表示/非表示を切り替えられます。

オブジェクトを非表示にするには

- 1 非表示にするオブジェクトを選択します。
- 2 [オブジェクト] ▶ [非表示] ▶ [非表示] をクリックします。



[オブジェクト] インспекタでオブジェクトを非表示にすると、名前の横に目のアイコンが表示されます。



オブジェクトをコントロールクリックして [非表示] コマンドにアクセスすることもできます。

非表示のオブジェクトを表示するには

- [オブジェクト] ▶ [非表示] をクリックし、次のいずれかのコマンドをクリックします。
 - 表示
 - すべて表示



[オブジェクト] インスペクタでオブジェクト名の横に表示される目のアイコンをクリックして非表示のオブジェクトを表示することもできます。

オブジェクトを規制する

描画中に規制キーを使用すると、オブジェクトの描画方法や編集方法を制限できます。たとえば、規制キーを押して、長方形を正方形に、楕円を正円に、または直線を完全な水平線または垂直線に規制することができます。デフォルトでは、**Command** キーを使用するとオブジェクトの形状や角度が規制されます。また、**Shift** キーを使用して、中心点から外側に向かって図形を描画できます。また、デフォルトの規制キーは **Shift** キーにいつでも変更できます。

Ctrl キーを使って、オブジェクト、またはオブジェクトのノードやコントロール ハンドルを描画したり、プリセットの増分で回転させたりすることができます。この増分は、規制角度とも呼ばれます。デフォルトでは、規制角度は 15 度ですが、この角度は必要に応じて変更できます。

描画/編集集中にオブジェクトを規制するには

目的	作業手順
図形の幅と高さを等しくする	Command キーを押しながら対角線方向に描画します。
プリセットの増分 (規制角度) を使用してオブジェクトの描画/回転を行う	Command キーを押しながらポインタを移動して、オブジェクトを描画/回転します。



長方形は正方形に、楕円は正円に、多角形は等辺多角形に規制されます。

規制キーを変更するには

- 1 [CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [ツール] をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、[選択] をクリックします。
- 3 [修飾キーの設定] で、次のオプションのいずれかをオンにします。
 - CorelDRAW デフォルト — **Command** キーは規制キーとして使用し、**スペース** キーはオブジェクトを複製するため、**Shift** キーは図形の中心点から外側に向かって描画するために使用します。
 - macOS — 規制キーには **Shift** キーを使用します。**Option** キーはオリジナルには手を加えずにオブジェクトの複製を変形するために使用します。

規制角度を変更するには

- 1 [CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [CorelDRAW] をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、[編集] をクリックします。
- 3 [規制角度] ボックスに値を入力します。

オブジェクトのエクスポート

CorelDRAW では、1 つまたは複数のオブジェクト、またはオブジェクトのグループを、GIF、JPEG、PNG、PDF の各形式でエクスポートできます。詳しくは、[827 ページの「オブジェクトやページをエクスポートする」](#)。を参照してください。



QR コード

クイックレスポンス (QR) コードは、2 次元で情報を表すバーコードの一種です。通常、QR コードは、正方形に並べられた点 (ピクセルともいう) で構成され、対称的な背景の上に表示されます。QR コードは、早い可読性と Web サイトのアドレス、電話番号、およびメッセージなどの情報を保存できることで知られています。

スマートフォンの使用の普及に伴い、QR コードは広告や包装に盛んに使用されています。スマートフォンの QR コードをスキャンすると、ブランドの Web サイトに素早くアクセスし、商品の詳細を確認できます。

QR コードを挿入/編集/検証するには、アカウントへのサインインとインターネットへの接続が必要です。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 315 の「QR コードを挿入する」。
- ページ 316 の「QR コードを編集する」。
- ページ 319 の「QR コードを検証する」。

QR コードを挿入する

CorelDRAW では、Web サイトのアドレス、電子メール アドレス、電話番号、テキスト メッセージ、位置情報、またはプレーン テキストなどの情報を埋め込んだ QR コードを挿入できます。QR コードの挿入後、編集と検証を行うことができます。詳しくは、316 ページの「QR コードを編集する」と319 ページの「QR コードを検証する」を参照してください。



QR コードの例

QR コードを挿入するには

- 1 **[オブジェクト]** ▶ **[挿入]** ▶ **[QR コード]** をクリックします。
- 2 **[プロパティ]** インスペクタで、**[QR コードの種類]** リスト ボックスから次のいずれかのオプションを選択します。

- **URL** — Web サイトの URL を指定します。
- **電子メール アドレス** — QR コードを使用して空の電子メールを生成する場合、電子メール アドレスを指定します。
- **電話番号** — QR コード用の電話番号を指定します。使用する QR コード リーダーによっては、QR コードをスキャンして、許可するとスマートフォンが指定した電話番号にダイヤルします。
- **SMS** — 電話番号とメッセージ テキストを入力して、ショート メッセージ サービス (SMS) のメッセージを含めることができます。ユーザーにより許可されると、QR コード リーダーで SMS メッセージを指定した電話番号に送信できます。
- **連絡先** — vCard または meCard 形式で、連絡先情報を指定します。**[連絡先カードの種類]** リスト ボックスから、**[vCard]** または **[meCard]** を選択し、該当するボックスに連絡先情報を入力します。ユーザーにより許可されると、連絡先情報がスマートフォンのアドレス帳に自動的に追加されます。
- **カレンダー イベント** — イベントの名前、場所、開始日/時刻、終了日/時刻を指定して、イベントのスケジュールを組みます。ユーザーにより許可されると、カレンダーにイベントが追加されます。
- **位置情報** — 緯度と経度の値を指定して、位置情報を表示します。
- **プレーン テキスト** — プレーン (未フォーマットの) テキストを含めます。



QR コードを挿入/編集/検証するには、アカウントへのサインインとインターネットへの接続が必要です。

QR コードを編集する

QR コードの挿入後、**[プロパティ]** インスペクタを使用して、ピクセル塗りつぶし、バックグラウンドの塗りつぶし、ピクセルの輪郭、ピクセルの形状と角の丸みをカスタマイズできます。ピクセルの形状をカスタマイズしても、マーカー (角にある 3 つの大きな正方形とコード パターンの中にある 1 つ以上の小さな正方形) はコードの可読性を維持するために変更されません。QR コードの代わりにマージンを指定するか、ピクセルをウェルドすることもできます。



ピクセルの形状がカスタマイズされ、テキストが追加された QR コード。マーカーは変更されていません。



(左から右へ)カスタマイズされたピクセル塗りつぶしカラー、カスタマイズされたピクセル塗りつぶしカラーおよびバックグラウンド カラー、カスタマイズされたピクセル輪郭の幅のあるカスタマイズされたピクセル塗りつぶしカラーおよび輪郭カラー



(左から右へ)円形、菱形、星型のピクセル形状の QR コード

エラーの修正

QR コードに加える視覚効果、ロゴ、またはテキストは、コードにアーティスティックな外観を与えますが、スキャナによりエラーが発生する可能性を考慮する必要があります。QR コードをスキャンする際、エラーの発生を最小限にするためにエラー修正の設定ができます。たとえば、ピクセル パターンの一部がグラフィックやテキストで隠れている場合、エラー修正が隠れているデータを複製し、データを再生することができます。4 つのレベルのエラー修正が使用できます。

QR コードは、他のオブジェクトと同様に、移動、サイズ変更、スケール、および整列することができます。を参照してください。

QR コードでは、塗りつぶし、輪郭、およびその他のプロパティの外観を制御するスタイルを使用することができます。デフォルトのオブジェクト プロパティを変更して、QR コードのデフォルトの外観を変更することもできます。詳しくは、[649 ページの「デフォルトのオブジェクト プロパティを管理および適用する」](#)。を参照してください。

QR コードを編集するには

- 1 QR コードをダブルクリックします。
- 2 **[プロパティ]** インспекタで、次のいずれかの作業を行います。

目的	作業手順
QR コードのピクセルに塗りつぶしを適用する	<p>[ピクセル塗りつぶしの種類] リスト ボックスから、塗りつぶしのタイプを選択して、[ピクセル塗りつぶしカラー] ピッカーから塗りつぶしを選択します。</p> <p>塗りつぶしをカスタマイズする場合は、ピクセル カラー ピッカーの横にある [ピクセル塗りつぶしの設定] ボタン ■■■ をクリックして、塗りつぶしの設定を指定します。</p>
バックグラウンドに塗りつぶしを適用する	<p>[バックグラウンド塗りつぶしの種類] リスト ボックスから、塗りつぶしのタイプを選択して、[バックグラウンド塗りつぶしカラー] ピッカーから塗りつぶしを選択します。</p> <p>塗りつぶしをカスタマイズする場合は、バックグラウンド カラー ピッカーの横にある [バックグラウンド塗りつぶしの設定] ボタン ■■■ をクリックして、塗りつぶしの設定を指定します。</p>
ピクセルの輪郭の幅とカラーを指定する	<p>[ピクセルの輪郭の幅] リスト ボックスで値を入力してから、[ピクセルの輪郭のカラー] ピッカーからカラーを選択します。</p>

目的

QR コードの周りにマージンを指定する

ピクセルの形状を選択する

ピクセルをウェルドする

ピクセルの角の丸みを設定する



塗りつぶしを編集する場合、QR コードのスキャン時のエラーを回避するためにピクセルとバックグラウンドに高コントラストがあることを確認してください。

QR コードを挿入/編集/検証するには、アカウントへのサインインとインターネットへの接続が必要です。

テキストまたはグラフィックのオブジェクトを QR コードに追加するには

- 1 追加するテキストまたはグラフィックのオブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクトを QR コード内に移動します。
オブジェクトが QR コードの背後に位置する場合は、**[オブジェクト] ▶ [重ね順]** コマンドを使用して、重ね順を変更します。

誤り修正レベルを設定するには

- 1 QR コードをダブルクリックします。
- 2 **[プロパティ]** インспекタで、**[QR コード]** セクションの下部にある矢印ボタン ▼ をクリックしてセクションを拡張し、**[誤り訂正レベル]** リスト ボックスからオプションを選択します。
誤り修正レベルは、QR コードで使用される情報が失われた場合、それを復元する割合を指定します。
 - **低** — 情報の 7% を復元します。
 - **中** — 情報の 15% を復元します。
 - **四分位数** — 情報の 25% を復元します。
 - **高** — 情報の 30% を復元します。



高い修正レベルでは情報を高確率で複製しますが、QR コードが格納できる新しい情報の量を制限する可能性があります。これは、高レベルのエラー修正が適用される前に、情報が許容量に達しようとしている、または既に達している QR コードには問

作業手順

輪郭をカスタマイズする場合は、輪郭カラー ピッカーの横にある **[ピクセルの輪郭の設定]** ボタン ■■■ をクリックして、輪郭の設定を指定します。

[マージン] ボックスに値を入力します。

[ピクセルの形状] ピッカーから形状を選択します。

ピクセルの塗りつぶしの割合を設定するには、**[ピクセルの塗りつぶし率]** ボックスに値を入力します。

[QR コード] セクションの下部にある矢印ボタン ▼ をクリックして、セクションを拡張し、**[ピクセルのウェルド]** チェック ボックスをオンにします。

[QR コード] セクションの下部にある矢印ボタン ▼ をクリックして、セクションを拡張し、**[ピクセルの丸み]** ボックスに値を入力します。

題となる場合があります。この場合、訂正レベルを低くする、または QR コードのデータ量を少なくするようメッセージが表示されます。

QR コードを検証する

QR コードを挿入しフォーマットした後、そのコードが QR コード リーダーやスキャナで読み取れるかを検証できます。

QR コードを検証するには

- 1 QR コードをダブルクリックします。
- 2 **[プロパティ]** インスペクタで **[検証]** をクリックします。



QR コードを挿入/編集/検証するには、アカウントへのサインインとインターネットへの接続が必要です。



CorelDRAW 以外で作成された QR コードを検証するには、**[オブジェクト] ▶ [挿入] ▶ [バーコードの検証]** をクリックし、QR コードを選択範囲線で選択します。



レイヤ

レイヤは、複雑な描画でオブジェクトを整理および整列する際に便利です。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 321 の「レイヤを作成する」。
- ページ 325 の「レイヤ、ページ、オブジェクトを表示する」。
- ページ 327 の「レイヤのプロパティを変更する」。
- ページ 330 の「レイヤとオブジェクトを検索、移動、コピーする」。

レイヤを作成する

CorelDRAW の描画はすべて、重なり合った**オブジェクト**で構成されています。オブジェクトが重なり合う順序 (重ね順) によって描画の外観が決まります。これらのオブジェクトを効率的に整理する方法が、レイヤと呼ばれる目に見えない平面を使用することです。



さまざまなレベルのレイヤにオブジェクトを配置して描画を構成できます。

レイヤを使用すると、複雑な描画でもオブジェクトを簡単に整理/編集できるようになります。描画を複数のレイヤに分けることができ、それぞれのレイヤには描画の一部を含めることができます。たとえば、レイヤを使用して、建物の設計図を整理できます。建物のさまざまな要素 (配管、電気、構造など) を、別々のレイヤに分類して整理できます。

ローカル レイヤとマスター レイヤ

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



[オブジェクト]インスペクタは、デフォルトのレイヤ構造を表示します。アクティブなページおよびレイヤの名前が一番上に表示されます。

すべてのページ、偶数ページ、または奇数ページのマスター レイヤを作成できます。たとえば、偶数マスター レイヤにコンテンツを配置すると、すべての偶数ページにコンテンツが表示されますが、奇数ページには表示されません。

各新規ファイルは、デフォルト ページ (ページ 1) とマスター ページとともに作成されます。デフォルト ページには次のレイヤが含まれています。

- **ガイド** — ページ固有の (ローカルな) **ガイドライン**を格納します。ガイド レイヤ上のすべてのオブジェクトは輪郭のみが表示され、輪郭がガイドラインとして機能します。
- **レイヤ 1** — デフォルトのローカル レイヤを表します。ページ上のオブジェクトを描画する際に、別のレイヤを選択しない限り、オブジェクトはこのレイヤに追加されます。

マスター ページは、ドキュメント内のすべてのページに適用される情報を格納した仮想ページです。ヘッダー、フッター、固定バックグラウンドなどのコンテンツを保持するために 1 つまたは複数のレイヤをマスター ページに追加できます。デフォルトでは、マスター ページには以下のレイヤが含まれています。


- **ガイド (全ページ)** - ドキュメントのすべてのページに使用されるガイドラインを格納します。ガイド レイヤ上のすべてのオブジェクトは輪郭のみが表示され、輪郭がガイドラインとして機能します。
- **デスクトップ** - 描画ページの枠の外にあるオブジェクトを格納します。このレイヤでは、後で描画に含めたいオブジェクトを格納できます。
- **ドキュメント グリッド** - ドキュメントのすべてのページに使用される**ドキュメント グリッド**を格納します。ドキュメント グリッドは常に一番下のレイヤです。

マスター ページのデフォルト レイヤを削除またはコピーすることはできません。

コンテンツをレイヤに追加するには、アクティブなレイヤにする必要があります。

選択したローカル レイヤを削除できます。コンテンツのないレイヤがドキュメントに含まれている場合は、このようなレイヤを一度に削除して整理できます。

レイヤを作成するには

- 1 **[オブジェクト]** インスペクタが開いていない場合は、**[オブジェクト]** ▶ **[オブジェクト]** をクリックします。
- 2 **[オプション]** ボタン  をクリックし、次の表からいずれかのタスクを実行します。

目的	作業手順
ローカル レイヤを作成する	[レイヤ] ▶ [新規レイヤ] をクリックします。
すべてのページのマスター レイヤを作成する	[レイヤ] ▶ [マスター レイヤの新規作成 (すべてのページ)] をクリックします。
奇数のページのマスター レイヤを作成する	[レイヤ] ▶ [マスター レイヤの新規作成 (奇数ページ)] をクリックします。 このコマンドは、アクティブ ページが奇数ページの場合のみ使用できます。
偶数のページのマスター レイヤを作成する	[レイヤ] ▶ [マスター レイヤの新規作成 (偶数ページ)] をクリックします。 このコマンドは、アクティブ ページが偶数ページの場合のみ使用できます。



描画でレイヤを使用するには、最初に**【オブジェクト】**インスペクタでレイヤ名をクリックしてレイヤをアクティブにする必要があります。描画の作成時には、デフォルトのレイヤ (レイヤ 1) がアクティブになります。

マスター レイヤは、常にマスター ページに追加されます。このレイヤに追加されたコンテンツは、選択したマスター レイヤウトの種類に応じて、ドキュメントのすべてのページ、すべての奇数ページ、またはすべての偶数ページに表示されます。

見開き表示ビューでは奇数ページや偶数ページのマスター レイヤを作成できません。奇数および偶数のマスター ページを作成してから見開き表示に切り替えた場合、奇数および偶数マスター レイヤは全ページのマスター レイヤに変換されます。見開きページについて詳しくは、[674 ページの「見開きページを表示するには」](#)。を参照してください。



【オブジェクト】 インスペクタで **【新規レイヤ】** ボタン  をクリックしてレイヤを追加することもできます。

【オブジェクト】 インスペクタの下部でフライアウトを開き、以下のようなボタンをクリックして新しいマスター レイヤを作成することもできます：**【マスター レイヤの新規作成 (すべてのページ)】** 、**【マスター レイヤの新規作成 (奇数ページ)】**

、または **【マスター レイヤの新規作成 (偶数ページ)】** .

レイヤ名をコントロールクリックして **【レイヤを変更】** をクリックし、**【マスター レイヤ (すべてのページ)】**、**【マスター レイヤ (奇数ページ)】**、または **【マスター レイヤ (偶数ページ)】** を選択すると、どのレイヤでもマスター レイヤにできます。

レイヤをアクティブにするには


- 1 **【オブジェクト】** インスペクタが開いていない場合は、**【オブジェクト】 ▶ 【オブジェクト】** をクリックします。
- 2 **【オブジェクト】** インスペクタで次のいずれかを行います。
 - レイヤ名をクリックします。
 - アクティブにしたいレイヤにあるオブジェクトをクリックします。




デフォルトでは、アクティブ レイヤはレイヤ 1 です。

アクティブなレイヤの名前、および現在選択しているオブジェクトの種類が、アプリケーション ウィンドウの下部にあるステータス バーに表示されます。アクティブなページおよびレイヤの名前が **【オブジェクト】** インスペクタの一番上に表示されます。



レイヤにあるオブジェクトを選択してレイヤをアクティブにしたい場合は、**【オプション】** ボタン  をクリックし、**【オブジェクトを選択してレイヤをアクティブにする】** をクリックしてコマンドをオフにします。

レイヤを削除するには

- 1 **【オブジェクト】** インスペクタが開いていない場合は、**【オブジェクト】 ▶ 【オブジェクト】** をクリックします。
- 2 レイヤ名をクリックします。
- 3 **【削除】** ボタン  をクリックします。




レイヤを削除すると、そのレイヤに配置されているオブジェクトもすべて削除されます。[オブジェクトを保存するには](#)、現在のレイヤを削除する前に、そのオブジェクトを別のレイヤに移動します。

次のデフォルト レイヤを除き、ロック解除されているレイヤはすべて削除できます。**【ドキュメント グリッド】**、**【デスクトップ】**、**【ガイド】**、および **【ガイド (全ページ)】**。レイヤのロックおよびロック解除について詳しくは、[329 ページの「レイヤの編集プロパティを設定するには」](#)。を参照してください。



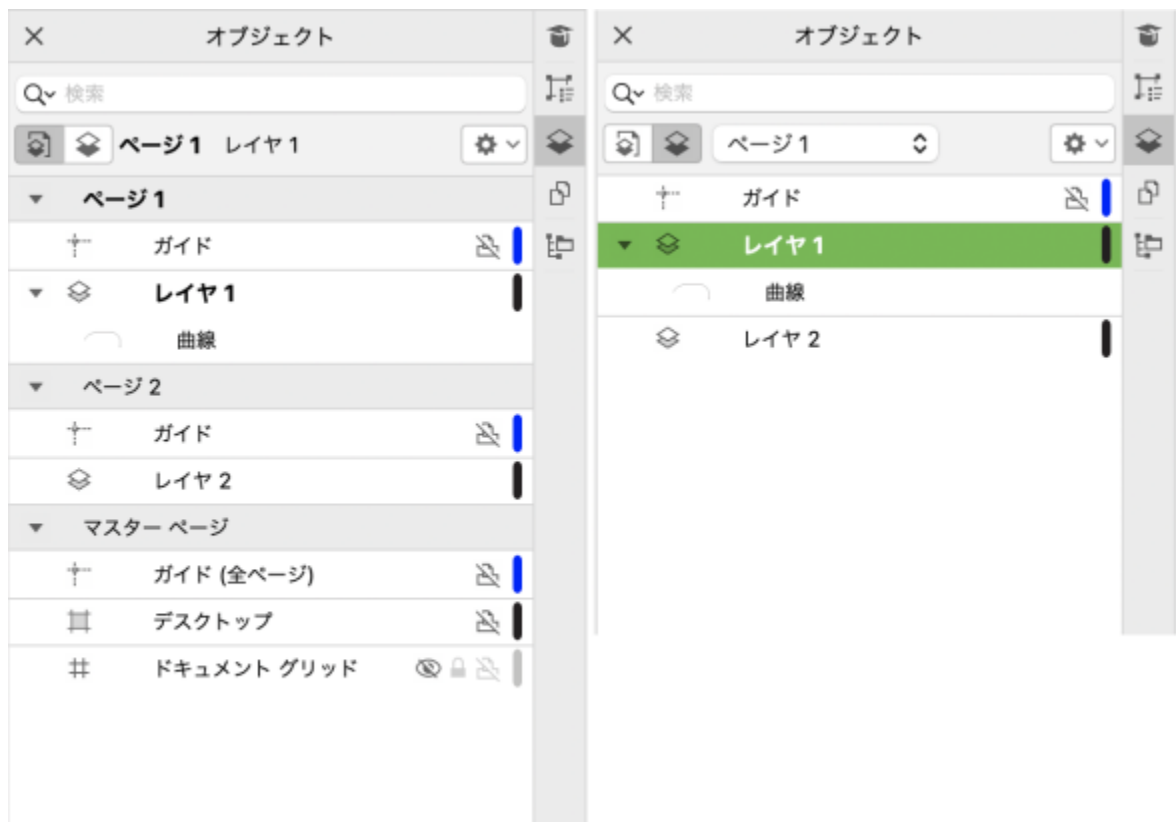
【オブジェクト】インスペクタでレイヤ名をコントロールクリックし、【削除】を選択してレイヤを削除することもできます。

空のレイヤをすべて削除するには

- 【オブジェクト】インスペクタで【オプション】ボタン  をクリックし、【レイヤ】▶【空のレイヤを削除】をクリックします。

レイヤ、ページ、オブジェクトを表示する

【オブジェクト】インスペクタのビューでは、様々な方法でドキュメントの構成要素を表示できます。選択するビューは、ドキュメントの複雑さおよび実行するタスクによって異なります。たとえば、ページ数の多いドキュメントの場合、ページのみを表示を選択すると、より簡単にナビゲートでき、一度に 1 ページのみを表示できるようになります。【レイヤとオブジェクト】ビューでは、選択したページに影響を与えるレイヤすべてを表示して順序を変更することができます。



利用可能なビュー：ページ、レイヤ、およびオブジェクト (左)、レイヤとオブジェクト (右)

レイヤ、ページ、グループ (およびその中にあるネスト グループ) は 1 回クリックすれば拡張できます。

また、カラー表示モードからレイヤのビューを切り替えることもできます (例：標準またはエンハンスドからワイヤーフレームに切り替え)。この機能は複雑なプロジェクトで役立ち、各レイヤの表示モードを管理できます。これに対して、【ビュー】▶【ワイヤーフレーム】コマンドはプロジェクトのあらゆるレイヤに適用されます。また、ワイヤーフレーム線のカラーを変更できます。





【オブジェクト】インスペクタにはオブジェクトのサムネイル プレビューが表示されるため、より簡単に見分けられます。オブジェクトのサムネイルのサイズは調整できます。

見開きページがレイヤにどのように影響するかについては、[674 ページの「見開きページを表示するには」](#)。を参照してください。

旧バージョンの CorelDRAW にファイルを保存する際にレイヤがどのように影響を受けるかについては、[64 ページの「描画を保存するには」](#)。を参照してください。

【オブジェクト】インスペクタでページ、レイヤ、オブジェクトを表示するには

- 1 **【オブジェクト】** インスペクタが開いていない場合は、**【オブジェクト】 ▶ 【オブジェクト】** をクリックします。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
ページのすべてのレイヤおよびオブジェクトを表示する	【レイヤとオブジェクトを表示】 ボタン  をクリックします。 【ページを選択】 リスト ボックスからページを選択します。
すべてのページにすべてのレイヤおよびオブジェクトを表示する	【ページ、レイヤ、オブジェクトを表示】 ボタン  をクリックします。
【オブジェクト】 インスペクタで選択したオブジェクトを表示する	【オプション】 ボタン  をクリックしてから 【拡張して選択内容を表示】 をクリックします。
【オブジェクト】 インスペクタで各ページにマスター レイヤを表示する	【オプション】 ボタン  をクリックし、 【ページでマスターレイヤを表示】 をクリックします。 この機能は、マスター レイヤのコンテンツを非表示にしたり、特定のページでレイヤを重ねる順序を変更したりする際に役立ちます。レイヤのプロパティ変更について詳しくは、 327 ページの「レイヤのプロパティを変更する」 。を参照してください。



アクティブなレイヤの名前、および現在選択しているオブジェクトの種類が、アプリケーション ウィンドウの下部にあるステータス バーに表示されます。アクティブなページおよびレイヤの名前が **【オブジェクト】** インスペクタの一番上に表示されます。

見開きページのあるドキュメントを表示する場合は、[674 ページの「見開きページを表示するには」](#)。を参照してください。

レイヤ、ページ、グループを完全に拡張するには

- **【オブジェクト】** インスペクタで、レイヤ、ページ、またはグループ名の左にある矢印をコマンドクリックします。

レイヤのビューを切り替えるには

- **【オブジェクト】** インスペクタでレイヤをコントロールクリックし、**【ワイヤーフレーム ビューに切り替え】** または **【カラー ビューに切り替え】** をクリックします。



この機能では各レイヤの表示モードを管理できます。これに対して、**[ビュー] ▶ [ワイヤーフレーム]** や他のビュー コマンドはプロジェクトのあらゆるレイヤに適用されます。



また、レイヤ名の右側をポイントしてレイヤ カラー アイコンをコマンドクリックできます。

ワイヤーフレーム線のカラーを変更するには

- **[オブジェクト]** インспекタで、レイヤ名の右に表示されるレイヤ カラー バーをクリックして、カラーを選択します。

ワイヤーフレーム ビュー (**[表示] ▶ [ワイヤーフレーム]**) を使用している場合は、レイヤ上のオブジェクトがレイヤ カラーで表示されます。

オブジェクト サムネールのサイズを調整するには

- **[オブジェクト]** インспекタの下にある **[サイズ変更リスト]** スライダを調整します。

レイヤのプロパティを変更する

作成した新規レイヤは、デフォルトでは、表示、編集、印刷、およびエクスポートのプロパティがオンになります。これらのプロパティはいつでも変更できます。ローカル レイヤをマスター レイヤに、またはマスター レイヤをローカル レイヤに変換することもできます。マスター レイヤについて詳しくは、[321 ページの「レイヤを作成する」](#)を参照してください。



レイヤ名の右にあるアイコンを使用すると、レイヤのプロパティを変更できます。

描画のレイヤの表示と非表示を切り替えることができます。レイヤを非表示にすると、他のレイヤ上のオブジェクトを識別および編集できます。また、描画を編集するときに描画の更新にかかる時間が短くなります。

印刷またはエクスポートされる描画にレイヤを表示するかどうかを制御するために、レイヤの印刷とエクスポートのプロパティを設定できます。印刷とエクスポートのプロパティがオンになっていれば、非表示レイヤも最終出力に表示されることに注意してください。**ドキュメント グリッド** レイヤは、印刷およびエクスポートできません。


すべてのレイヤに対してオブジェクトの編集を許可することも、アクティブなレイヤのオブジェクトのみを編集できるように制限することもできます。また、レイヤに格納されているオブジェクトを誤って変更しないようにレイヤをロックすることもできます。ロックしたレイヤのオブジェクトは、選択したり編集したりすることができなくなります。

レイヤの内容、重ね順、他のレイヤとの関係などがわかるように、レイヤの名前を変更できます。

ワイヤーフレーム ビューの際に、レイヤ カラーでレイヤ上のオブジェクトが表示されるようにレイヤ カラーを変更できます。たとえば、設計図のさまざまな要素 (配管、電気、構造など) を別々のレイヤに配置する場合、レイヤ カラーを使用して、オブジェクトが

所属するコンポーネントを迅速に識別できます。ワイヤーフレーム ビューについて詳しくは、[62 ページの「表示モード」](#)を参照してください。

レイヤの表示/非表示を切り替えるには

- 1 **[オブジェクト]** インスペクタが開いていない場合は、**[オブジェクト]** ▶ **[オブジェクト]** をクリックします。
- 2 レイヤ名をポイントし、目のアイコン  をクリックします。

レイヤを表示するには、目のアイコンをクリックします。




非表示レイヤ上のオブジェクトは、レイヤの印刷とエクスポートのプロパティをオフにしない限り、印刷またはエクスポートされる描画に表示されます。詳しくは、[329 ページの「レイヤの印刷とエクスポートを有効/無効にするには」](#)。を参照してください。



[オブジェクト] インスペクタでレイヤをコントロールクリックし、**[表示]** または **[非表示]** をクリックしても、レイヤの表示と非表示を切り替えられます。

レイヤの印刷とエクスポートを有効/無効にするには

- 1 **[オブジェクト]** インスペクタが開いていない場合は、**[オブジェクト]** ▶ **[オブジェクト]** をクリックします。
- 2 レイヤ名の横にあるプリンタのアイコン  をクリックします。



レイヤの印刷とエクスポートを無効にすると、印刷またはエクスポートされる描画やフルスクリーン プレビューにレイヤの内容が表示されなくなります。フルスクリーン プレビューについて詳しくは、[61 ページの「描画をプレビューする」](#)。を参照してください。



[オブジェクト] インスペクタでレイヤをコントロールクリックし、**[印刷とエクスポートを有効にする]** または **[印刷とエクスポートを無効にする]** をクリックして、レイヤの印刷とエクスポートを有効/無効にすることもできます。

レイヤの編集プロパティを設定するには


- 1 **[オブジェクト]** インスペクタが開いていない場合は、**[オブジェクト]** ▶ **[オブジェクト]** をクリックします。
- 2 **[オブジェクト]** インスペクタ で、編集するレイヤの名前をクリックします。
- 3 次の表のタスクを 1 つ実行します。


目的

レイヤをロックまたはロック解除する

すべてのレイヤを編集可能にする

作業手順


レイヤ名をコントロールクリックし、**[ロック]** をクリックします。レイヤをロック解除するには、レイヤ名の横にあるロックアイコン  をクリックします。

[オプション] ボタン  をクリックし、**[全レイヤの編集]** をクリックしてコマンドをオンにします。

目的

アクティブなレイヤだけを編集可能にする

作業手順

[オプション] ボタン  をクリックし、[全レイヤの編集] をクリックしてコマンドをオフにします。



全レイヤの編集をオフにすると、アクティブなレイヤとデスクトップ レイヤだけが使用可能になります。アクティブでないレイヤ上のオブジェクトは、選択または編集することができません。たとえば、選択ツールを使用して描画ページ上の複数のオブジェクトを選択範囲線で囲んで選択する場合、アクティブ レイヤ上のオブジェクトのみが選択されます。

ドキュメント グリッド レイヤをロックまたはロック解除することはできません。



[オブジェクト] インспекタでレイヤをコントロールクリックし、[ロック解除] をクリックして、レイヤをロック解除することもできます。

レイヤの名前を変更するには

- 1 [オブジェクト] インспекタが開いていない場合は、[オブジェクト] ▶ [オブジェクト] をクリックします。
- 2 レイヤ名をコントロールクリックし、[名前を変更する] をクリックします。



CorelDRAW Graphics Suite ファイルを前のバージョンに保存した場合、レイヤ名は保持されません。

レイヤとオブジェクトを検索、移動、コピーする

複雑なプロジェクトでは、[オブジェクト] インспекタを使用すると、レイヤとオブジェクトをすばやく見つけられます。

単一ページ上または複数ページ間でレイヤを移動、コピーできます。選択したオブジェクトを別のレイヤ (マスター ページのレイヤを含む) に移動またはコピーすることもできます。

レイヤを移動およびコピーすると、重ね順に影響します。現在のレイヤの下にあるレイヤに移動またはコピーしたオブジェクトは、そのレイヤで最前面のオブジェクトになります。同様に、現在のレイヤの上にあるレイヤに移動またはコピーしたオブジェクトは、そのレイヤで最背面のオブジェクトになります。

新しいページを追加すると、デスクトップにあるオブジェクトはその作成場所であるレイヤに維持され、新しいページには表示されません。このようなオブジェクトは自動的にデスクトップ レイヤに移されるため、あらゆるドキュメント ページに表示されます。

オブジェクトまたはレイヤを見つけるには

- [オブジェクト] インспекタで、[検索] ボックスにオブジェクトまたはレイヤの名前を入力します。

レイヤを移動するには

- 1 [オブジェクト] インспекタが開いていない場合は、[オブジェクト] ▶ [オブジェクト] をクリックします。
- 2 レイヤのリストで、レイヤ名を目的の位置にドラッグします。

レイヤをコピーするには

- 1 [オブジェクト] インспекタが開いていない場合は、[オブジェクト] ▶ [オブジェクト] をクリックします。
- 2 レイヤ リストで、コピーするレイヤをコントロールクリックし、[コピー] をクリックします。


3 コピーしたレイヤを配置するレイヤをコントロールクリックして、**[貼り付け]** をクリックします。

レイヤとその中のオブジェクトが、選択したレイヤの上に貼り付けられます。

オブジェクトを別のレイヤに移動/コピーするには

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

2 **[オブジェクト]** インスペクタで、**オブジェクト** をクリックします。

3 **[オプション]** ボタン  をクリックし、次のいずれかをクリックします。

- レイヤに移動
- レイヤにコピー

4 移動/コピー先のレイヤをクリックします。




オブジェクトをレイヤ間で移動するときは、レイヤをロック解除しておく必要があります。



オブジェクトを別のレイヤに移動またはコピーするには、**[オブジェクト]** インスペクタで、オブジェクトを新しいレイヤにドラッグします。

[重ね順] コマンドを使用して、オブジェクトを別のレイヤに移動することもできます。詳しくは、[300 ページの「オブジェクトの重ね順内の位置を変更するには」](#)。を参照してください。

新しいページを追加するとき、デスクトップのオブジェクトをデスクトップ レイヤに移すには

- **[オブジェクト]** インスペクタで **[オプション]** ボタン  をクリックし、**[デスクトップ オブジェクトをレイヤに維持する]** コマンドをオフにします。



シンボル

CorelDRAW では、オブジェクトを作成し、シンボルとして保存することができます。シンボルは、一度定義すると描画内で何度でも引用できます。シンボルを描画に挿入するたびに、シンボル インスタンスが作成されます。シンボルの定義とインスタンスについて詳しくは、CorelDRAW (CDR) ファイルの一部であるシンボル マネージャに保存されます。描画に何回も現れるオブジェクトにシンボルを使用すると、ファイル サイズを小さくすることができます。

ここでは、次の項目について説明します。

- ページ 333 の「シンボルを作成/編集/削除する」。
- ページ 335 の「描画でシンボルを使用する」。
- ページ 337 の「描画間でシンボルを共有する」。
- ページ 338 の「シンボル コレクションおよびライブラリ」。

シンボル インスタンスの修正とサポートされていないオブジェクトの種類について詳しくは、[339 ページの「参照: シンボル」](#)を参照してください。

特殊文字の操作について詳しくは、[569 ページの「グラフィックを埋め込む」](#)を参照してください。

シンボルを作成/編集/削除する

シンボルとは、一度定義すると描画内で何度でも引用できるオブジェクトのことです。ファイル サイズをほとんど変えずに、描画内に複数のシンボル インスタンスを配置できます。シンボルに加えた変更は自動的にすべてのインスタンスに継承されるので、シンボルを使用すると、描画の編集を素早く簡単に行うことができます。



繰り返し使用されるオブジェクトにシンボルを使用すると、ファイル サイズを抑えることができます。

シンボルは、オブジェクトから作成します。オブジェクトをシンボルに変換すると、新しいシンボルが **[シンボル]** インスペクタに追加され、変換するときに選択したオブジェクトはインスタンスになります。複数のオブジェクトからシンボルを作成することもできます。CorelDRAW ではほとんどのオブジェクトをシンボルに変換することができますが、例外が一部あります。詳しくは、[340 ページの「サポートされていないオブジェクトの種類」](#)を参照してください。

描画で作成したシンボルは、CorelDRAW (CDR) ファイルに保存されます。さらに、複数の描画で共有できるシンボルを持つシンボル ライブラリを作成できます。詳しくは、[338 ページの「シンボル コレクションおよびライブラリ」](#)を参照してください。

シンボルは編集できます。シンボルを変更すると、描画内のすべてのインスタンスに影響します。シンボルの選択ハンドルは、オブジェクトの選択ハンドルとは異なります。シンボルの選択ハンドルは青で、オブジェクトの選択ハンドルは黒です。外部ライブラリのシンボルを描画に挿入すると、ソース シンボルへのリンクは維持されたまま、シンボルのコピーがアクティブな描画に追加されます。リンクされたシンボルを編集することも、外部ライブラリへのリンクを解除してシンボルを内部シンボルにすることもできます。リンクを解除した場合、シンボルのローカル コピーは描画内で内部シンボルとして残り、外部ライブラリにあるシンボルとは無関係に編集できます。

シンボルを削除できます。ドキュメントで使用されているシンボルを削除すると、ドキュメントからシンボルのすべてのインスタンスが削除されます。また、ドキュメントで使用されていないシンボルをすべて、ドキュメント ライブラリから削除することもできます。

シンボルを作成するには

- 1 つまたは複数のオブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[シンボル]** ▶ **[新規シンボルの作成]** をクリックします。
- 3 シンボルの名前を入力します。



シンボルを、異なるレイヤ間にまたがって配置することはできません。異なるレイヤにあるオブジェクトをシンボルに変換すると、一番上のレイヤで結合されます。レイヤについて詳しくは、[321 ページの「レイヤ」](#)。を参照してください。

一部のオブジェクトはシンボルに変換できません。詳しくは、[340 ページの「サポートされていないオブジェクトの種類」](#)を参照してください。




既存の 1 つまたは複数のオブジェクトを **[シンボル]** インスペクタにドラッグして、シンボルに変換することもできます。インスペクタを開くには、**[オブジェクト]** ▶ **[シンボル]** ▶ **[シンボル]** をクリックします。

シンボルを編集するには

- 1 **[シンボル]** インスペクタで、リストからシンボルを選択します。

[シンボル]インスペクタを開くには、[オブジェクト] ▶ [シンボル] ▶ [シンボル] をクリックします。

2 [シンボルの編集] ボタン  をクリックします。

3 描画ページのオブジェクトを修正します。


4 描画ウィンドウの左下隅にある [終了] タブをクリックします。



シンボルに加えた変更は、アクティブな描画内のすべてのインスタンスに自動的に反映されます。

シンボルの編集モードで作業している間は、描画にレイヤを追加したり、描画を保存したりすることはできません。



描画ウィンドウでインスタンスを選択し、プロパティバーの [シンボルの編集] ボタン  をクリックする

か、**Command**インスペクタに表示され、他のシンボルと同様に選択と編集が可能になります。ネットワーク上でファイルを変更するための権限が必要になる場合もあります。

シンボルの名前を変更するには、[シンボル] インスペクタでシンボル名をダブルクリックし、新しい名前を入力します。

シンボルを編集するときに、別のシンボルのインスタンスを挿入して、ネストしたシンボルを作成することができます。ただし、同じシンボルのインスタンスを挿入することはできません。

リンクされたシンボルを内部シンボルにするには

1 描画ウィンドウからシンボルを選択します。

2 [オブジェクト] ▶ [シンボル] ▶ [リンクの解除] をクリックします。


シンボルの他のインスタンスが描画内にある場合は、すべてのインスタンスへのリンクを解除するかどうかを選択できます。このリンクを解除すると、内部シンボルがすべてのインスタンスに適用されます。



シンボルをコントロールクリックし、[リンクの解除] を選択して、リンクされたシンボルを内部シンボルにすることもできます。

シンボルを削除するには

1 [シンボル] インスペクタで、リストからシンボルを選択します。

2 [シンボルの削除] ボタン  をクリックします。



シンボルを削除すると、描画からシンボルのすべてのインスタンスが削除されます。

未使用のシンボルを削除するには

• [シンボル] インスペクタで [オプション] ボタン  をクリックし、[未使用のシンボルを削除] を選択します。

描画でシンボルを使用する

シンボルを検索するには、検索機能を使用するか、使用できるシンボルのリストを参照します。必要なシンボルが見つかったら、描画に挿入します。この操作により、シンボル インスタンスが作成されます。ライブラリに保存されているシンボルの定義に影響を与えずに、シンボル インスタンスのサイズや位置などのプロパティを変更することができます。修正できるプロパティの全リストについて詳しくは、[339 ページの「シンボル インスタンスを変更する」](#)を参照してください。シンボル インスタンスのプロパティを維持したまま、インスタンスをオブジェクトに戻すことができます。

また、シンボル インスタンスを削除することもできます。


シンボルを検索するには

- 1 **[オブジェクト]** ▶ **[シンボル]** ▶ **[シンボル]** をクリックして、**[シンボル マネージャ]** インспекタを開きます。
- 2 **[シンボル]** インспекタで、検索する描画またはフォルダをクリックします。
- 3 **[検索]** ボックスにキーワードを入力します。
シンボルの名前や説明で検索できます。



[検索] ボックスをクリアするには、**[閉じる]** ボタンをクリックします。

シンボル インスタンスを挿入するには

- 1 **[オブジェクト]** ▶ **[シンボル]** ▶ **[シンボル]** をクリックして、**[シンボル マネージャ]** インспекタを開きます。
シンボルを自動でスケールして、現在の描画スケールに合わせる場合、**[オプション]** ボタン  をクリックして、**[世界の単位にスケール]** がオンになっていることを確認します。
- 2 リストからシンボルをコントロールクリックし、**[シンボルの挿入]** ボタンをクリックします。



特殊文字の操作について詳しくは、[569 ページの「グラフィックを埋め込む」](#)。を参照してください。



[シンボル] インспекタから、シンボルを描画ウィンドウにドラッグして、シンボル インスタンスを挿入することもできます。

シンボル インスタンスを変更するには

- 1 シンボル インスタンスを選択します。
- 2 必要な変更を加えます。

シンボル インスタンスのプロパティには、修正できないものがあります。修正できるプロパティのリストについて詳しくは、[339 ページの「シンボル インスタンスを変更する」](#)。を参照してください。他のプロパティを修正するには、シンボル インスタンスをオブジェクトに戻すか、シンボル自体を修正します。



シンボルが複数のオブジェクトを含む場合、シンボル インスタンスのすべてのオブジェクトはグループのように扱われます。シンボル インスタンスの個々のオブジェクトを修正することはできません。



シンボル インスタンスを選択すると、プロパティ バーを使用して、オブジェクトのさまざまなプロパティを修正できます。

シンボル インスタンスを 1 つまたは複数のオブジェクトに変換するには

- 1 シンボル インスタンスを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[シンボル]** ▶ **[オブジェクトに復帰]** をクリックします。



[シンボル] インспекタ内のシンボルはそのまま残ります。



シンボル インスタンスをコントロールクリックし、**[オブジェクトに復帰]** をクリックして、シンボル インスタンスをオブジェクトに戻すこともできます。

シンボル インスタンスを削除するには

- 1 シンボル インスタンスを選択します。
- 2 **Delete** キーを押します。



[シンボル] インスペクタ内のシンボルはそのまま残ります。


描画間でシンボルを共有する

CorelDRAW (CDR) または Corel DESIGNER (DES) の描画のシンボルをローカル シンボルまたはネットワーク シンボルに追加するか、コピーして貼り付けるか、ライブラリ ファイルを使用して、描画間でシンボルを共有できます。

シンボルをクリップボードにコピーしても、元のシンボルはライブラリに残ります。シンボル インスタンスをクリップボードにコピーしたり、クリップボードから貼り付けたりすることもできます。シンボル インスタンスを貼り付けると、シンボルはライブラリに配置され、同時にシンボル インスタンスは描画に配置されます。その後の貼り付けでは、シンボルをライブラリに追加することなく、シンボルの別のインスタンスが描画に配置されます。修正されたシンボル インスタンスが描画内に貼り付けられると、新しいインスタンスは元のインスタンスのプロパティを継承し、ライブラリ内の新しいシンボル定義は元のシンボルのプロパティを継承します。シンボル インスタンスは、他のオブジェクトと同じようにコピーされ、貼り付けられます。詳しくは、[266 ページの「オブジェクトをコピー/複製/削除する」](#)。を参照してください。

ライブラリを使用してシンボルを共有する方法については、[338 ページの「シンボル コレクションおよびライブラリ」](#)。を参照してください。

描画のシンボルをローカル シンボルまたはネットワーク シンボルに追加するには

- 1 **[シンボル]** インスペクタのフォルダ ツリーで、**[ローカル シンボル]** または **[ネットワーク シンボル]** をクリックします。
 - 2 **[オプション]** ボタン  をクリックし、**[ライブラリのインポート]** をクリックします。
 - 3 使用するシンボルが含まれている描画を見つけて選択します。
 - 4 **[OK]** をクリックします。
- 描画のファイル名が、**[シンボル]** インスペクタの **[ローカル シンボル]** または **[ネットワーク シンボル]** の下に表示されます。シンボルを表示するには、ファイル名をクリックします。



追加したシンボルはリンクされていて、名前を変更したり、編集したり、削除したりすることはできません。

インポートする描画にシンボルが含まれていない場合、**[ローカル シンボル]** または **[ネットワーク シンボル]** の下にそのファイル名は表示されません。

描画間でシンボルのコピーと貼り付けを行うには

目的

シンボルをクリップボードにコピーする

クリップボードからシンボルを貼り付ける

作業手順

ソース ドキュメントを開きます。**[シンボル]** インスペクタで、リストから 1 つまたは複数のシンボルを選択し、コントロールをクリックして、**[コピー]** をクリックします。

ターゲット ドキュメントを開きます。**[シンボル]** インスペクタで、コントロールをクリックし、**[貼り付け]** をクリックします。

ヒント: ターゲット ドキュメントにシンボルがない場合、この方法は使用できません。シンボルがないドキュメントにシンボルを貼り付けるには、**[編集]** ▶ **[貼り付け]** をクリックします。



最初に貼り付けたシンボルの名前は「Symbol1」になります。その後のコピーの名前では、「Symbol2」、「Symbol3」のように番号が増加します。


シンボル コレクションおよびライブラリ

描画で作成したシンボルは、CorelDRAW ファイルに保存されます。シンボルを他の描画で使用する場合や他のユーザーと共有する場合、シンボルを Corel シンボル ライブラリ (CSL) 形式で保存するかエクスポートして、シンボル ライブラリを作成できます。描画を Corel シンボル ライブラリ (CSL) 形式で保存すると、ドキュメントとともにすべてのシンボル インスタンスが保存されます。ライブラリをエクスポートすると、シンボルのみがドキュメントとともに保存されます。

ドキュメントのシンボルを Cloud に Corel シンボル ライブラリ (CSL) として保存して、他のユーザーと共有したり、.csl ファイルをドキュメントにリンクすることもできます。リンクされたシンボル ライブラリは、**[リンクされたシンボル]** に表示されます。リンクされたシンボル ライブラリのシンボルは、Cloud 上の .csl ファイルが更新されたときに更新されます。


[シンボル] inspectorには、ローカルの **[シンボル]** フォルダに保存されているライブラリが表示されます。**[シンボル]** フォルダは、CorelDRAW からエクスポートしたカスタム シンボル ライブラリ、およびローカルでコピーされたインポート済みライブラリのデフォルトの場所です。描画に、ライブラリとコレクション (ライブラリ ファイルのグループ) を追加できます。ライブラリとコレクションを削除したり、既存のライブラリにシンボルを追加したりすることもできます。

シンボル ライブラリを作成するには

- 1 必要なシンボルを作成します。
- 2 **[シンボル]** インスペクタの **[オプション]** ボタン  をクリックし、**[ライブラリのエクスポート]** を選択します。
- 3 ライブラリを保存するドライブとフォルダを選択します。
- 4 **[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 **[保存]** をクリックします。


シンボルとシンボル インスタンスがすべて、ドキュメントとともに保存されます。

シンボル ライブラリを Cloud に保存するには

- 1 **[シンボル]** インスペクタ (**[オブジェクト]** ▶ **[シンボル]** ▶ **[シンボル]**) で、ドキュメントのファイル名をクリックします。
- 2 **[オプション]** ボタン  をクリックし、**[Cloud に保存]** を選択します。

Cloud に初めてアクセスしたときには、Corel.com アカウントでサイン インするように求められます。
- 3 ファイル名を入力し、.csl ファイルを保存するフォルダを選択します。
- 4 **[保存]** をクリックします。

コレクションまたはライブラリを描画に追加するには

- 1 **[シンボル]** インスペクタのフォルダ ツリーで、**[ローカル シンボル]** または **[ネットワーク シンボル]** をクリックします。
- 2 **[オプション]** ボタン  をクリックし、**[ライブラリのインポート]** をクリックします。
- 3 コレクションまたはライブラリを検索して選択します。
- 4 **[OK]** をクリックします。

コレクションまたはライブラリを削除するには

- 1 **[シンボル]** インスペクタで、コレクションまたはライブラリをクリックします。
- 2 **Delete** キーを押します。



コレクションまたはライブラリが **[シンボル]** インスペクタのフォルダ ツリーから削除されますが、ファイルは削除されません。

シンボルを既存のライブラリに追加するには

- 1 **[シンボル]** インスペクタで、シンボルをコントロールクリックし、**[コピー]** をクリックします。
- 2 **[ファイル]** ▶ **[開く]** をクリックします。
- 3 ライブラリがあるドライブとフォルダを選択します。
- 4 **[ファイルの種類]** リスト ボックスから **[CSL - Corel シンボル ライブラリ]** を選択します。
- 5 シンボルを保存するライブラリ フォルダを選択します。
- 6 **[シンボル]** インスペクタをコントロールクリックし、**[貼り付け]** をクリックします。
- 7 ライブラリ ファイルを保存します。

参照: シンボル

シンボル インスタンスを変更する

シンボル インスタンスでは、次のオブジェクトのプロパティを修正することができます。シンボルが複数のオブジェクトを含む場合、シンボル インスタンスのすべてのオブジェクトはグループ化された単一オブジェクトのようにひとまとめに扱われます。

プロパティ

注記

配置

プロパティ バーを使用して修正できます。詳しくは、[282 ページの「オブジェクトを配置する」](#)を参照してください。

サイズ

プロパティ バーを使用して修正できます。詳しくは、[301 ページの「オブジェクトをサイズ変更/スケールする」](#)を参照してください。

[スケール]

スケールの割合 (%) は、シンボルの定義によって異なります。プロパティ バーを使用して修正できます。詳しくは、[301 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。

プロパティ

斜変形

回転の角度

透明度

ミラー

テキストを回り込ませる

重ね順

名前

注記

詳しくは、[193 ページの「オブジェクトを斜変形/伸縮する」](#)。を参照してください。

プロパティ バーを使用して修正できます。詳しくは、[303 ページの「オブジェクトを回転/ミラー化する」](#)。を参照してください。

標準透明のみ**[プロパティ]** インスペクタの **[シンボル]** セクションで修正できます。

プロパティ バーを使用して修正できます。詳しくは、[303 ページの「オブジェクトを回転/ミラー化する」](#)。を参照してください。

[プロパティ] **[インスペクタ]** の **[要約]** セクションで修正できます。プロパティ バーを使用して修正することもできます。詳しくは、[562 ページの「オブジェクト、アート テキスト、またはテキスト フレームの周りで段落テキストを折り返すには」](#)。を参照してください。

プロパティ バーを使用して修正できます。詳しくは、[300 ページの「オブジェクトの重ね順を変更する」](#)。を参照してください。

インスタンスの名前は**[シンボル]** インスペクタに表示されます。インスタンス名を 2 回クリックして変更します。

サポートされていないオブジェクトの種類

CorelDRAW ではほとんどのオブジェクトをシンボルに変換することができますが、次のオブジェクトは変換できません。

サポートされていないオブジェクトの種類

注記

リンクまたは埋め込まれたオブジェクト

バーコードを組み込む

凍結されていないレンズを含むオブジェクト

レンズを凍結する必要があります。

リンク グループ内のコントロール オブジェクト (ドロップ シャドウ、等高線、ブレンド、ベベル、押し出しなど)

リンク グループの関連するオブジェクトをすべてシンボルに含める必要があります。例えば、オブジェクトがドロップ シャドウを含む場合、オブジェクトをドロップ シャドウなしに変換することはできません。または、グループを解除できます。

アート メディア効果を適用したオブジェクト

スプレー効果は複数の曲線オブジェクトに分割する必要があります。その他のアート メディア効果は、分割するか、リンク グ

サポートされていないオブジェクトの種類

注記

ループに変換する必要があります。透明を含むスプレー効果はシンボルに変換できません。

差し込み印刷フィールド

リンクされたビットマップ

ムービーに配置された PDF ファイルまたは EPS ファイル

ロックしたオブジェクト

オブジェクトをロック解除する必要があります。

段落テキスト

コネクタおよび寸法線

分割されているか、1 つまたは複数のリンク オブジェクトに含まれている必要があります。

ガイドライン

ロールオーバー

ロールオーバーをシンボルに変換することはできませんが、シンボル インスタンスをロールオーバーのステートに含めることができます。

透明度のあるオブジェクトまたは透明効果を適用したオブジェクト

透明効果はビットマップに変換する必要があります。



プロジェクトを管理および追跡する

[オブジェクト データ] インスペクタは、大規模なプロジェクトの作成/監督を行う際のプロジェクト管理ツールとして特に役立つ高度な機能を備えています。コスト、プロジェクト ノート、オブジェクトの詳細など、個々のオブジェクトまたはオブジェクトのグループに関するさまざまなタイプのプロジェクト データを入力できます。

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 343 の「プロジェクト データベースを設定する」。
- ページ 344 の「オブジェクト データを割り当てる/コピーする」。
- ページ 345 の「オブジェクト データの表示と印刷」。

プロジェクト データベースを設定する


プロジェクト データを描画のオブジェクトに割り当てる前に、どの情報を表示するかを決めておく必要があります。CorelDRAW のデフォルトでは、**[名前]**、**[コスト]**、**[注記]**、**[CDRStaticID]** の 4 つのデータ フィールドが作成されます。最初の 3 つのフィールドは、必要に応じて編集したり削除したりすることができます。**[CDRStaticID]** フィールドは、CorelDRAW がオブジェクトを識別するために使用する表示されないフィールドで、編集や削除はできません。

必要な数のデータ フィールドを作成し、割り当てることができます。ただし、これらのデータ フィールドでは、許可されているフォーマット変数を使用する必要があります。データ フィールドについて詳しくは、[344 ページの「オブジェクト データを割り当てる/コピーする」](#)を参照してください。

データ フィールドの名前やフォーマットなどの設定は、いつでも変更できます。カスタム フィールドが必要な場合、**[一般]**、**[日付/時刻]**、**[直線/角度]**、および**[数値]**。それぞれのフォーマットは、一連の共通な設定を提供します。CorelDRAW のプリセットフォーマットでは希望する情報をデータ概要に提供できない場合、使用するフォーマットの種類に適合する変数を使用して独自のカスタム フォーマットを作成することができます。選択したフィールド フォーマットは、アクティブな描画内のすべてのオブジェクトに対して使用されます。

[名前] および **[CDRStaticID]** 以外のデータ フィールドは削除することもできます。フィールドを削除すると、アクティブなドキュメントでそのフィールドに入力されたデータもすべて削除されます。

データ フィールドを追加するには

- 1 **[ウィンドウ] ▶ インスペクタ ▶ [オブジェクト データ]** をクリックします。
- 2 **[オブジェクト データ]** インスペクタで、**[フィールド エディタを開く]** ボタン  をクリックします。
- 3 **[オブジェクト データ フィールドのエディタ]** ダイアログ ボックスで、**[フィールドの新規作成]** をクリックします。

- 4 作成したフィールドの名前を変更するには、フィールドをダブルクリックし、新しい名前を入力して、**Enter** キーを押します。
- 5 **[フィールドの追加先]** で、次のいずれかまたは両方のチェック ボックスをオンにします。
 - **ドキュメントのデフォルト**- 現行のドキュメントに新規フィールドを保存します。
 - **アプリケーションのデフォルト**- アプリケーションに新規フィールドを保存します。



この手順を使用して、既存のデータ フィールドの設定を変更することもできます。

可能な操作

データ フィールドのフォーマットを変換する

データ フィールドを選択し、**[フォーマット]** の **[変更]** をクリックします。**[フォーマットの定義]** ダイアログ ボックスで、使用するフォーマットの種類の横にあるオプションをオンにし、リストからフォーマットを選択します。

データ フィールドのカスタム フォーマットを作成する

データ フィールドを選択し、**[フォーマット]** の **[変更]** をクリックします。**[フォーマットの定義]** ダイアログ ボックスで、作成するフォーマットの種類の横にあるオプションをオンにします。**[作成]** ボックスにフォーマットを入力し、**Enter** キーを押します。

データ フィールドを削除する

リストからデータ フィールドの名前を選択して、**[フィールドを削除]** をクリックします。複数のフィールドを選択するには、**Command** キーを押したまま、リストで名前をクリックします。


オブジェクト データを割り当てる/コピーする

描画に関して必要なすべてのデータ フィールドの作成が完了すると、データベースを作成することができます。**[オブジェクト データ]** インспекタと**オブジェクト データ マネージャ**により (**オブジェクト データ** インспекタから起動されるスプレッドシート)、オブジェクト情報の追加と編集に必要なすべてのコマンドと機能が提供されます。

[オブジェクト データ] インспекタは、1 つのオブジェクトに関するデータを入力する場合に最も適しています。オブジェクト データを追加、編集、削除することができます。これに対して、**オブジェクト データ マネージャ**は、複数のオブジェクトについてデータを入力および編集するのに最適です。一般的なスプレッドシート アプリケーションにある多数の編集機能が用意されています。


あるオブジェクトのデータ エントリを使用して、別のオブジェクトのデータ エントリを更新することができます。この機能は、オブジェクトのデータ エントリを置き換えるのではなく、フィールドとデータを適切な場所に追加します。

オブジェクトのデータを追加/編集するには



- 1 **選択ツール**  でオブジェクトを選択します。
- 2 **[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [オブジェクト データ]** をクリックします。
- 3 データ フィールドを選択します。フィールドの**[値]** 列にテキストを入力し、**Enter** キーを押します。
- 4 他のフィールドにデータを追加するには、手順 3 を繰り返します。

可能な操作



すべてのフィールドを消去する

[すべてのフィールドの消去] ボタン  をクリックします。

複数のオブジェクトのデータを追加/編集するには

- 1 選択ツール  でオブジェクトを選択します。
- 2 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [オブジェクト データ] をクリックします。
- 3 [オブジェクト データ] インспекタで、[スプレッドシートを開く] ボタン  をクリックします。
- 4 [オブジェクト データ マネージャ] ウィンドウで、セルをクリックし、適切なデータを入力します。セル、フィールド、およびオブジェクトにエントリを割り当てるには、**Enter** キーを押します。

あるオブジェクトから別のオブジェクトにデータをコピーするには

- 1 選択ツール  を使用して、データのコピー先のオブジェクトを選択します。
- 2 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [オブジェクト データ] をクリックします。
- 3 [オブジェクト データ] インспекタで、[データのコピー元] ボタン  をクリックします。
- 4 データのコピー元のオブジェクトをクリックします。

オブジェクト データの表示と印刷



オブジェクト データ マネージャ ([オブジェクト データ] インспекタからアクセス可能) は、描画内の 1 つまたは複数のオブジェクトに割り当てたデータを表示するのに必要なコマンドと機能を提供します。**オブジェクト データ マネージャ** は、1 つのオブジェクトと関連付けられたデータの表示と編集のためにも使用できますが、その主目的は、さまざまなグループに含まれる複数のオブジェクトと関連付けられた大量のデータを表示/管理することにあります。


オブジェクト データの表示方法は、次のように変更できます。

- 表示するネストされたグループ レベルの数を設定できます。
- 複数のグループによって共有されるフィールドのグループ別の小計を表示できます。オブジェクトの複数のグループがデータ シートに表示される場合に、このコマンドを使用します。このコマンドは、数値フォーマットのフィールドにのみ適用されます。
- 列でグループをわかりやすく区別するには、グループのオブジェクトに関係するデータの前に 2 つのスペースのインデントを付けることができます。
- 選択した列の値の合計を **オブジェクト データ マネージャ** に自動的に計算させることができます。合計は列の一番下に表示されます。

オブジェクト データ マネージャ ではアプリケーションのすべての印刷機能にアクセスできるため、すばやく印刷したり、特定の設定を使用して印刷したりできます。

オブジェクト データ概要を表示および印刷するには

- 1 選択ツール  で 1 つまたは複数のオブジェクトを選択します。
ドキュメント全体に関するオブジェクト データ概要を表示する場合は、[編集] ▶ [すべて選択] ▶ [オブジェクト] をクリックします。
- 2 [オブジェクト データ] インспекタ ([ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [オブジェクト データ]) で、[スプレッドシートを開く] ボタン  をクリックします。
[オブジェクト データ マネージャ] ウィンドウにオブジェクト データ概要が表示されます。
- 3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
表示するネストされたグループ レベルの数を設定する	[レベルの表示] ボックスに値を入力します。
グループの小計の表示/非表示を切り替える	<p>列のタイトルを右クリックし、[グループの要約] をクリックします。</p> <p>[グループの要約] コマンドの横のチェック マークは、グループの小計が表示されることを示します。</p>
列でグループのインデント/整列を設定する	<p>列のタイトルを右クリックし、[階層の表示] をクリックします。</p> <p>[階層の表示] コマンドの横のチェック マークは、列のネストされたグループがインデント表示されることを示します。</p>
列の値の合計の表示/非表示を切り替える	<p>列のタイトルを右クリックし、[合計の表示] をクリックします。</p> <p>[合計の表示] コマンドの横のチェック マークは、列の値の合計が表示されることを示します。</p>
オブジェクト データ概要を印刷する	<p>[印刷] ボタン  をクリックします。[プリンタ] リスト ボックスでプリンタを選択します。[コピー数] ボックスに数字を入力します。CorelDRAW の印刷機能について詳しくは、775 ページの「印刷の基本」。を参照してください。</p> <p>ヒント: ページ余白を設定したり、グリッド線、列ヘッダー、または行ヘッダーを非表示にするには、[ページ設定] ボタンをクリックし、[ページ設定] ダイアログ ボックスで必要な設定を選択します。</p>

カラー、塗りつぶし、および透明を管理する

- カラー..... 349
- 塗りつぶし..... 367
- オブジェクトの透明度..... 391
- 塗りつぶしや透明を検索、管理、保存する..... 405
- カラー マネージメント.....411

CorelDRAW®



カラー

CorelDRAW では、多様な業界標準のカラー パレット、カラー ミキサー、およびカラー モデルを使用して、カラーを選択し作成することができます。ドキュメント パレットを使用したり、カスタム カラー パレットを作成および編集して、よく使用されるカラーを将来使用するために保存できます。

画面上のカラー パレットの外観をカスタマイズして変更することができます。カラー ボックスの大きさ、行数、およびその他のプロパティを変更できます。

また、印刷スタイルを作成することもできます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 349 の「カラー モデル」。
- ページ 351 の「カラー深度」。
- ページ 352 の「カラーを選択する」。
- ページ 357 の「カラーを検索して置換する」。
- ページ 358 の「ドキュメントのパレット」。
- ページ 360 の「カラー パレットを作成/編集する」。
- ページ 362 の「カラー パレットの表示と整理」。
- ページ 364 の「カラー パレットを表示または非表示にする」。

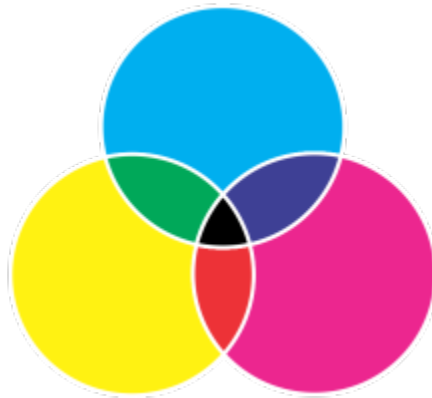
カラー モデル

カラー モデルは、カラーを定義する正確な方法を提供し、各モデルでは特定のカラー コンポーネントを使用してカラーを定義します。グラフィックの作成時には、次のカラー モデルから選択できます。

CMYK カラー モデル

CMYK カラー モデルは印刷に使用され、シアン (C)、マゼンタ (M)、イエロー (Y)、および黒 (K) のコンポーネントを使ってカラーを定義します。これらのコンポーネントの値は 0~100 の範囲となり、パーセントで表されます。

CMYK などの減算カラー モデルでは、カラー (すなわちインク) は白い用紙などの表面に加えられます。さらに、カラーは表面の輝度を「減じ」ます。各カラー コンポーネント (C、M、Y) の値が 100 の場合は、結果のカラーは黒になります。各コンポーネントの値が 0 の場合には、カラーは表面に付加されないため、表面自体の色 (この場合は、白い紙) になります。印刷のカラー モデルには黒 (K) が含まれています。これは、黒インクはより中立的であり、同量のシアン、マゼンタ、イエローを混ぜるより、より黒い発色が得られるためです。黒インクは特に文字を印刷する場合に、より鮮明な結果が得られます。また、黒インクは通常、カラー インクより安価です。

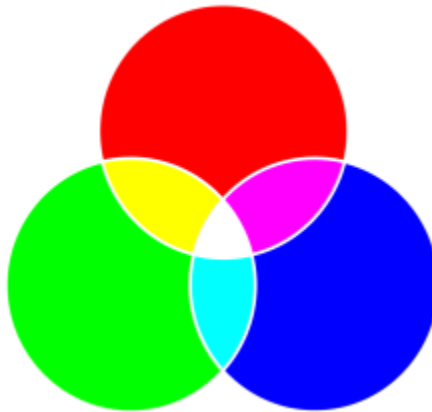


黒は、CMY の 3 色を最高の強度で混合すると生成されます。

RGB カラー モデル

RGB カラー モデルは赤 (R)、緑 (G)、青 (B) のコンポーネントを使用して、特定の色の赤、緑、青の光の量を定義します。24 ビット イメージでは、各コンポーネントは 0 ~ 255 の数値として表されます。48 ビット イメージなど、よりビット レートが高いイメージでは、値の範囲は大きくなります。これらコンポーネントの組み合わせは、1 つのカラーとして定義されます。

RGB などの加算型カラー モデルでは、カラーは透過光から生み出されます。そのため RGB はモニタで使用され、赤、青、緑の各光をさまざまに混合して、広範囲なカラーが再現されます。赤、青、緑の光がそれぞれの最大強度で混合されると、眼は生じた色を白として知覚します。理論的には、これらのカラーは赤、緑、青のままですが、モニタ上のピクセルは密集しているため、眼には 3 つのカラーが識別できません。各コンポーネントの値が 0 の場合は、光が存在しないことを意味し、眼はカラーを黒として知覚します。



白は、RGB の 3 色を最大の強度で混合すると生成されます。

RGB は最も一般的に使用されるカラー モデルです。これは、広範囲なカラーを保存および表示できるためです。

HSB カラー モデル

HSB カラー モデルでは、色相 (H)、彩度 (S)、輝度 (B) のコンポーネントを使用してカラーを定義します。HSB は HSV (色相 (Hue)、彩度 (Saturation)、明度 (Value)) とも呼ばれます。色相はカラーの色素を定義し、標準カラー ホイール上の場所を示すために度数で表されます。たとえば、赤は 0 度、黄は 60 度、緑は 120 度、シアンは 180 度、青は 240 度、マゼンタは 300 度です。

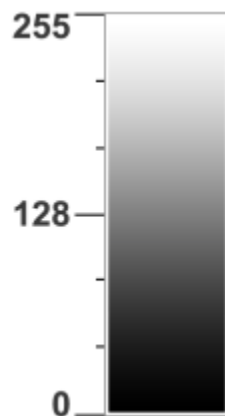
彩度は、カラーの鮮やかさまたは鈍さを表します。彩度の値は 0~100 の範囲となり、パーセントで表されます (値が大きくなると、カラーの鮮やかさが増します)。輝度はカラーでの白の量を表します。彩度の値と同様に、輝度の値は 0~100 の範囲となり、パーセントで表されます (値が大きくなると、カラーの輝度が増します)。



HSB カラー モデル

グレースケール カラー モデル

グレースケール カラー モデルでは、明度のみを使用してカラーを定義し、0 ～ 255 の範囲の値で表します。各グレースケール カラーには、RGB カラー モデルの赤、緑、青のコンポーネントと同等の値が含まれます。カラー フォトをグレースケールに変更すると、モノクロのフォトが生成されます。



グレースケール カラー モデル

カラー深度

カラー深度は、イメージに含めることのできる最大カラー数を指します。カラー深度は、イメージの**ビット深度** (ビットマップ内の各ピクセルのシェードまたはカラーを定義するバイナリ ビットの数) で決定されます。たとえば、ビット深度が 1 のピクセルは、黒と白の 2 値を持つことができます。ビット深度が大きいほど、イメージに取り込めるカラーが多くなり、カラー表現の精度が向上します。たとえば、8 ビット GIF イメージには 256 カラーまでしか取り込めないのに対し、24 ビット JPEG イメージには約 1600 万カラーを取り込むことが可能です。

RGB、グレースケールおよび CMYK イメージには通常、カラー チャンネルあたり 8 ビットのデータが含まれています。この理由から多くの場合、RGB イメージは 24 ビット RGB (8 ビット x 3 チャンネル) と呼ばれ、グレースケール イメージは 8 ビット グレースケール (8 ビット x チャンネル) と呼ばれ、CMYK イメージは 32 ビット CMYK (8 ビット x 4 チャンネル) と呼ばれています。

画面に表示されるイメージは、イメージに含まれるカラー数に関係なく、イメージが表示されるモニタでサポートされているカラー数の制限を受けます。たとえば、8 ビット モニタの場合、24 ビット イメージに表示できるカラー数が 256 カラーまでに制限されます。

カラーを選択する

ドキュメントのパレット、カスタム [カラー パレット](#)、パレット ライブラリのパレット、またはカラー ビューアからカラーを選択して、塗りつぶしや輪郭のカラーを選択できます。[オブジェクト](#)またはドキュメントに含まれているカラーを使用する場合は、[カラー スポイト](#) ツールを使用してそのカラーをサンプリングすると、カラーを正確に一致させることができます。

選択したカラーの適用については、[367 ページの「標準塗りつぶし」](#)と [140 ページの「線および輪郭のフォーマットを設定する」](#)を参照してください。

デフォルトのカラー パレット

[カラー パレット](#)は、複数のカラー ボックスから構成されています。一部のプログラムでは、カラー パレットは「スウォッチ パレット」と呼ばれています。

CorelDRAW では、デフォルトのカラー パレットはドキュメントの主カラー モードに基づきます。たとえば、ドキュメントの主カラー モデルが RGB の場合は、デフォルトのカラー パレットも RGB です。詳しくは、[349 ページの「カラー モデル」](#)を参照してください。デフォルトのカラー モデルは、新規描画を作成する際に選びます。その他のパレットを開いて、いつでも使うことができます。

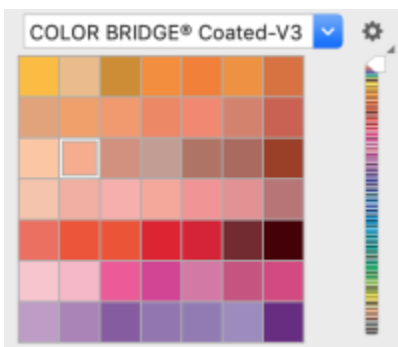
デフォルトのカラー パレットを使用して、塗りつぶしカラーと輪郭の色の両方を選択できます。選択した塗りつぶしカラーと輪郭の色は、ステータス バー上のカラー ボックスに表示されます。

ドキュメントのパレット

新規の描画を作成すると、ドキュメントのパレットと呼ばれる空のパレットが自動的に生成されます。将来の使用のためにこれをドキュメントに保存しておくと、使用するカラーを把握する上で役立ちます。詳しくは、[358 ページの「ドキュメントのパレット」](#)を参照してください。

パレット ライブラリとカスタム カラー パレット

パレット ライブラリにあるカラー パレットは直接編集することはできません。これらの一部、たとえば、[PANTONE](#)、HKS Colors、および TRUMATCH などは、サードパーティのメーカーにより提供されています。メーカーのスワッチ ブック (色見本帳) を手元に置いておくとう便な場合があります。スワッチ ブックとは、各カラーがどのように印刷されるかを示すカラー サンプル集です。



PANTONE ソリッド コート パレットは、パレット ライブラリのカラー パレットの一例です。

パレット ライブラリにある一部のパレット — [PANTONE](#)、HKS Colors、TOYO、DIC、Focoltone および SpectraMaster など — は、[スポット カラー](#)のコレクションです。印刷する際に[カラー分解](#)を行う場合は、各スポット カラーごとに別個の刷版が必要であり、印刷コストに相当な影響を与える可能性があります。カラー分解を使用し、スポット カラーの使用を避けたい場合は、印刷する際にスポット カラーを[プロセス カラー](#)に変換できます。詳しくは、[794 ページの「カラー分解」](#)を参照してください。

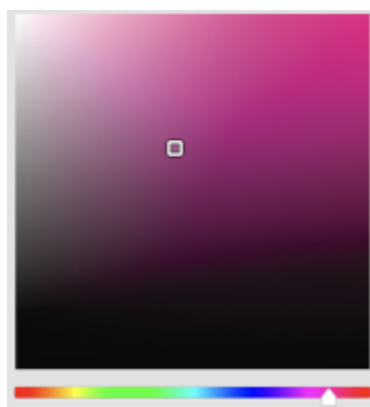
カスタム カラー パレットには、スポット カラー パレットなど、パレット ライブラリのパレットを含む任意の[カラー モデル](#)のカラーを含めることができます。また、カスタム カラー パレットを保存して再利用することができます。カスタム カラー パレットの使用についての詳細は、[360 ページの「カラー パレットを作成/編集する」](#)および[362 ページの「カラー パレットの表示と整理」](#)を参照してください。

カラーをサンプリングする

描画内、パレット内、またはデスクトップ上に既に存在するカラーを使用する場合は、そのカラーをサンプリングしてカラーを正確に一致させることができます。デフォルトでは、描画ウィンドウの 1 つのピクセルをサンプリングできます。

カラー ビューア

カラー ビューアは、1D または 3D 図形のいずれかを使用してカラーの範囲を表現します。デフォルトのカラー ビューアは HSB カラー モデルに基づきますが、このビューアを使用して、CMYK、CMY、または RGB カラーを選択できます。カラー モデルについて詳しくは、349 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。CorelDRAW 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

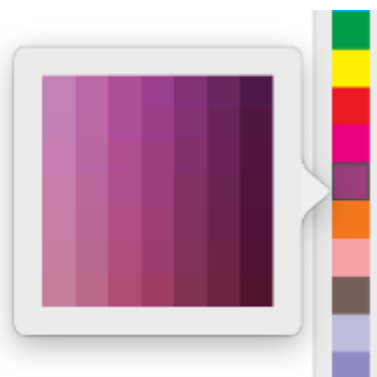
プリンタの再現範囲外のカラーを選択した場合に、CorelDRAW でそのカラーをプリンタの再現範囲内の類似のカラーで置き換えることができます。

デフォルトのカラー パレットを使用して、カラーを選択するには

目的	作業手順
選択したオブジェクトの塗りつぶしカラーを選択する	カラー ボックスをクリックします。
選択したオブジェクトの輪郭の色を選択する	カラー ボックスをコントロールクリックします。
カラーの階調を選択する	カラー ボックスをしばらくクリックしたままにしてポップアップのカラー ピッカーを表示し、カラーをクリックします。
デフォルトのカラー パレットに含まれる他のカラーを表示する	カラー パレットの上端と下端にあるスクロール用の矢印をクリックします。






カラー ボックスにポインタを合わせると、カラーの値が表示されます。



ポップアップ カラー パレットの例

カラー パレットを使用してカラーを選択するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの**インタラクティブ塗りつぶし**  ツールをクリックし、プロパティ バーの **【塗りつぶしの編集】** ボタン  をクリックします。
- 3 **【塗りつぶしの編集】** ダイアログ ボックスで、**【標準塗りつぶし】** ボタン  をクリックします。
- 4 **【カラー パレット】** オプションを有効にします。
- 5 **【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。
- 6 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。
- 7 カラー選択領域のカラーをクリックします。

可能な操作

カラーの名前の表示/非表示を切り替える

【カラー名の表示】 チェック ボックスをオンまたはオフにします。

基準カラー (選択したオブジェクトのオリジナルのカラー) を新規カラーと入れ替える

【カラーの入れ替え】 ボタンをクリックします。




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、CorelDRAW でそのカラーをプリンタの再現範囲内の類似のカラーで置き換えることができます。詳しくは、357 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。

描画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спекタのカラー パレットにアクセスできます。[**カラー**] インспекタが開いていない場合は、[**ウィンドウ**] ▶ **インспекタ** ▶ [**カラー**] 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 **オブジェクト**を選択します。
- 2 ツールボックスの**インタラクティブ塗りつぶし**  ツールをクリックし、プロパティ バーの [**塗りつぶしの編集**] ボタン  をクリックします。
- 3 [**塗りつぶしの編集**] ダイアログ ボックスで、[**標準塗りつぶし**] ボタン  をクリックします。
- 4 [**カラー ビューア**] オプションを有効にします。
- 5 [**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。
- 6 [**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。
- 7 カラー スライダを調整します。
- 8 カラー選択領域のカラーをクリックします。

可能な操作

描画またはデスクトップからカラーをサンプリングする

[**スポイト**] ボタン  をクリックし、描画またはデスクトップをクリックします。


基準カラー (選択したオブジェクトのオリジナルのカラー) を新規カラーと入れ替える [**カラーの入れ替え**] ボタンをクリックします。






プリンタの**再現範囲外**のカラーを選択した場合に、CorelDRAW でそのカラーをプリンタの再現範囲内の類似のカラーで置き換えることができます。詳しくは、[357 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。


描画で使用するすべてのカラーに同じカラー モデルを使用してください。カラーの一貫性が保たれ、最終出力におけるカラーをより正確に把握できます。最終出力では、描画で同じカラー モデルを使用することをお勧めします。



また、[**カラー ビューアを表示**] ボタン  をクリックして、リスト ボックスからカラー モデルを選択すると、[**カラー**] インспекタでカラー モデルにアクセスできます。[**カラー**] インспекタ が開いていない場合は、[**ウィンドウ**] ▶ **インспек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 ツールボックスの**カラー スポイト** ツール  をクリックします。
- 2 プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **1 x 1**  - クリックしたピクセルのカラーを選択することができます。
 - **2 x 2**  - 2 x 2 ピクセルのサンプル領域内の平均カラーを選択することができます。クリックしたピクセルがサンプル領域の中心になります。



- **5 x 5**  - 5 x 5 ピクセルのサンプル領域内の平均カラーを選択することができます。

描画ウィンドウの外のカラーをサンプリングする場合は、プロパティ バーの **[デスクトップから選択]** をクリックして、デスクトップのカラーをクリックします。

3 サンプリングするカラーをクリックします。

カラー スポイト ツールが自動的にカラーを適用モードに切り替わります。


4 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
サンプリングしたカラーでオブジェクトを塗りつぶす	オブジェクト上にポインタを移動します。カラーを適用ポインタがソリッド カラー ボックス  に変わったら、クリックしてサンプリングしたカラーを適用します。
サンプリングしたカラーでオブジェクトの輪郭の色を塗りつぶす	オブジェクトの輪郭の上にポインタを移動します。カラーを適用ポインタが輪郭の形  に変わったら、クリックしてサンプリングしたカラーを適用します。
可能な操作	
サンプリングしたカラーをオブジェクトから別のオブジェクトにドラッグする	カラーを別のオブジェクトにドラッグします。
サンプリングしたカラーをドキュメントのパレットに追加する	[選択したカラー] カラー ボックスまたは [標準塗りつぶし] カラー ボックスから、サンプリングしたカラーをドキュメントのパレットにドラッグします。



場合によっては、サンプリングしたカラーは、完全に一致している代わりにオリジナルのカラーに最も近い RGB や CMYK カラー場合があります。

Web カラーを選ぶには




- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **[ウィンドウ] ▶ インスペクタ ▶ [カラー]** をクリックします。
- 3 **[カラー]** インスペクタで、**[カラー ビューアを表示]** ボタン  をクリックし、リスト ボックスから **[RGB]** を選択します。
- 4 **[16 進値]** ボックスに値を入力または貼り付けます。
3 桁形式 (#fff) または 6 桁形式 (#ffffff) を使用するかどうかにかかわらず、最終値は 6 桁形式で表示されます。
- 5 次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **塗りつぶし** — 選択したオブジェクトを新しいカラーで塗りつぶします
 - **輪郭** — オブジェクトの輪郭にカラーを適用します



16 進値の指定は、RGB カラーを使用している場合にのみ指定できます。
無効な 16 進値を入力した場合は、カラーは変わりません。

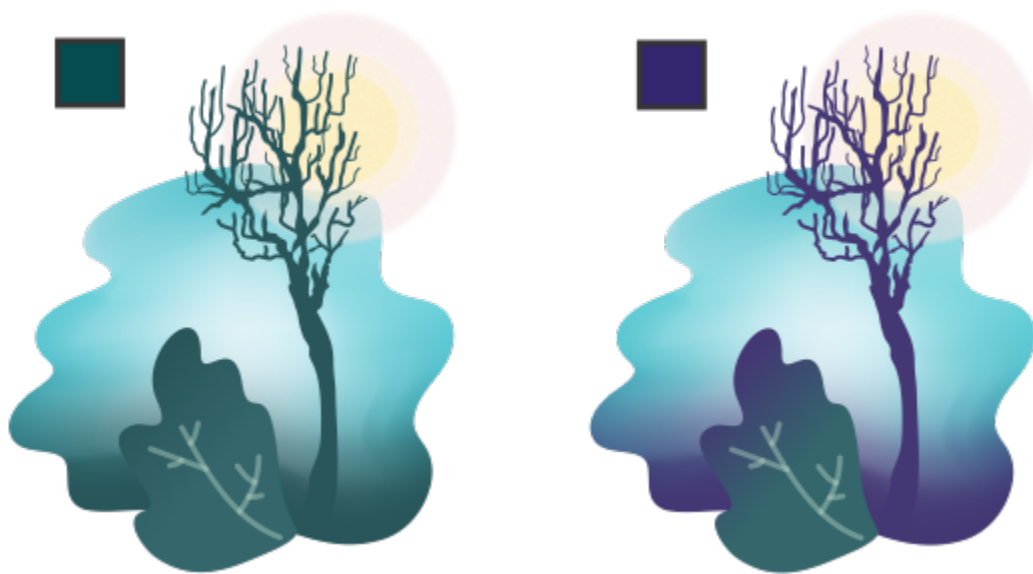
16 進カラー値は、ステータス バーに表示できます。

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 オブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの**インタラクティブ塗りつぶし**  ツールをクリックし、プロパティ バーの **[塗りつぶしの編集]** ボタン  をクリックします。
- 3 **[塗りつぶしの編集]** ダイアログ ボックスで、**[標準塗りつぶし]** ボタン  をクリックします。
- 4 カラーを選択します。
- 5 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。

カラーを検索して置換する

描画内のカラーを検索し、別のカラーに置き換えることができます。カラーの置き換えは、アクティブなドキュメントのあらゆる輪郭、標準塗りつぶし、グラデーション塗りつぶし、2 色塗りつぶし、メッシュ塗りつぶし、モノクロ ビットマップに適用できます。逆に、輪郭にだけ含まれるカラーや決まった種類の塗りつぶしだけを置換することもできます。たとえば、標準塗りつぶしに含まれているカラーだけを置換し、他の塗りつぶしやオブジェクトの輪郭に含まれているカラーをそのままにできます。




輪郭と 2 種類の塗りつぶし (グラデーション塗りつぶしとメッシュ塗りつぶし) に使用されている選択した緑色が紫色に置き換えられています。オリジナル アートワーク: Tricia Flohr。

また、塗りつぶしや輪郭のカラー モデルやカラー パレットを検索して置換することもできます。

また、検索範囲を広げて、複数のページでカラーを検索/置換することも、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こともできます。詳しくは、を参照してください。 [312 ページの「検索範囲を設定するには」](#)。

カラーを検索して置換するには

- 1 **[編集]** ▶ **[検索/置換]** をクリックします。
- 2 **[検索/置換]** インスペクタで、インスペクタ上部のリスト ボックスから **[オブジェクトの置換]** を選択します。
- 3 **[カラー]** オプションをオンにします。

- 4 **[検索]** 領域で **[カラー]** ピッカーをクリックし、カラーを選択します。**カラー スポイト** ツール  を使用して、描画からカラーをサンプリングするか、アプリケーション ウィンドウ外にある要素からカラーをサンプリングします。
- 5 **[置換]** 領域で **[カラー]** ピッカーをクリックし、置換するカラーを選択します。
- 6 **[適用先]** で、次のチェック ボックスのいずれかをオンにして、カラー置換の適用先を指定します。
 - 輪郭
 - 標準塗りつぶし
 - グラデーション塗りつぶし
 - 2 色カラー塗りつぶし
 - メッシュ塗りつぶし
 - モノクロ ビットマップ
- 7 次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **[次を検索]** または **[前を検索]** は、検索条件を満たすオブジェクトを全体から次々と探します。
 - **[すべてを検索]** または **[ページ上ですべてを検索]** は、検索条件を満たすオブジェクトをアクティブ ページですべて選択します。
 - **[置換]** は、選択したオブジェクトでカラーを置換します。
 - **[すべて置換]** は、検索条件を満たす、すべての塗りつぶしや輪郭のカラーを置換します。

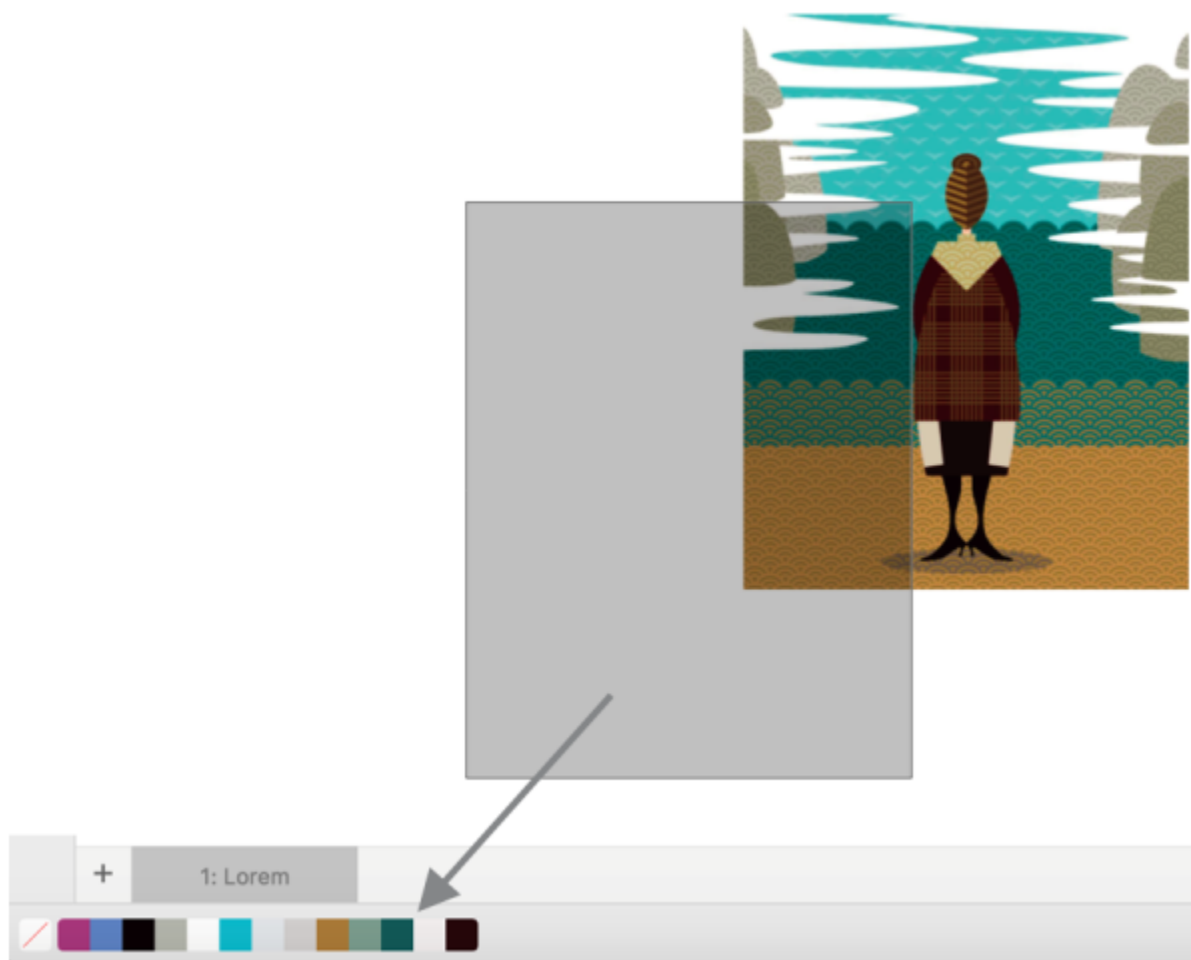
塗りつぶしや輪郭のカラー モデルやカラー パレットを検索して置換するには

- 1 **[編集]** ▶ **[検索/置換]** をクリックします。
- 2 **[検索/置換]** インスペクタで、インスペクタ上部のリスト ボックスから **[オブジェクトの置換]** を選択します。
- 3 **[カラー モデルまたはパレット]** オプションを有効にします。
- 4 次のいずれかの操作を実行します。
 - **[検索]** 領域で **[特定のカラー モデル]** オプションをオンにし、リスト ボックスからカラー モデルを選択します。**[置換]** リスト ボックスから置換するカラー モデルを選択します。
 - **[検索]** 領域で **[特定のカラー パレット]** オプションをオンにして、リスト ボックスからカラー パレットを選択します。**[置換]** リスト ボックスから置換するカラー パレットを選択します。
- 5 **[適用先]** 領域で、チェック ボックスのいずれかをオンにして、カラー置換の適用先を指定します。
- 6 必要に応じて、検索または置換ボタンをクリックします。

ドキュメントのパレット

ドキュメントのパレット (**[ウィンドウ]** ▶ **[カラー パレット]** ▶ **[ドキュメントのパレット]**) には、描画で使用されているカラーが保持されます。描画でカラーを使用するごとに、そのカラーがドキュメントのパレットに自動的に追加されます。ただし、ドキュメントのパレットに追加されるカラーを制御したい場合は、自動更新を無効にして、カラーを手動で追加できます。

カラーを手動で追加する場合は、カラーをカラー パレット、外部イメージ、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。すべてのカラーを既存の描画からドキュメントのパレットに追加することもできます。



ビットマップをドキュメントのパレットにドラッグしてカラーを追加します。

ドキュメントの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。

ドキュメントのパレットの表示/非表示を切り替えるには

- **【ウィンドウ】 ▶ 【カラー パレット】 ▶ 【ドキュメントのパレット】** をクリックします。
ドキュメントのパレットは、アプリケーション ウィンドウ下部にあります。



ドキュメントの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。

ドキュメントのパレットへのカラーの自動追加を無効にするには

- ドキュメントのパレットのカラー 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。

ドキュメントのパレットにカラーを手動で追加するには

目的	作業手順
別のカラー パレットからカラーを追加する	開いたカラー パレットからカラーをドキュメントのパレットにドラッグします。
イメージやオブジェクトからドラッグして複数のカラーを追加する	描画ウィンドウからイメージやオブジェクトをドキュメントのパレットにドラッグします。
選択範囲からカラーを追加する	1 つまたは複数のオブジェクトを選択します。ドキュメントのパレットのカラー ボックスをコントロールクリックし、 [パレット] ▶ [選択範囲から追加] をクリックします。



ドキュメントのパレットからカラーを削除するには

- ドキュメントのパレットで、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。



また、ドキュメントのパレットから使わなくなったカラーをすべて削除するには、ドキュメントのパレット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спек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、個々のカラーまたはカラー スタイルを選択するか、選択した**オブジェクト**またはドキュメント全体でカラーを使用します。また、カスタム カラー パレットの編集、名前変更、削除が行えます。

カスタム カラー パレットは、.XML ファイルとして保存され、**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

- [ウィンドウ]** ▶ **インспекタ** ▶ **[パレット]** をクリックします。
- リストから **[マイ パレット]** を選択してコントロールクリックし、**[新しい空白のパレット]** を選択します。
- [名前を付けて保存]** ボックスにファイル名を入力します。
- [保存]** をクリックします。
- [パレット]** インспекタで、**[マイ パレット]** で作成したカスタム パレットを選択します。
- [オプション]**  ボタンをクリックし、**[ウィンドウ]** ▶ **[カラー パレット]** ▶ **[パレット エディタ]** を選択します。
- [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。
- [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。

オブジェクトからカラー パレットを作成するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 [ウィンドウ] ▶ [カラー パレット] ▶ [選択範囲からパレットを作成] をクリックします。
- 3 [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 [保存] をクリックします。

ドキュメントからカラー パレットを作成するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ [カラー パレット] ▶ [ドキュメントからパレットを作成] をクリックします。
- 2 [名前を付けて保存] ボックスにファイル名を入力します。
- 3 [保存] をクリックします。

カスタム カラー パレットを編集するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ [カラー パレット] ▶ [パレット エディタ] をクリックします。
- 2 リスト ボックスからパレットを選択します。
- 3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

作業手順

カラーを追加する

[カラーの追加] をクリックします。[カラーの選択] ダイアログ ボックスで、[モデル] タブをクリックします。カラー選択領域でカラーをクリックし、[パレットに追加] をクリックします。

スポット カラーとしてカラーを処理する

[パレット エディタ] ダイアログ ボックスの [選択したカラー] 領域で、[処理方法] リストから [スポット] を選択します。

プロセス カラーとしてカラーを処理する

[パレット エディタ] ダイアログ ボックスの [選択したカラー] 領域で、[処理方法] リストから [プロセス] を選択します。

カラーを変更する

カラー選択領域で、カラーをクリックし、[カラーの編集] をクリックします。[カラーの選択] ダイアログ ボックスのカラー選択領域で新しいカラーをクリックします。

目的	作業手順
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。



プロセス カラーをパレットに追加して、スポット カラーとして処理すると、そのカラーはスポット カラーに変更され、カラーの名前は保持されます。ただし、商標名 (たとえば、PANTONE カラーなど) でスポット カラーを選び、それをプロセスカラーに変換すると、その商標名はそのカラーのカラー コンポーネントで置き換えられます。

カスタム カラー パレットの前を変更するには

- 1 **[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [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] ▶ インспекタ ▶ [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спекタは、ドキュメントのパレット、カラー スタイル パレットなどの使用可能なカラー パレットに素早くアクセスして、カスタム カラー パレットを作成できるドッキング ウィンドウです。**[パレット]** インспек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спек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、[364 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] ▶ インスペクタ ▶ [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 CorelDRAW で作成されたカラー パレット (.cpl ファイル) を開く場合は、[ファイルの種類] リスト ボックスから [従来のカスタム パレット] 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。

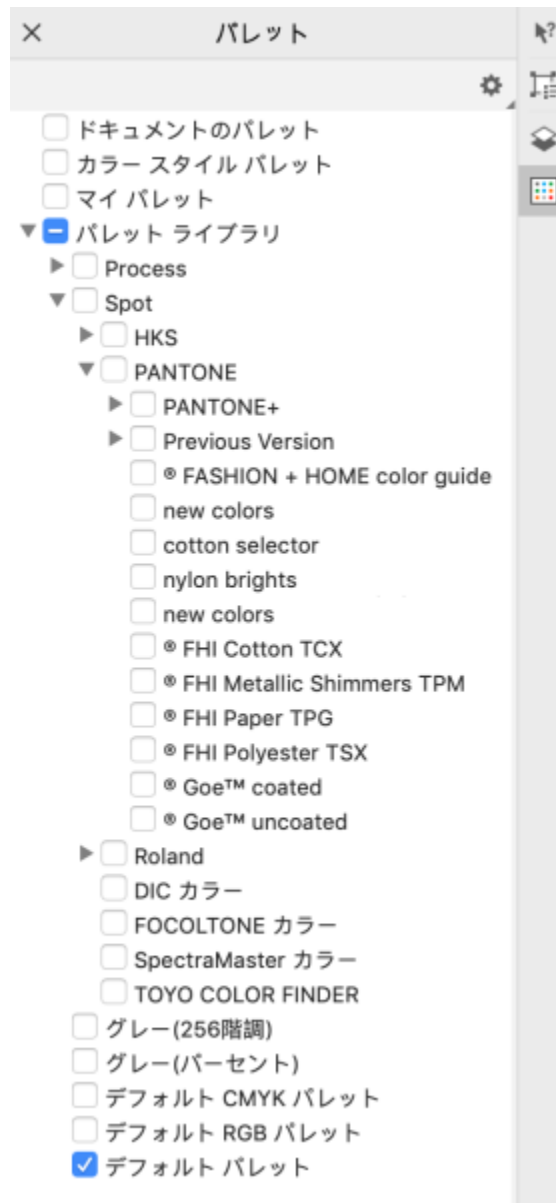
パレット ライブラリから編集用にパレットをコピーするには

- **[パレット]** インспек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

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спек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。

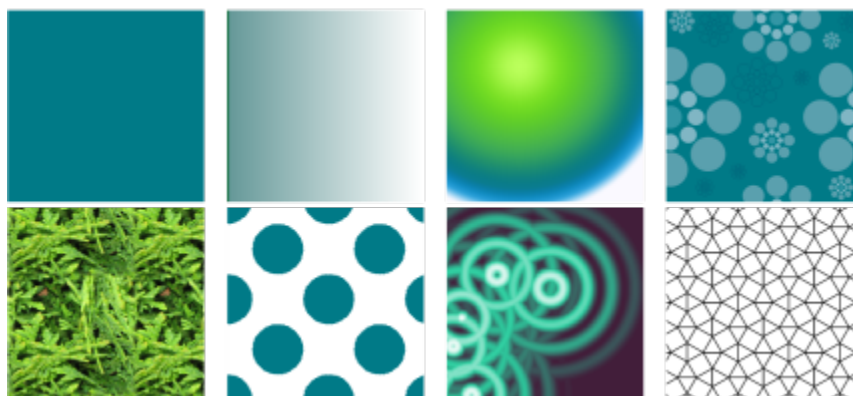
スポットまたはプロセス カラー パレットを表示するには

- 1 [パレット] インспек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。



塗りつぶし

オブジェクトの内側や、何らかの形で囲まれた領域は、カラー、パターン、テクスチャなどで塗りつぶすことができます。塗りつぶしをカスタマイズして、デフォルトとして設定しておくことで、描画する各オブジェクトに同じ塗りつぶしを適用できます。



塗りつぶしの例: 標準、線形グラデーション、楕円形グラデーション、ベクトルパターン、ビットマップパターン、2色、テクスチャ、PostScript

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 367 の「標準塗りつぶし」。
- ページ 368 の「グラデーション塗りつぶし」。
- ページ 373 の「ベクトルおよびビットマップのパターン塗りつぶし」。
- ページ 378 の「2色パターン塗りつぶし」。
- ページ 380 の「テクスチャ塗りつぶし」。
- ページ 382 の「PostScript 塗りつぶし」。
- ページ 383 の「メッシュ塗りつぶし」。
- ページ 386 の「領域に塗りつぶしを適用する」。
- ページ 388 の「塗りつぶしを操作する」。

標準塗りつぶし

オブジェクトに標準塗りつぶしを適用することができます。標準塗りつぶしは、均一カラーの塗りつぶしです。このカラーは、カラーモデルやカラーパレットを使用して選択したり作成したりできます。


標準塗りつぶしを適用するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 カラー パレットのカラーをクリックします。

カラーを標準塗りつぶしで混合する場合は、**Command** キーを押しながら、カラー パレットの別のカラーをクリックします。



標準塗りつぶしは、次をクリックしても選択できます。

- [プロパティ] インспекタの [塗りつぶし] セクションの [標準塗りつぶし] ボタン  をクリック
- ツールボックスの **インタラクティブ塗りつぶしツール**  をクリックし、プロパティ バーで [標準塗りつぶし] ボタン をクリック

グラデーション塗りつぶし

グラデーション塗りつぶしは、2 色以上のカラーが徐々に変化する塗りつぶしで、オブジェクトに深みを加えることができます。グラデーション塗りつぶしは、インタラクティブ塗りつぶしとしても知られています。

グラデーション塗りつぶしには、線形、楕円形、円錐形、および長方形の 4 種類があります。線形グラデーション塗りつぶしは、オブジェクトのカラーが一方向にだけ変化します。円錐形グラデーション塗りつぶしは、円錐に光をあてたような効果になります。楕円形グラデーション塗りつぶしは、オブジェクトの中心から楕円形状に、長方形グラデーション塗りつぶしは、オブジェクトの中心から長方形形状にカラーが変化します。



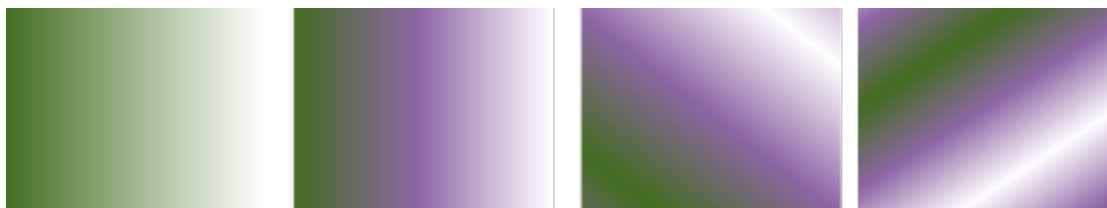
グラデーション塗りつぶしには、(左から右に) 線形、楕円形、円錐形、および長方形の 4 種類があります。

このアプリケーションには、利用可能なグラデーション塗りつぶしのコレクションが用意されています。利用可能なグラデーション塗りつぶしの参照、キーワードによる検索、お気に入りの塗りつぶしのマーク、塗りつぶしの並べ替えができます。塗りつぶしパックを追加でダウンロードすることもできます。詳しくは、[を参照してください。405 ページの「塗りつぶしや透明を検索および表示する」](#)。

グラデーション塗りつぶしは、必要に応じて変更したり、ゼロから独自に作成したりできます。グラデーション塗りつぶしでは、2 色以上のカラーを使用でき、カラーが変化する場所を指定できます。塗りつぶしのカラー ブレンドの方向、塗りつぶしの角度、中心点、中心などの塗りつぶし属性を指定できます。また、塗りつぶしの幅と高さをオブジェクトの幅と高さの比率に合わせて設定することもできます。加えて、塗りつぶしのスムーズ化、斜変形、回転、繰り返し、ミラー化もできます。



塗りつぶしのプロパティは、[プロパティ] インспекタを使用して編集できます。



左から右へ：線形グラデーション塗りつぶしが適用されたオブジェクト。塗りつぶしに別のカラーが追加された結果。塗りつぶしのサイズがオブジェクトの幅と高さの 50% に変更された上で、繰り返しとミラー化が適用されたもの。最後に、塗りつぶしが 45 度回転された結果。

作成したグラデーション塗りつぶしは、今後の使用に備えて保存できます。詳しくは、[409 ページの「塗りつぶしや透明を保存する」](#)を参照してください。

また、グラデーション塗りつぶしの印刷と表示の品質を調整するには、グラデーションのステップ数を指定します。デフォルトでは、グラデーションのステップ数の設定はロックされており、印刷の品質は印刷設定で指定した値によって、表示の品質は設定したデフォルト値によって決まります。ただし、グラデーション ステップのロックを解除して、塗りつぶしの印刷と表示の両品質に適用する値を指定することができます。印刷するグラデーションのステップ数について詳しくは、[779 ページの「プリント ジョブを微調整する」](#)。を参照してください。

グラデーション塗りつぶしを適用するには


- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの **インタラクティブ塗りつぶしツール**  をクリックし、プロパティ バーで **[グラデーション塗りつぶし]** ボタン  をクリックします。
- 3 プロパティ バーの **[塗りつぶし]** ピッカーを開き、塗りつぶしサムネールをダブルクリックします。









[塗りつぶし] ピッカーで塗りつぶしを検索する方法については、[406 ページの「塗りつぶしや透明の検索、絞り込み、並べ替えを行うには」](#)。を参照してください。

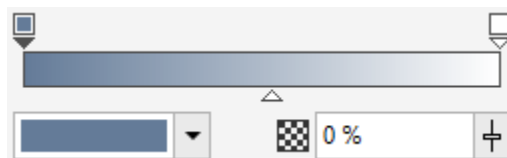


[塗りつぶし] ピッカーで塗りつぶしのサムネールをクリックすることでも、塗りつぶしを適用できます。このアクションにより塗りつぶしが適用されますが、**[塗りつぶし]** ピッカーは閉じません。

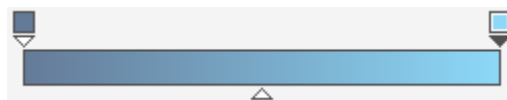
グラデーション塗りつぶしにカラーを追加するには、ツールボックスの**インタラクティブ塗りつぶしツール**  をクリックし、プロパティ バーの **[グラデーション塗りつぶし]** ボタンをクリックして、カラー パレットのカラーをオブジェクトのインタラクティブ ベクトル ハンドルにドラッグします。

グラデーション塗りつぶしを作成するには

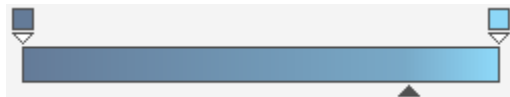
- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの **インタラクティブ塗りつぶしツール**  をクリックし、プロパティ バーで **[グラデーション塗りつぶし]** ボタン  をクリックします。
- 3 次のいずれかのボタンをクリックして、グラデーション塗りつぶしの種類を選択します。
 - **[線形グラデーション塗りつぶし]** 
 - **[楕円形グラデーション塗りつぶし]** 
 - **[円錐形グラデーション塗りつぶし]** 
 - **[長方形グラデーション塗りつぶし]** 
- 4 始点ノードをクリックし、プロパティ バーの **[ノード カラー]** ピッカーを開き、カラーを選択します。




- 5 終点ノードをクリックし、プロパティ バーの **[ノード カラー]** ピッカーを開き、カラーを選択します。



- 6 中心点スライダを調整して、2 色の中間点を設定します。



7 **【プロパティ】** インспекタで、**【新規として保存】** ボタン  をクリックして塗りつぶしを保存するか、次の表のタスクを実行して塗りつぶしの編集を続けます。

目的	作業手順
カラーの透明度を変更する	対応するノードを選択し、 【ノードの透明度】 ボックスに値を入力します。
中間カラーを追加する	ノードを追加するカラー バンドをダブルクリックします。新しいノードを選択して、 【ノード カラー】 ピッカーを開き、カラーを選択します。
中間カラーの位置を変更する	対応するノードをカラー バンド上の新しい位置までドラッグするか、 【プロパティ】 インспекタ の 【ノードの位置】 ボックスに値を入力します。
中間カラーを削除する	対応するノードをダブルクリックします。
塗りつぶしを復帰、ミラー化、繰り返し、または反転する	<p>プロパティ バーの【アレンジメント】  ボタンをクリックし、次のボタンのいずれかをクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> •デフォルトのグラデーション塗りつぶし  •繰り返しとミラー化  •繰り返し  <p>プロパティ バーの 【塗りつぶしの逆転】  ボタンをクリックします。</p>
特定の色から別の色にブレンドする速さを指定する	<p>1 2 3 4</p>  <p>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。</p> <p>プロパティ バーの 【アクセラレーション】 ボックスに値を入力します。</p>

目的

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

2 つのノード間でのカラーのブレンド方法を指定する

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

塗りつぶしの中心を上下左右に移動する

塗りつぶしを指定角度だけ傾ける

カラーの変化を時計回りまたは反時計回りに回転する

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

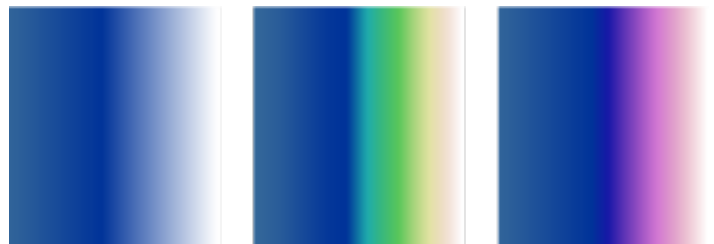
選択した塗りつぶしを結合オブジェクトの交差領域に適用する

作業手順


[スムーズ化] ボタン  をクリックします。

2 つのノードまたはその間の中間点のいずれかを選び、**[プロパティ]** インспекタの **[塗りつぶし]** 領域でブレンド方向オプションを選びます。

- **[線形カラー ブレンド]** - カラー ホイール内で始点カラーから終点カラーに続く直線に沿ってカラーをブレンドします。
- **[時計回りカラー ブレンド]** - カラー ホイールを時計回りに回って、カラーをブレンドします。
- **[反時計回りカラー ブレンド]** - カラー ホイールを反時計方向に回って、カラーをブレンドします。

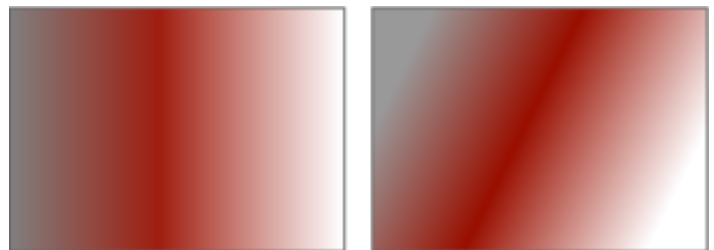


各種カラー ブレンド オプションの例: 線形カラー ブレンド (左)、時計回りカラー ブレンド (中央)、反時計回りカラー ブレンド (右)。

[プロパティ] インспекタで、**[塗りつぶし]** セクションの下部にある矢印ボタン  をクリックして、表示されていない塗りつぶしオプションを表示し、**[W]** および **[H]** ボックスに値を入力します。

[X] ボックスと**[Y]** ボックスに値を入力します。

[斜変形] ボックスに値を入力します。



この例では塗りつぶしが 15 度斜変形されています。

[回転] ボックスに値を入力します。

[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。

[全域塗りつぶし] チェック ボックスをオンにします。

目的


作業手順

詳しくは、[308 ページの「オブジェクトを結合する」](#)。を参照してください。


下のカラーの上に塗りつぶしをプリントする

[オーバープリントを適用した塗りつぶし] チェック ボックスをオンにします。



ツールボックスで**インタラクティブ塗りつぶしツール**  をクリックし、ドキュメント ウィンドウのカラー パレットからオブジェクトのインタラクティブ ベクトル ハンドルにカラーをドラッグして、カスタム グラデーション塗りつぶしを適用することもできます。インタラクティブ ベクトル ハンドルのいずれかを選択し、**Command** キーを押しながらカラー パレットのカラーをクリックすると、カラーを混合できます。

グラデーション塗りつぶしの印刷品質と表示品質を変更するには

- 1 グラデーション塗りつぶしを適用するオブジェクトを選択します。
- 2 **[プロパティ]** インспекタで、**[塗りつぶし]** セクションの下部にある矢印ボタン  をクリックし、表示されていない塗りつぶしオプションを表示します。
- 3 **[ステップ]** チェック ボックスをオフにしてグラデーションのステップをロック解除し、**[ステップ]** ボックスに値を入力します。
値が大きいほど、カラー間の変化が滑らかになります。



[グラデーションのステップ] ボックスをロックしている場合は、印刷されるグラデーション塗りつぶしのステップ数は、**[印刷]** ダイアログ ボックスで指定した値によって決まります。印刷するグラデーションのステップ数について詳しくは、[779 ページの「プリント ジョブを微調整する」](#)。を参照してください。

グラデーション塗りつぶしの表示品質を設定するには

- 1 **[CorelDRAW]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[CorelDRAW]** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[表示]** をクリックします。
- 3 **[グラデーション ステップのプレビュー]** ボックスに値を入力します。

ベクトルおよびビットマップのパターン塗りつぶし

オブジェクトは、ベクトル パターン、ビットマップ パターン、および 2 色で塗りつぶすことができます。ベクトル パターン塗りつぶしは、線と塗りつぶしで構成される、より複雑な**ベクトル グラフィック**です。ベクトル塗りつぶしにはカラーまたは透明バックグラウンドを指定できます。ビットマップのパターン塗りつぶしは、ビットマップのサイズ、イメージの**解像度**および**ビット深度**で複雑さが決まるビットマップ イメージです。2 色塗りつぶしについては、[378 ページの「2 色パターン塗りつぶし」](#)。を参照してください。

CorelDRAW には、アクセスが可能なベクトル パターンおよびビットマップ パターンのコレクションが用意されています。利用可能なパターン塗りつぶしの参照、キーワードによる検索、お気に入りの塗りつぶしのマーク、塗りつぶしの並べ替えができます。塗りつぶしパックを追加でダウンロードすることもできます。詳しくは、[405 ページの「塗りつぶしや透明を検索および表示する」](#)。を参照してください。



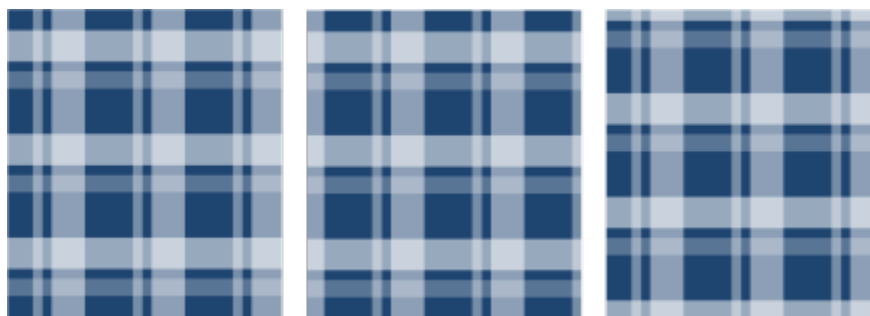
ベクトル パターン塗りつぶしの例



ビットマップ パターン塗りつぶしの例

パターン塗りつぶしを変更する

必要に応じて、パターン塗りつぶしを変更することができます。たとえば、パターン塗りつぶしのサイズを変更したり、パターンの中心を上下、左右に動かしたりできます。CorelDRAW では、塗りつぶしのタイルをオフセットすることもできます。



(左から右へ)元のベクトル パターン塗りつぶし。パターン タイルの中心を右に移動 (中央)。タイルの中心を下に移動 (右)。

塗りつぶしをミラー化して、代用タイルが互いの鏡像になるようにすることができます。塗りつぶしたオブジェクトで行う操作に応じてパターン塗りつぶしを変更する場合は、オブジェクトに合わせて塗りつぶしが変わるように設定できます。たとえば、オブジェクトを拡大すると、パターンは大きくなりますが、タイル数は変化しません。




ビットマップ パターンの輝度とコントラストを調整できます。また、ビットマップ パターン タイル間に放射状または線形のシームレスなブレンドを作成したり、タイルのエッジどうしを合わせてカラーの移り変わりをスムーズにしたりできます。他にも、パターンの輝度、光度、カラー コントラストなどのパターン パラメータを調整することもできます。

パターン塗りつぶしを作成する

独自のパターンを作成することもできます。ベクトルおよびビットマップ パターンは、タイルという小さなユニットで作成されます。パターン塗りつぶしは、オブジェクトのサイズに応じて 1 つ以上のタイルで構成できます。パターンはオブジェクトを満たすまでタイルを繰り返して作成されます。作業領域の領域をタイルとして選択して使用するか、タイルのソースとしてインポートしたイメージを使用して、新しいパターンを作成します。

作成した新しいパターンは、今後の使用に備えて保存できます。詳しくは、409 ページの「塗りつぶしや透明を保存する」を参照してください。

ベクトルまたはビットマップ パターン塗りつぶしを適用するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの[インタラクティブ塗りつぶし]ツール  をクリックし、プロパティ バーの次のいずれかのボタンをクリックします。
 - [ベクトル パターン塗りつぶし] 
 - [ビットマップ パターン塗りつぶし] 
- 3 [塗りつぶし] ピッカーを開き、パターン サムネールをダブルクリックします。








[塗りつぶし] ピッカーで塗りつぶしを検索する方法については、406 ページの「塗りつぶしや透明の検索、絞り込み、並べ替えを行うには」を参照してください。



[塗りつぶし] ピッカーで塗りつぶしのサムネールをクリックすることでも、塗りつぶしを適用できます。このアクションにより塗りつぶしが適用されますが、[塗りつぶし] ピッカーは閉じません。


作業領域からベクトル パターンまたはビットマップ パターンを作成するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの[インタラクティブ塗りつぶし]ツール  をクリックし、プロパティ バーの次のいずれかのボタンをクリックします。
 - [ベクトル パターン塗りつぶし] 
 - [ビットマップ パターン塗りつぶし] 
- 3 [プロパティ] インспекタの [塗りつぶし] 領域で、[塗りつぶし] ピッカーの下にある [新しいソース] ボタン  をクリックし、[ドキュメントからの新しいソース] を選択します。
- 4 パターンとして使用する作業領域の領域を選択します。
領域には、描画したすべてのオブジェクト、またはオブジェクトの一部を含めることができます。
- 5 [同意する] をクリックします。
パターンを保存するには、[新規として保存] ボタン  をクリックします。







ベクトル パターン塗りつぶしには透明またはカラー バックグラウンドを指定できます。







タイル ソースとして使用するドキュメントの領域は、**【作業領域からの新しいソース】** ボタン  をクリックして選択することもできます。この場合、**【プロパティ】** インспекタの **【変形】** 領域の現在の設定が、新しいパターンに適用されます。

インポートしたイメージからベクトル パターンまたはビットマップ パターンを作成するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの**【インタラクティブ塗りつぶし】** ツール  をクリックし、プロパティ バーの次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **【ベクトル パターン塗りつぶし】** 
 - **【ビットマップ パターン塗りつぶし】** 
- 3 **【プロパティ】** インспекタの **【塗りつぶし】** 領域で、**【塗りつぶし】** ピッカーの下にある **【新しいソース】** ボタン  をクリックし、**【ファイルからの新しいソース】** を選択します。
- 4 **【インポート】** ダイアログ ボックスで、使用するイメージを検索し、そのファイル名をダブルクリックします。



ベクトルまたはビットマップ パターン塗りつぶしを変更するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの**【インタラクティブ塗りつぶし】** ツール  をクリックし、プロパティ バーの次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **【ベクトル パターン塗りつぶし】** 
 - **【ビットマップ パターン塗りつぶし】** 
- 3 **【プロパティ】** インспекタ の **【塗りつぶし】** 領域の下部にある矢印  ボタンをクリックして、表示されていないパターン塗りつぶしオプションを表示します。
- 4 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

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

作業手順

【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。



この図は、パターン塗りつぶし (左)、それを水平方向にミラー化した結果 (中央)、垂直方向にミラー化した結果 (右) を示しています。

パターン タイルの幅と高さを設定する

【塗りつぶし幅】 ボックスと **【塗りつぶし高さ】** ボックスに値を入力します。

目的

パターン塗りつぶしの中心を上下左右に移動する

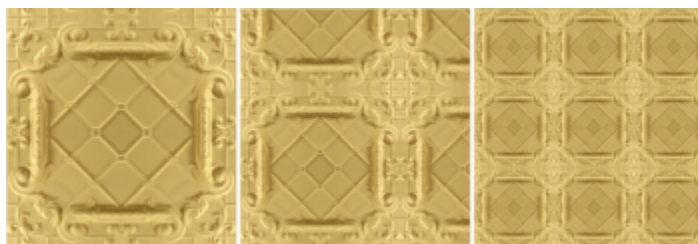
パターンを指定角度だけ傾ける、または回転する

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

オブジェクトの変形をパターン塗りつぶしに適用する

選択した塗りつぶしを結合オブジェクトの交差領域に適用する

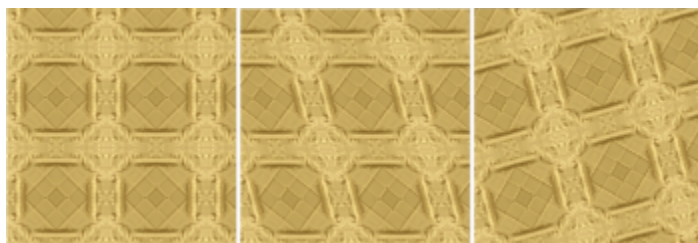
作業手順





この図は、パターン タイルのサイズを大から小へ変化させた効果を示しています。

[X] ボックスと**[Y]** ボックスに値を入力します。

[斜変形] ボックスまたは**[回転]** ボックスに値を入力します。



図のパターン塗りつぶしは 15 度斜変形 (中央) および 15 度回転 (右) されています。

[行オフセット] ボタン  または **[列オフセット]** ボタン  をクリックし、**[% (タイル)]** ボックスに値を入力します。



この図は、列オフセットが 50% (中央) の場合と行オフセットが 50% (右) の場合です。

[オブジェクトに合わせて変形] チェック ボックスをオンにします。

[全域塗りつぶし] チェック ボックスをオンにします。

詳しくは、[308 ページの「オブジェクトを結合する」](#)。を参照してください。


目的

ビットマップ パターン塗りつぶしの追加プロパティを調整する





作業手順

378 ページの「ビットマップ パターン塗りつぶしのカラーの移り変わり、明るさ、コントラストを調整するには」を参照してください。



タイルを斜変形または回転させるには、ツールボックスの**インタラクティブ塗りつぶし**ツール  をクリックし、オブジェクトを選択してから、斜変形または回転用ハンドルをドラッグしてパターンの外観を変更する方法もあります。



ビットマップ パターン塗りつぶしのカラーの移り変わり、明るさ、コントラストを調整するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの**[インタラクティブ塗りつぶし]**ツール  をクリックし、プロパティ バーの次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **[ベクトル パターン塗りつぶし]** 
 - **[ビットマップ パターン塗りつぶし]** 
- 3 **[プロパティ]** インスペクタ の **[塗りつぶし]** 領域の下部にある矢印  ボタンをクリックして、表示されていないパターン塗りつぶしオプションを表示します。
- 4 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

放射状または線形のシームレスなブレンドを作成する

作業手順

[放射状ブレンド] ボタン  をクリックするか、**[直線ブレンド]** ボタン  をクリックしてスライダを調節します。

パターン タイルのエッジとその反対側のエッジのカラーの移り変わりをスムーズ化する

[エッジの一致] チェック ボックスをオンにして、ボックスに値を入力します。

パターンの輝度を増減する

[輝度] チェック ボックスをオンにして、ボックスに値を入力します。

パターンのグレースケールのコントラストを増減する

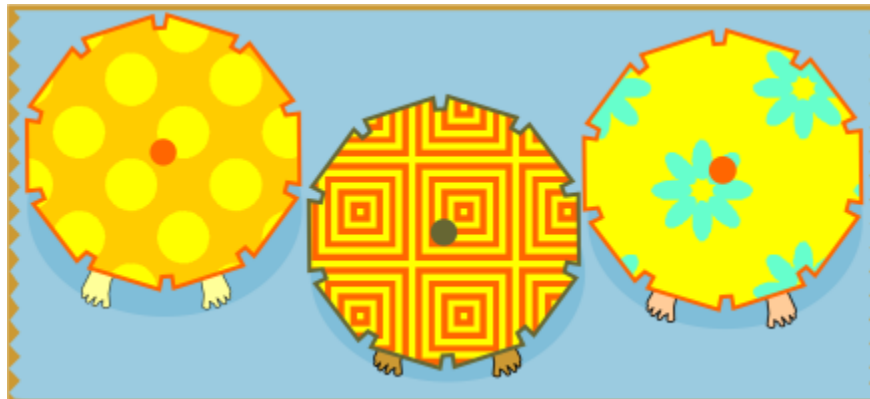
[光度] チェック ボックスをオンにして、ボックスに値を入力します。

パターンのカラー コントラストを増減する

[カラー] チェック ボックスをオンにして、ボックスに値を入力します。

2 色パターン塗りつぶし

2 色パターン塗りつぶしは、選択した 2 色のカラーだけで構成されます。カラーを指定する他に、塗りつぶしタイルを垂直または水平方向にミラー化したり、塗りつぶしタイルのサイズを設定したりできます。また、塗りつぶしを斜変形または回転したり、中心を移動させたりすることもできます。






2 色パターン塗りつぶしの例



2 色塗りつぶしが適用されたオブジェクト (左)。次に塗りつぶしのサイズ変更 (中央)、塗りつぶしの回転 (右)。

[オブジェクト] ▶ [作成] ▶ [パターン塗りつぶし] コマンドを使用することで、描画ウィンドウ内のオブジェクトから独自のパターン塗りつぶしを作成できます。

2 色パターン塗りつぶしを適用するには



- 1 オブジェクトを選択します。
 - 2 ツールボックスの**[インタラクティブ塗りつぶし]**ツール  をクリックし、プロパティ バーの **[2 色パターン塗りつぶし]** ボタン  をクリックします。
 - 3 **[最初の塗りつぶしカラーまたはパターン]** ピッカーから塗りつぶしを選択します。
 - 4 **[フロント カラー]** ピッカーを開き、使用するカラーをクリックします。
 - 5 **[バック カラー]** ピッカーを開き、使用するカラーをクリックします。
- 2 色パターン塗りつぶしの属性を編集するには、**[プロパティ]** インスペクタの **[塗りつぶし]** セクション下部の矢印  ボタンをクリックし、次の表のタスクを実行します。

目的



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

パターン タイルの幅と高さを設定する

作業手順

[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。

[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。

目的	作業手順
パターン塗りつぶしの中心を上下左右に移動する	[X] ボックスと[Y] ボックスに値を入力します。
パターンを指定角度だけ回転する	[回転] ボックスに値を入力します。
パターンを指定角度だけ傾ける	[斜変形] ボックスに値を入力します。
行または列のオフセットをタイルの高さまたは幅の割合で指定する	[行オフセット] ボタン  または [列オフセット] ボタン  をクリックし、[% (タイル)] ボックスに値を入力します。
オブジェクトの変更をパターン塗りつぶしに適用する	[オブジェクトに合わせて変形] チェック ボックスをオンにします。 オブジェクトに適用されたサイズ変更や回転などの変形はすべて、塗りつぶしにも適用されます。
選択した塗りつぶしを結合オブジェクトの交差領域に適用する	[全域塗りつぶし] チェック ボックスをオンにします。 詳しくは、 308 ページの「オブジェクトを結合する」 。を参照してください。



Command キーを押しながらカラー パレットのカラーをクリックすると、2 色パターン塗りつぶしのカラーを混合することができます。

カラー パレットからインタラクティブ ハンドルにカラーをドラッグして、塗りつぶしのカラーを変更することもできます。カラーを混合するには、**Command** キーを押しながら、インタラクティブ ハンドルにカラーをドラッグします。

2 色パターン塗りつぶしを作成するには

- 1 [オブジェクト] ▶ [作成] ▶ [パターン塗りつぶし] をクリックします。
- 2 [パターンの作成] ダイアログ ボックスで、[2 色] オプションをオンにし、[OK] をクリックします。
- 3 描画ウィンドウで、塗りつぶしに使用するパターンまたは領域を選択し、そのパターンまたは領域をダブルクリックします。
- 4 表示されたダイアログボックスで、解像度を選択して [OK] をクリックします。
新しい 2 色パターン塗りつぶしは、[塗りつぶし] ピッカーからアクセスできます。

テクスチャ塗りつぶし

テクスチャ塗りつぶしは、ランダムに生成された塗りつぶしです。この塗りつぶしで、オブジェクトを自然素材のように見せることができます。水、無機物、雲などの既存のテクスチャ塗りつぶしを使用できます。テクスチャ塗りつぶしのカラーを変更できます。テクスチャ塗りつぶしでは **RGB** カラーだけが保持されますが、カラー選択時には他のカラー モデルやカラー パレットも参照できます。カラー モデルについて詳しくは、[349 ページの「カラー モデル」](#)。を参照してください。

テクスチャ塗りつぶしのタイル サイズを変更できます。テクスチャのタイルの解像度を大きくすると、塗りつぶしが精密になります。また、タイルの原点を設定して、テクスチャ塗りつぶしを開始する場所を正確に指定できます。CorelDRAW では、塗りつぶしのタイルをオフセットすることもできます。オブジェクトの上端を基準にして、最初のタイルの水平方向または垂直方向の位置を調整すると、残りの部分の塗りつぶしが変わります。

塗りつぶしの回転や斜変形、タイル サイズの調整、およびテクスチャの中心の変更を行うこともできます。




塗りつぶしたオブジェクトで行う操作に応じてテクスチャ塗りつぶしを変更する場合は、オブジェクトに合わせて塗りつぶしが変わるように設定できます。たとえば、塗りつぶしたオブジェクトを拡大すると、テクスチャは大きくなりますが、タイル数は変化しません。



テクスチャ塗りつぶしでは描画を拡大できます。ただし、ファイルのサイズが大きくなり、印刷にも時間がかかるので、テクスチャ塗りつぶしの使用を適度に抑えることをお勧めします。



テクスチャ塗りつぶしの例

テクスチャ塗りつぶしを適用するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの[インタラクティブ塗りつぶし]ツール  をクリックし、プロパティバーの [テクスチャ塗りつぶし] ボタン  をクリックします。
- 3 [テクスチャ ライブラリ] リスト ボックスから、使用するテクスチャ ライブラリを選択します。
- 4 [塗りつぶし] ピッカーからテクスチャを選択します。
テクスチャを編集するには、[塗りつぶしの編集] ボタン  をクリックします。[塗りつぶしの編集] ダイアログ ボックスで、次の表に示すいずれかの作業を実行します。

目的	作業手順
代用ファイルが互いの鏡像になるようにタイルを配置する	[変形] をクリックし、[水平方向にミラー化] ボタン  または [垂直方向にミラー化] ボタン  をクリックします。
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。

目的

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

オブジェクトの変更をテクスチャ塗りつぶしに適用する

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

選択した塗りつぶしを結合オブジェクトの交差領域に適用する

作業手順

[**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。

[**変形**] をクリックし、[**オブジェクトに合わせて変形**] チェックボックスをオンにします。

[**テクスチャ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。

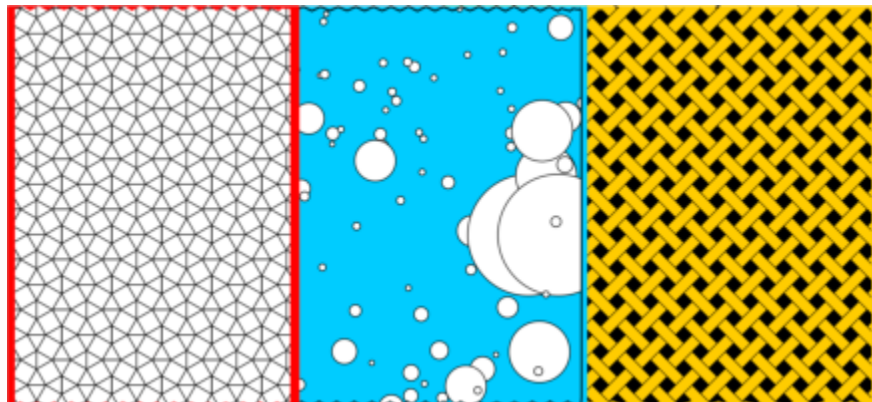
[**全域塗りつぶし**] チェックボックスをオンにします。

詳しくは、[308 ページの「オブジェクトを結合する」](#)。を参照してください。

PostScript 塗りつぶし

オブジェクトに PostScript テクスチャ塗りつぶしを適用できます。PostScript テクスチャ塗りつぶしは、PostScript 言語で作成されます。テクスチャには非常に複雑なものもあり、PostScript テクスチャ塗りつぶしがある大きなオブジェクトでは、印刷や画面での更新に時間がかかることがあります。ビュー モードによっては、塗りつぶしの代わりに「PS」という文字が表示されることがあります。PostScript 塗りつぶしの表示について詳しくは、[63 ページの「表示」](#)。を参照してください。

PostScript テクスチャ塗りつぶしを適用する際は、塗りつぶしのサイズ、線幅、テクスチャのフォアグラウンドとバックグラウンドに表示するグレーの割合などのプロパティを変更することができます。



PostScript 塗りつぶしの例

PostScript 塗りつぶしを適用するには

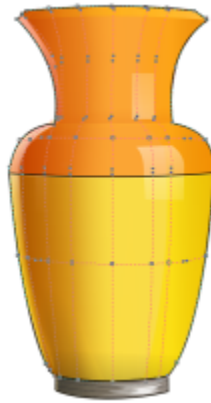
- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの [**インタラクティブ塗りつぶし**] ツール  をクリックし、プロパティ バーで [**PostScript 塗りつぶし**] ボタン  をクリックします。
- 3 [**PostScript テクスチャ塗りつぶし**] リスト ボックスですべての塗りつぶしを選択します。

塗りつぶしのプロパティを変更する場合は、[**塗りつぶしの編集**] ボタン  をクリックして、必要な設定を指定します。

メッシュ塗りつぶし

メッシュ塗りつぶしでオブジェクトを塗りつぶすと、独特の効果を出すことができます。たとえば、[ブレンド](#)や[等高線](#)を使用せずに、カラーを任意の方向に滑らかに変化させることができます。メッシュ塗りつぶしを適用するときは、グリッドの列数と行数、およびグリッドの交点を指定します。

オブジェクトをメッシュで塗りつぶした後で、ノードや交点を追加または削除して、メッシュ塗りつぶしのグリッドを編集することができます。また、メッシュを削除することもできます。



花瓶にメッシュ塗りつぶしを適用します。



メッシュ塗りつぶしツールは、滑らかな色の変化を作成するのに使用できます。

メッシュ塗りつぶしは、閉じたオブジェクトまたは単一パスだけに適用できます。複雑なオブジェクトにメッシュ塗りつぶしを適用する場合は、まずメッシュ塗りつぶしを適用した単純なオブジェクトを作成し、そのオブジェクトと複雑なオブジェクトを組み合わせ、[パワークリップ オブジェクト](#)を作成します。[パワークリップ オブジェクト](#)の操作について詳しくは、[224 ページの「パワークリップ オブジェクト」](#)を参照してください。

メッシュ塗りつぶしのパッチと個々の交点ノードにカラーを追加できます。カラーを混合して、より調和の取れた外観にすることもできます。



左: メッシュ塗りつぶしにカラーを追加する。右: メッシュ塗りつぶし内の交点ノードを動かして色の変化を調整する。


さらに、硬いエッジの外観を軽減してメッシュ塗りつぶしのカラーを滑らかにできます。また、メッシュ塗りつぶしに透明度を適用して、選択した領域の下オブジェクトが透けて見えるようにできます。



メッシュ塗りつぶしを使用したアートワーク (Rikk Flohr 撮影の写真を基に Ariel Garaza Díaz が制作)。


メッシュ グリッドで行数と列数を指定すると、新規メッシュ塗りつぶしすべてのデフォルト プロパティを設定することができます。

オブジェクトにメッシュを適用するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスのメッシュ塗りつぶしツール  をクリックします。
- 3 プロパティ バーの[グリッド サイズ]ボックスの上の部分に列数を入力します。
- 4 プロパティ バーの[グリッド サイズ]ボックスの下の部分に行数を入力して、**Return** キーを押します。
- 5 オブジェクトのグリッド ノードを調整します。

可能な操作


ノードまたは交点を追加する

グリッド内を 1 回クリックし、プロパティ バーの[交点の追加] ボタン  をクリックします。



ノードまたは交点は、グリッド内をダブルクリックしても追加できます。

ノードまたは交点を削除する

ノードをクリックし、プロパティ バーの [ノードの削除] ボタン  をクリックします。



メッシュ塗りつぶしを整形する

ノードを適切な位置にドラッグします。

メッシュ塗りつぶしを削除する

プロパティ バーの[メッシュの消去]




メッシュ オブジェクトに色がついている場合に、メッシュの交点ノードを動かすと、カラーの混ざり具合が変わります。



ノードを**選択範囲線**で**選択**または**フリーハンドの選択範囲線**で**選択**して、メッシュ領域全体を整形することもできます。ノードを選択範囲線で選択するには、プロパティ バーの [選択モード] リスト ボックスから [長方形] を選択し、選択するノードを囲むようにドラッグします。ノードをフリーハンドの選択範囲線で選択するには、[選択モード] リスト ボックスから [フリーハンド] を選択し、選択するノードを囲むようにドラッグします。**Option** キーを押しながらドラッグすると、長方形とフリーハンドで選択モードを切り替えることができます。

グリッドラインの外部の場所をダブルクリックすると、交点またはノードを追加できます。グリッドライン上をダブルクリックすると、グリッドラインを 1 本追加できます。

メッシュ塗りつぶしにカラーを追加するには

- 1 メッシュ塗りつぶしオブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの**メッシュ塗りつぶし**ツール  をクリックします。
- 3 カラー パレットのカラーをオブジェクトのパッチにドラッグします。

可能な操作

メッシュ塗りつぶしのノードにカラーを適用する

ノードをクリックし、カラー パレットのカラーをクリックします。

カラー パレットのカラーをノードにドラッグすることもできます。

メッシュ塗りつぶしのカラーを混合する



メッシュの一部を選択し、**Command** キーを押しながらカラー パレットのカラーをクリックします。




ノードを**選択範囲線**で**選択**または**フリーハンドの選択範囲線**で**選択**して、メッシュ領域全体を整形することもできます。ノードを選択範囲線で選択するには、プロパティ バーの [選択モード] リスト ボックスから [長方形] を選択し、選択するノード

を囲むようにドラッグします。ノードをフリーハンドの選択範囲線で選択するには、プロパティ バーの **【選択モード】** リストボックスから **【フリーハンド】** を選択し、選択するノードを囲むようにドラッグします。**Option** キーを押しながらドラッグすると、長方形とフリーハンドで選択モードを切り替えることができます。

メッシュ塗りつぶしのカラーの移り変わりを滑らかにする

- 1 メッシュ塗りつぶしオブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスのメッシュ塗りつぶしツール  をクリックします。
- 3 プロパティ バーの **【メッシュ カラーのスムーズ化】** ボタン  がオンであることを確認します。

メッシュ塗りつぶしに透明を適用するには

- 1 メッシュ塗りつぶしオブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスのメッシュ塗りつぶしツール  をクリックします。
- 3 ノードをクリックしてメッシュの一部を選択する
- 4 プロパティ バーの **【透明】** ボックス スライダに値を入力します。
値が大きいほど、選択した領域の透明度が高くなります。

メッシュ塗りつぶしのデフォルトプロパティを設定するには

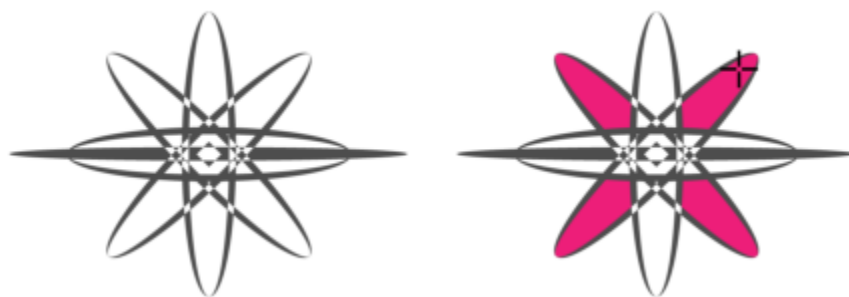
- 1 **【CorelDRAW】** メニュー ▶ **【環境設定】** ▶ **【ツール】** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**【メッシュ塗りつぶし】** をクリックします。
- 3 **【列数】** および **【行数】** ボックスに値を入力します。

領域に塗りつぶしを適用する

スマート塗りつぶしツールを使用して、囲まれた領域を塗りつぶすことができます。**オブジェクト** だけを塗りつぶす他の塗りつぶしツールとは異なり、**スマート塗りつぶし** ツールは、領域のエッジを検出し、**閉じたパス** を作成します。これにより、その領域を塗りつぶすことができます。たとえば、フリーハンドの線がそれ自身と交差してループが作成された場合、**スマート塗りつぶし** ツールは、そのループのエッジを検出して領域を塗りつぶします。

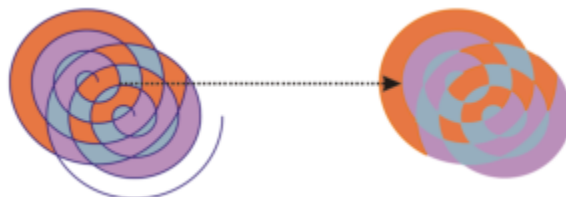


上の例では、元になるらせんオブジェクトが複製され、オフセットされます。それによって作成された領域をスマート塗りつぶしツールを使用して塗りつぶすことができます。



新しいスマート塗りつぶしツールを使用する

スマート塗りつぶしツールは、領域を囲むパスを作成するため、塗りつぶし、移動、コピー、編集が可能な新しいオブジェクトを作成する操作であると言えます。したがって、このツールの用途には、領域を塗りつぶすことと、領域から新しいオブジェクトを作成することの 2 つがあります。




スマート塗りつぶしツールは、主に領域を塗りつぶすために使用されますが、新しいオブジェクトを作成するためにも使用できます。上の例では、左側にあった元の 2 つのらせんオブジェクトが右側では削除されていますが、塗りつぶされた領域がオブジェクトになるため、塗りつぶしはそのまま残されます。

デフォルトの塗りつぶしおよび輪郭を領域に適用することができます。また、プロパティ バーを使用して、特定の塗りつぶしカラーおよび輪郭を指定したり、塗りつぶしのない輪郭を作成したりできます。

既に塗りつぶしが適用されている領域に対して**スマート塗りつぶしツール**を使用する場合は、以下の事項を考慮してください。

- 透明度が適用されているオブジェクトは完全に透明であると見なされ、特定の領域が不透明に表示されるかどうかに関係なく、オブジェクトの領域の下にあるパスは検出されます。
- PostScript 塗りつぶしは透明であると見なされ、PostScript 塗りつぶしの領域の下にあるパスは検出されます。
- PostScript 塗りつぶしを除くすべての塗りつぶしは不透明であると見なされ、これらの塗りつぶしの下にあるパスは検出されません。

閉じた領域に塗りつぶしを適用するには

- 1 ツールボックスの**スマート塗りつぶしツール**  をクリックします。
- 2 プロパティ バーで **[塗りつぶし環境設定]** リスト ボックスから次のいずれかのオプションを選びます。
 - **デフォルトを使用** - デフォルトの塗りつぶし設定を適用します。
 - **指定** - プロパティ バーの **[塗りつぶしカラー]** ピッカーからカラーを選択し、均一カラーで領域を塗りつぶします。
 - **塗りつぶしなし** - 領域には塗りつぶしを適用しません。
- 3 **[輪郭]** リスト ボックスから、次のオプションのいずれかを選択します。
 - **[デフォルトを使用]** - デフォルトの輪郭設定を適用します。
 - **指定** - **[輪郭の幅]** ボックスから線の幅を選択し、**[輪郭の色]** ピッカーから線の色を選択します。
 - **輪郭なし** - 領域には輪郭を適用しません。
- 4 塗りつぶしを適用する囲まれた領域内をクリックします。

囲まれた領域から 1 つの新しいオブジェクトが作成され、プロパティ バーで選択した塗りつぶしおよび輪郭のオプションが適用されます。新しいオブジェクトは、レイヤでは既存オブジェクトの上に表示されます。



囲まれた領域外をクリックすると、ページ内のすべてのオブジェクトから 1 つの新しいオブジェクトが作成され、プロパティバーで選択した塗りつぶしと輪郭のオプションが適用されます。


オブジェクトのパスが輪郭の幅の中心になります。**スマート塗りつぶし** ツールは、輪郭ではなくパスを検出するため、輪郭が太い場合は部分的に新しいオブジェクトによって覆われたように見えます。オブジェクトの重ね順を変更すると、元の輪郭を表示できます。オブジェクトの重ね順の変更方法については、[300 ページの「オブジェクトの重ね順内の位置を変更するには」](#)を参照してください。

塗りつぶしを操作する

塗りつぶしの操作には、どの種類の塗りつぶしでも同じ方法で行えるものがあります。デフォルトの塗りつぶしカラーを選択すると、描画に追加する各オブジェクトに同じ塗りつぶしカラーが適用されます。塗りつぶしは削除したり、他のオブジェクトにコピーしたりすることができます。また、開いた曲線で囲まれた領域も塗りつぶすように設定することもできます。

他のオブジェクトに同じ塗りつぶしを適用したり、描画内で複数のオブジェクトの塗りつぶし属性を同時に変更したりする場合は、塗りつぶし設定をスタイルとして保存できます。塗りつぶしに基づいてオブジェクトを検索し、既存の塗りつぶしを新しい塗りつぶしで置換することができます。詳しくは、[357 ページの「カラーを検索して置換する」](#)を参照してください。

デフォルトの塗りつぶしカラーを選択するには

- 1 [描画ページ](#)の空白領域をクリックして、すべてのオブジェクトを選択解除します。
- 2 ステータス バーの **[塗りつぶし]** アイコン  をダブルクリックします。
- 3 **[塗りつぶしの編集]** ダイアログ ボックスで、塗りつぶしの種類とカラーを選択し、**[OK]** をクリックします。
- 4 **[ドキュメントのデフォルトの変更]** ダイアログ ボックスで、デフォルト塗りつぶしを変更するオブジェクトの種類に対応したチェック ボックスをオンにします。




[オブジェクト スタイル] インスペクタ でデフォルト スタイル セットを編集して、デフォルト塗りつぶしカラーを変更することもできます。詳しくは、[649 ページの「デフォルトのオブジェクト プロパティを管理および適用する」](#)を参照してください。

塗りつぶしを削除するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの **[インタラクティブ塗りつぶし]** ツール  をクリックし、プロパティ バーで **[塗りつぶしなし]** ボタン  をクリックします。




メッシュ塗りつぶしは、この手順で削除できません。オブジェクトからメッシュ塗りつぶしを削除するには、**[メッシュ塗りつぶし]** ツール  を使用してオブジェクトを選択し、プロパティ バーで **[メッシュの消去]** をクリックします。

別のオブジェクトに塗りつぶしをコピーするには

- 1 **インタラクティブ塗りつぶし** ツール  を使用する
- 2 塗りつぶしのコピー先のオブジェクトを選択します。
- 3 プロパティ バーの **[塗りつぶしのコピー]** ボタンをクリックし、塗りつぶしをコピーする元のオブジェクトをクリックします。



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

既存のオブジェクトのカラーをサンプリングし、標準塗りつぶしとして別のオブジェクトに適用します。詳しくは、[355 ページの「カラーをサンプリングするには」](#)。を参照してください。

開いた曲線に塗りつぶしが適用されるようにするには

- 1 **[レイアウト]** ▶ **[ドキュメント]** **[環境設定]** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[一般]** をクリックします。
- 3 **[開いた曲線を塗りつぶす]** チェック ボックスをオンにします。



オブジェクトの透明度

オブジェクトを透明にすると、その後ろにあるオブジェクトの一部が透けて見えるようになります。塗りつぶすときと同じ種類の塗りつぶし (標準、グラデーション、ハッチ、テクスチャ、パターン) を使用してオブジェクトを透明にできます。



標準、グラデーション、パターンなど、さまざまな種類の透明の例



メッシュ塗りつぶしの一番上に透明を重ねて、奥行きとハイライトを作成します。

CorelDRAW では、マージ モードを使用して、透明オブジェクトのカラーをその下にあるオブジェクトのカラーとどのように結合させるかを指定することもできます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 392 の「標準透明」。
- ページ 393 の「透明グラデーション」。
- ページ 395 の「透明パターン」。
- ページ 399 の「透明テクスチャ」。
- ページ 400 の「透明度をコピー、固定、および削除する」。
- ページ 401 の「マージ モード」。


標準透明

標準透明では、オブジェクトまたは編集領域のすべてのピクセルの透明度が均等に変更されます。



テキスト オブジェクトに標準透明が適用されています。



標準透明を適用するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 [オブジェクト] ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 3 [プロパティ] インспекタの [透明度] 領域で、[標準透明] ボタン  をクリックします。
- 4 [透明度] ボックスに値を入力して、透明度を増減させます。

値が大きいほど、透明になります。



カラーパレットのカラーをクリックして、透明にカラーを適用できます。

透明度をオブジェクトの塗りつぶし、または輪郭のみに適用するには、**【塗りつぶし】** ボタン  または **【輪郭】** ボタン  をクリックします。

ツールボックスの**透明度**ツール  をクリックして、プロパティバーのコントロールを使用することもできます。

透明グラデーション

透明グラデーションは、ある透明度値から別の透明度値にオブジェクトをフェードします。透明グラデーションでは、線形、楕円形、円錐形、長方形を選択できます。




(左から右へ)元のオブジェクトに線形、楕円形、円錐形、長方形の透明を適用した結果。

このアプリケーションには、利用可能な透明グラデーションのコレクションが用意されています。利用可能な透明の参照、キーワードによる透明の検索、お気に入りの透明のマーク、透明の並べ替えができます。塗りつぶしパックを追加でダウンロードし、透明として使用することもできます。詳しくは、[405 ページの「塗りつぶしや透明を検索および表示する」](#)。を参照してください。

ノードの追加/削除、および各ノードに対する透明度の指定を行うことによって、透明度グラデーションを作成できます。また、透明グラデーションの逆転、ミラー化、サイズ変更、斜変形を実行したり、その他の変形を適用することもできます。



作成した透明グラデーションは、今後の使用や共有に備えて保存できます。詳しくは、[409 ページの「塗りつぶしや透明を保存する」](#)。を参照してください。

透明グラデーションを適用するには

- 1 **オブジェクト**を選択します。
- 2 **【オブジェクト】** ▶ **【プロパティ】** をクリックします。
- 3 **【プロパティ】** インспекタの **【透明度】** 領域で、**【透明グラデーション】** ボタン  をクリックして、透明グラデーションのオプションを表示します。
- 4 **【透明度】** ピッカーを開き、使用するサムネールをダブルクリックします。


可能な操作

オブジェクトの塗りつぶしまたは輪郭だけに透明を適用する


【プロパティ】 インспекタの **【透明度】** 領域で **【塗りつぶし】** ボタン  または **【輪郭】** ボタン  をクリックします。

可能な操作

透明度を変更する







[プロパティ] インスペクタで **[透明度の編集]** ボタン  をクリックし、使用する設定を指定します。



ツールボックスの**透明度ツール**  をクリックし、プロパティ バーのコントロールを使用して、透明グラデーションを適用することもできます。

[透明度] ピッカーで透明を検索する方法については、[406 ページの「塗りつぶしや透明の検索、絞り込み、並べ替えを行うには」](#)。を参照してください。

透明グラデーションを作成するには

- 1 **オブジェクト**を選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[プロパティ]** をクリックします。
- 3 **[プロパティ]** インспекタの **[透明度]** 領域で、**[透明グラデーション]** ボタン  をクリックして、透明グラデーションのオプションを表示します。
- 4 次のいずれかのボタンをクリックして、透明グラデーションの種類を選択します。
 - **線形透明グラデーション** 
 - **楕円形透明グラデーション** 
 - **円錐形透明グラデーション** 
 - **長方形透明グラデーション** 
- 5 グレースケール バンドの下にある最初のノードをクリックして、**[不透明度]** ボックスに値を入力します。
- 6 グレースケール バンドの下にある最後のノードをクリックして、**[不透明度]** ボックスに値を入力します。
- 7 グレースケール バンドの上の中心点スライダを調整して、透明度の中心点を設定します。
透明を保存するには、**[プロパティ]** インспекタの **[透明度]** 領域で **[新規として保存]** ボタン  をクリックします。

可能な操作

中心点の透明度を変更する

中心点ノードを選択して、**[不透明度]** ボックスに値を入力します。


中間透明度を追加する

ノードを追加するグレースケール バンドをダブルクリックします。新規ノードを選択して、**[不透明度]** ボックスに値を入力します。

中間透明度の位置を変更する

対応するノードをグレースケール バンド下の新しい位置までドラッグするか、**[位置]** ボックスに値を入力します。

中間透明度を削除する


[透明度] ツール  をクリックし、オブジェクトに表示されるインタラクティブ ベクトル ハンドルのノードをダブルクリックします。

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。


可能な操作

透明度をミラー化、繰り返し、または逆転する


[透明度の編集] ボタン  をクリックし、次のいずれかをクリックします。

- 繰り返しとミラー化 
- 繰り返し 
- 透明度の逆転 


透明グラデーションの表示または印刷に使用するステップ数を指定する

[透明度の編集] ボタン  をクリックし、[ステップ] チェックボックスをオンにし、[ステップ] ボックスに値を入力します。


透明グラデーションが、ある不透明度レベルから別のレベルにブレンドする速さを指定する

 [透明度の編集] ボタンをクリックし、[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

[透明度の編集] ボタン  をクリックして、[つなぎ目をなめらかにする] チェックボックスをオンにします。


オブジェクトの幅と高さに対する割合で透明度の幅と高さを設定する

[透明度の編集] ボタン  をクリックし、[透明度の幅] ボックスと [透明度の高さ] ボックスに値を入力します。


透明度の中心を上下、左右に移動する

[透明度の編集] ボタン  をクリックし、[X] ボックスと [Y] ボックスに値を入力します。



透明度を指定角度だけ傾ける


[透明度の編集] ボタン  をクリックし、[斜変形] ボックスに値を入力します。


透明度を指定角度だけ回転する

[透明度の編集] ボタン  をクリックし、[回転] ボックスに値を入力します。



透明度をオブジェクトの塗りつぶし、または輪郭のみに適用するには、[塗りつぶし] ボタン  または [輪郭] ボタン  をクリックします。

ツールボックスの**透明度**ツール  をクリックすることもできます。透明度を調整するには、プロパティ バーのコントロール、またはオブジェクトに表示されるインタラクティブ ベクトル ハンドルを使用します。

透明度ノードの**カラー パレット**から、**グレースケール**に変換されたカラーをドラッグすることもできます。または、**透明度**ツールが選択されている場合は、オブジェクトのインタラクティブ ベクトル ハンドル  にカラーをドラッグできます。

透明パターン

パターン透明にはベクトル パターン、ビットマップ パターン、2 色パターンの 3 種類があります。

ベクトル パターン透明は、**ビットマップ**のようにカラーの点で構成されるものとは異なり、線や塗りつぶしで構成されるピクチャです。このような**ベクトル グラフィック**は、**ビットマップ イメージ**よりなめらかで複雑ですが、簡単に操作できます。

ビットマップ パターン透明は、長方形の配列内で明暗のパターンまたは異なるカラーのピクセルのパターンで構成されるカラー ピクチャです。

2 色パターン透明は、**ピクセル**の「オン」と「オフ」だけで構成される単純なピクチャです。指定した 2 階調だけのピクチャになります。



(左から右へ)元のオブジェクトにベクトル パターン、ビットマップ パターン、2 色パターンの透明が適用された結果。

パターン透明はパーソナル ライブラリや共有ライブラリから選択できます。利用可能な透明パターンの参照、キーワードによる検索、お気に入りの透明パターンのマーク、パターンの並べ替えができます。塗りつぶしパックを追加でダウンロードし、透明パターンとして使用することもできます。詳しくは、[405 ページの「塗りつぶしや透明を検索および表示する」](#)。を参照してください。

必要に合わせて、透明パターンを修正できます。たとえば、継ぎ目なく連続したパターンを作成したり、タイルの端に沿ったピクセル設定、パターンの輝度、光度、カラー コントラストなどのパターン パラメータを調整したりできます。

独自のパターンを作成することもできます。たとえば、作業領域の領域やインポートしたイメージからパターンを作成できます。ベクトルおよびビットマップ パターンは、タイルという小さなユニットで作成されます。透明は、オブジェクトのサイズに応じて 1 つ以上のタイルで構成されます。パターンはオブジェクトを満たすまでタイルを繰り返して作成されます。

変更または作成したパターン透明は、今後の使用に備えて保存できます。詳しくは、[409 ページの「塗りつぶしや透明を保存する」](#)。を参照してください。



ベクトルまたはビットマップ パターン透明を適用するには

- 1 **オブジェクト**を選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[プロパティ]** をクリックします。
- 3 **[プロパティ]** インспекタの **[透明度]** 領域で、次のボタンのいずれかをクリックします。
 - **ベクトル パターン透明**
 - **[ビットマップ パターン透明]**
- 4 **[透明度]** ピッカーを開き、使用するサムネールをダブルクリックします。






[透明度] ピッカーで透明を検索する方法については、406 ページの「塗りつぶしや透明の検索、絞り込み、並べ替えを行うには」を参照してください。









透明度をオブジェクトの塗りつぶし、または輪郭のみに適用するには、**[塗りつぶし]** ボタン  または **[輪郭]** ボタン  をクリックします。

ツールボックスの**透明度ツール**  をクリックして、プロパティ バーのコントロールを使用することもできます。


ベクトルまたはビットマップ透明度を修正するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[プロパティ]** をクリックします。
- 3 **[プロパティ]** インспекタの **[透明度]** 領域で、次のボタンのいずれかをクリックします。
 - **ベクトル パターン透明** 
 - **[ビットマップ パターン透明]** 
- 4 **[透明度の編集]** ボタン  をクリックします。
- 5 次の表のタスクを 1 つ実行します。


目的	作業手順
代用ファイルが互いの鏡像になるようにタイルを配置する	[タイルを水平方向にミラー化] ボタン  または [タイルを垂直方向にミラー化] ボタン  をクリックします。
放射状または線形のシームレスなブレンドを作成する	[放射状ブレンド] ボタン  をクリックするか、 [直線ブレンド] ボタン  をクリックしてスライダを調節します。 この設定は、ビットマップ パターン透明のみに適用されます。
パターン タイルのエッジとその反対側のエッジのカラーの移り変わりをスムーズ化する	[エッジの一致] チェック ボックスをオンにして、ボックスに値を入力します。 この設定は、ビットマップ パターン透明のみに適用されます。
パターンの輝度を増減する	[輝度] チェック ボックスをオンにして、ボックスに値を入力します。 この設定は、ビットマップ パターン透明のみに適用されます。
パターンのグレースケールのコントラストを増減する	[光度] チェック ボックスをオンにして、ボックスに値を入力します。 この設定は、ビットマップ パターン透明のみに適用されます。

目的	作業手順
パターンのカラー コントラストを増減する	[カラー] チェック ボックスをオンにして、ボックスに値を入力します。 この設定は、ビットマップ パターン透明のみに適用されます。
オブジェクトの幅と高さに対する割合で透明度の幅と高さを設定する	[透明度の幅] ボックスと [透明度の高さ] ボックスに値を入力します。
透明度の中心を上下左右に移動する	[X] ボックスと [Y] ボックスに値を入力します。
透明度を指定角度だけ回転する	[回転] ボックスに値を入力します。
透明度を指定角度だけ傾ける	[斜変形] ボックスに値を入力します。
行または列のオフセットをタイルの高さまたは幅の割合で指定する	[行オフセット] ボタン  または [列オフセット] ボタン  をクリックし、 [% (タイル)] ボックスに値を入力します。
オブジェクトの変更を透明度に適用する	[オブジェクトに合わせて変形] チェック ボックスをオンにします。




編集した透明度を保存するには、**[新規として保存]** ボタン  をクリックします。



ツールボックスの**透明度ツール**  をクリックして、プロパティ バーのコントロールを使用することもできます。

タイルを斜変形または回転させるには、ツールボックスの**透明度ツール**  をクリックし、オブジェクトを選択してから、斜変形ハンドルや回転ハンドルをドラッグしてパターンの外観を変更するという方法もあります。

2 色パターン透明を適用するには

- 1 **オブジェクト**を選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[プロパティ]** をクリックします。
- 3 **[プロパティ]** インспекタの **[透明度]** 領域で、**[2 色パターン透明]** ボタン  をクリックします。
- 4 **[透明度]** ピッカーからパターンを選択します。
- 5 **[フォアグラウンド透明度]** ボックスと **[バックグラウンド透明度]** ボックスに値を入力します。



透明度をオブジェクトの塗りつぶし、または輪郭のみに適用するには、**[塗りつぶし]** ボタン  または **[輪郭]** ボタン  をクリックします。

透明度を修正するには、**[透明度の編集]** ボタン  をクリックして、設定を指定します。

ツールボックスの**透明度ツール**  をクリックして、プロパティ バーのコントロールを使用することもできます。

透明テクスチャ


テクスチャを使用して透明効果を作成できます。水、無機物、雲などの既存のテクスチャを使用するか、またはテクスチャを編集して独自の透明テクスチャを作成します。





薄い緑で塗りつぶされたオブジェクトに透明テクスチャが適用された結果。


テクスチャを編集する場合は、やわらかさ、濃度、輝度、カラーなどのパラメータを変更します。パラメータは、テクスチャごとに異なります。テクスチャのタイルのミラー化、サイズ変更、オフセットなどのその他の変形を適用することも可能です。テクスチャを編集した後に、今後使用するため保存することができます。

透明テクスチャを適用するには

- 1 **オブジェクト**を選択します。
- 2 **[オブジェクト] ▶ [プロパティ]** をクリックします。
- 3 **[プロパティ][プロパティ]** インспекタの **[透明度]** 領域で、**[2色パターン透明]** ボタン  のフライアウト矢印をクリックし、**[透明テクスチャ]** をクリックして、透明テクスチャのオプションを表示します。
- 4 **[テクスチャ ライブラリ]** リストから、テクスチャのコレクションを選択します。
- 5 **[透明度]** ピッカーからテクスチャを選択します。



透明度をオブジェクトの塗りつぶし、または輪郭のみに適用するには、**[塗りつぶし]** ボタン  または **[輪郭]** ボタン  をクリックします。

テキストを修正するには、**[透明度の編集]** ボタン  をクリックして、設定を指定します。

ツールボックスの**透明度ツール**  をクリックして、プロパティ バーのコントロールを使用することもできます。

透明度をコピー、固定、および削除する

オブジェクトの透明設定を別のオブジェクトにコピーすることができます。透明度設定をスタイルとして保存すると、同じ透明度を別のオブジェクトに適用する、または描画内の複数のオブジェクトの透明度属性を同時に修正することができます。



オブジェクトの透明な部分を固定すると、透明なオブジェクトを動かしたときに、透けて見えている部分も一緒に動くようになります。

オブジェクトから透明度を削除することも可能です。





透明度が固定されると、オブジェクトの表示は透明度と一緒に移動します。

別のオブジェクトから透明設定をコピーするには

- 1 ツールボックスの**透明度ツール**  をクリックします。
- 2 透明のコピー先の**オブジェクト**を選択します。
- 3 プロパティ バーの **[透明のコピー]** ボタン  をクリックします。
- 4 透明のコピー元のオブジェクトをクリックします。


透明な部分の内容を固定するには

- 1 ツールボックスの**透明度ツール**  をクリックします。
- 2 透明を適用した**オブジェクト**を選択します。
- 3 プロパティ バーの **[透明の固定]** ボタン  をクリックします。



透明なオブジェクトの下に透けて見えている部分も、オブジェクトと一緒に動きますが、実際に透けて見えていたオブジェクトは、何も変更されず、元の場所に残ります。

透明を削除するには

- 1 透明を適用した**オブジェクト**を選択します。
- 2 [プロパティ] インспекタの [透明度] 領域で、[透明度なし] ボタン  をクリックします。

マージ モード

オブジェクトを透明にするときに、マージ モードを指定して、透明カラーとその下のオブジェクトのカラーをどのように結合させるかを決めることができます。透明に使用できる次のマージ モードは、ドロップ シャドウにも使用できます。

マージ モード	説明
標準	透明カラーをベース カラーの上に適用します。
追加	透明カラーとベース カラーの値を加算します。
減算	透明カラーとベース カラーの値を足した値から 255 を引きま す。
差分	ベース カラーから透明カラーの値を引いたものに 255 をかけま す。透明カラーの値が 0 のときは、常に 255 になります。
乗算	ベース カラーの値と透明カラーの値をかけたものを 255 で割 ります。白に適用しない限り、暗くなります。黒をかけると、 どのカラーでも常に黒になります。どのカラーに白を乗算して も、作成されるカラーは結合前と変わりません。
除算	ベース カラーと透明カラーのどちらの値が大きいかによって、 ベース カラーを透明カラーで、または透明カラーをベース カ ラーで割ります。
明化	ベース カラーのピクセルの方が暗い場合に、ベース カラーのピ クセルを透明カラーで置き換えます。ベース カラーのピクセル の方が明るい場合は、何も行われません。
暗化	ベース カラーのピクセルの方が明るい場合に、ベース カラーの ピクセルを透明カラーで置き換えます。ベース カラーのピクセル の方が暗い場合は、何も行われません。
テクスチャ化	透明カラーをグレースケールに変換し、グレースケールの値に ベース カラーの値をかけます。
カラー	ソース カラーの色相と彩度、およびベース カラーの明度に基づ いてカラーを生成します。これは、[明度] マージ モードの逆で す。

マージ モード

説明

色相	透明カラーの色相、およびベース カラーの彩度と明度を使用します。ただし、グレースケール イメージにカラーを追加している場合は、カラーの彩度がないので、何も変わりません。
彩度	ベース カラーの明度と色相、および透明カラーの彩度を使用します。
明度	ベース カラーの色相と彩度、および透明カラーの明度を使用します。
色反転	透明カラーの補色を使用します。透明カラーの値が 127 の場合は、何も変わりません。これは、127 がカラー ホイールの中央値だからです。
AND	透明カラーとベース カラーの値を二進数に変換し、その結果を AND 論理演算します。
OR	透明カラーとベース カラーの値を二進数に変換し、その結果を OR 論理演算します。
XOR	透明カラーとベース カラーの値を二進数に変換し、その結果を XOR 論理演算します。
背面	イメージの透明領域にソース カラーを適用します。35 mm ネガの硝酸銀が塗られていない透明な部分を通して見るような効果を作ります。
スクリーン	ソース カラー値とベース カラー値を反転して乗算し、結果をさらに反転します。常にベース カラーより明るいカラーを生成します。
オーバーレイ	ベース カラー値に従って、ソース カラーを乗算するかスクリーニングします。
ソフト ライト	ぼんやりした散光でベース カラーを照らしたようなカラーを生成します。
ハード ライト	ベース カラーをスポットライトで直接照らしたようなカラーを生成します。
カラー覆い焼き	露出を下げてイメージ領域を明るくする「覆い焼き」という写真技術をシミュレートします。
カラー焼き付け	露出を上げてイメージ領域を暗くする「焼き付け」という写真技術をシミュレートします。

マージ モード


説明

除外	ベース カラーから透明カラーを除外します。このモードは差分モードと似ています。
赤	RGB カラーのオブジェクトの赤チャンネルに透明カラーを適用します。
緑	RGB カラーのオブジェクトの緑チャンネルに透明カラーを適用します。
青	RGB カラーのオブジェクトの青チャンネルに透明カラーを適用します。

透明度にマージ モードを適用するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 **【プロパティ】** インスペクタの **【透明度】** 領域で、**【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。



ツールボックスの**透明度**ツール  をクリックして、プロパティ バーの **【マージ モード】** リスト ボックスからマージ モードを選択することもできます。



塗りつぶしや透明を検索、管理、保存する

ベクトル パターン、ビットマップ パターン、グラデーション塗りつぶし、透明グラデーションを使用する場合は、パーソナル ローカル ライブラリ、共有フォルダ、ローカル フォルダにアクセスし、塗りつぶしや透明パターンを参照、検索、保存することができます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 405 の「塗りつぶしや透明を検索および表示する」。
- ページ 407 の「塗りつぶしと透明を管理する」。
- ページ 409 の「塗りつぶしや透明を保存する」。

塗りつぶしや透明を検索および表示する

CorelDRAW では、使用しているコンピュータ上、ポータブル メディア デバイス上、ネットワーク フォルダ内にあるベクトル パターン、ビットマップ パターン、グラデーション塗りつぶしを使用、参照、検索できます。これらの塗りつぶしは、すべて透明パターンとしても使用できます。

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、動物、花、自然などのカテゴリに基づいてフィルタを適用することができます。また、ローカルの塗りつぶしや透明を名前、作成日、変更日で並べ替えることもできます。



[塗りつぶし] ピッカーを使用すると、ローカルや共有の塗りつぶしを検索、参照、管理できます。

塗りつぶしや透明がサムネイル イメージとして表示されます。サムネイ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イ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 オブジェクトを選択します。
- 2 [オブジェクト] ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 3 [プロパティ] インспекタ の [塗りつぶし] または [透明度] セクションで、次のいずれかのボタンをクリックします。
 - [グラデーション塗りつぶし]  または [透明グラデーション] 
 - [ベクトル パターン塗りつぶし]  または [ベクトル パターン透明] 
 - [ビットマップ パターン塗りつぶし]  または [ビットマップ パターン透明] 
- 4 [塗りつぶし] ピッカーまたは [透明度] ピッカーを開きます。
- 5 [コンテンツ ソースを選択] リスト ボックスで、検索または参照するローカル パック、フォルダ、ネットワーク上の場所またはリストを選択します。[すべてのコンテンツ] の項目には、Corel 提供の塗りつぶしパックやユーザーが追加した塗りつぶしパックおよび塗りつぶしが表示されます。

検索するには、[検索] ボックスにキーワードを入力し、**Return**この手順は、ベクトル パターン、ビットマップ パターン、およびグラデーション塗りつぶしと透明グラデーションにのみ適用されます。

塗りつぶしパックや透明パックを新たにダウンロードして追加するには

- 1 [プロパティ] インспекタ の [塗りつぶし] または [透明度] セクションで、[塗りつぶし] ピッカーまたは [透明度] ピッカーを開きます。
- 2 [コンテンツ ソースを選択] リスト ボックスを開き、[新規追加] をクリックします。
- 3 [追加] をクリックします。
- 4 [追加] ダイアログ ボックスで、必要な塗りつぶしパックをクリックします。
- 5 次のいずれかの操作を実行します。
 - [購入] をクリックし、画面の説明に従って、アイテムを購入します。
 - 製品またはサブスクリプションにアイテムがある場合は、[ダウンロード] をクリックします。

塗りつぶしや透明がある場所へのエイリアスを追加するには

- 1 [プロパティ] インспекタ の [塗りつぶし] または [透明度] セクションで、[塗りつぶし] ピッカーまたは [透明度] ピッカーを開きます。
- 2 [コンテンツ ソースを選択] リスト ボックスを開き、[新規追加] をクリックします。

- 3 **[エイリアスの作成]** をクリックします。
- 4 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 プロパティ バーで、または **[プロパティ]** インспекタの **[塗りつぶし]** または **[透明度]** セクションで、**[塗りつぶし]** ピッカーまたは **[透明度]** ピッカーを開きます。
- 2 **[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。
- 3 **[オプション]** ボタン  をクリックし、次の表からいずれかのタスクを実行します。







目的	作業手順
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 プロパティ バーで、または [プロパティ] インспекタの [塗りつぶし] または [透明度] セクションで、[塗りつぶし] ピッカーまたは [透明度] ピッカーを開きます。
- 2 [コンテンツ ソースを選択] リスト ボックスからエイリアスを選択します。
- 3 [オプション] ボタン  をクリックし、次の表からいずれかのタスクを実行します。

目的	作業手順
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 オブジェクトを選択します。
- 2 [オブジェクト] ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 3 [プロパティ] インспекタ の [塗りつぶし] または [透明度] セクションで、次のいずれかのボタンをクリックします。
 - [グラデーション塗りつぶし]  または [透明グラデーション] 
 - [ベクトル パターン塗りつぶし]  または [ベクトル パターン透明] 
 - [ビットマップ パターン塗りつぶし]  または [ビットマップ パターン透明] 
- 4 [塗りつぶし] ピッカーまたは [透明度] ピッカーを開きます。
- 5 次の表からいずれかの作業を実行します。

目的	作業手順
塗りつぶしまたはパターンにお気に入りとしてマークを付ける	サムネールを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。 <ul style="list-style-type: none">• [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。

目的

作業手順

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、ベクトル パターン、ビットマップ パターン、およびグラデーション塗りつぶしと透明グラデーションにのみ適用されます。

塗りつぶしや透明を保存する

作成または変更した塗りつぶしパターンや透明パターンは、保存して、選択した言語で名前や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 **[プロパティ]** インспекタの **[塗りつぶし]** または **[透明度]** セクションで、**[新規として保存]** ボタンを **+** をクリックします。

このボタンはグラデーション、ベクトル パターン、ビットマップ パターンの塗りつぶしと透明では使用できますが、2 色パターン、テクスチャ、および PostScript の塗りつぶしと透明では使用できません。2 色パターン塗りつぶしの保存については、[380 ページの「2 色パターン塗りつぶしを作成するには」](#) を参照してください。

2 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**



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 411 の「カラー マネージメントについて」。
- ページ 415 の「カラー マネージメントを使用する」。
- ページ 418 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 419 の「カラー プロファイルを割り当てる」。
- ページ 420 の「カラーを他のカラー プロファイルに変換する」。
- ページ 421 の「カラー変換設定」。
- ページ 421 の「ソフト校正」。
- ページ 424 の「カラー マネージメント プリセット」。
- ページ 425 の「カラー マネージメント ポリシー」。
- ページ 426 の「ドキュメントを開くときにカラーを管理する」。
- ページ 427 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 428 の「印刷のカラーを管理する」。
- ページ 428 の「安全な CMYK ワークフローを使用する」。
- ページ 429 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 412 の「カラーが一致しません。なぜですか?」。
- ページ 412 の「カラー マネージメントとは何ですか?」。
- ページ 412 の「カラー マネージメントはなぜ必要ですか?」。
- ページ 413 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 413 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 413 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 414 の「レンダリング方法とは?」。

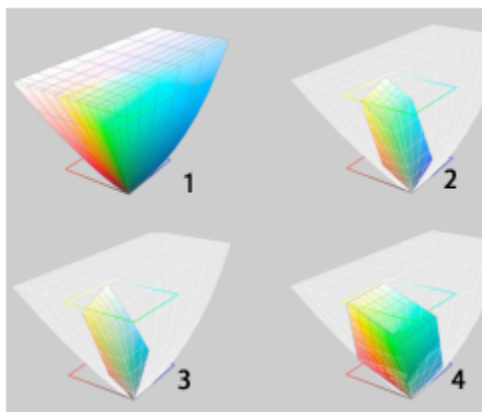
カラーが一致しません。なぜですか？

ドキュメントの作成や共有プロセスの際に、さまざまなツールが使用されます。たとえば、別のアプリケーションで作成されたファイルを起動したり、デジタル カメラやスキャナで取得したイメージをインポートする場合があります。ドキュメントを完成したら、確認のために印刷したり、電子メールで同僚に送る場合があります。ワークフローで使用する各ツールは、異なるやり方でカラーを解釈しています。さらに、各ツールには、独自の利用可能なカラーの範囲があります。これは、カラー スペースと呼ばれ、各カラーが再現される方法を定義した一連の数値で構成されています。



ドキュメント ワークフローの例

つまり、カラーを定義したり、解釈する際に、各ツールは固有の言語を使用します。デジタル カメラのカラー スペースにある、赤=0、緑=0、青=255 の値を持った鮮やかな青の RGB カラーについて考えてみましょう。このカラーは、ご使用のモニタのカラー スペースでは異なる色として表示される可能性があります。さらに、ご使用のプリンタのカラー スペースには、このカラーに一致するものがない可能性があります。そのため、ドキュメントがワークフロー内を移動すると、この鮮やかな青色は変換の際に失われ、正確に再現されません。カラー マネージメント システムは、出力したカラーが意図したものと一致するように、ワークフローにおけるカラーの伝達を向上するために用意されています。



カラーは、カラー スペースにより定義されます。1.Lab カラー スペース。2. Lab カラー スペースに対して表示される sRGB カラー スペース。3.U.S. Web Coated (SWOP) v2 カラー スペース。4.ProPhoto RGB カラー スペース。

カラー マネージメントとは何ですか？

カラー マネージメントは、ドキュメントのソースや出力先に関係なくカラーの再現を予測し、コントロールできるプロセスです。ドキュメントの表示、変更、共有、別のファイル形式へのエクスポート、印刷などを行う際に、より正確なカラーの再現を確保します。

カラー マネージメント システムは、カラー エンジンとも呼ばれ、カラー プロファイルを使用してカラー値をあるソースから別のソースに変換します。たとえば、モニタに表示されているカラーを、プリンタが再現できるカラーに変換します。カラー プロファイルは、ドキュメントの作成や編集に使用するモニタ、スキャナ、デジタル カメラ、プリンタ、アプリケーションなどのカラー スペースを定義します。

カラー マネージメントはなぜ必要ですか？

ドキュメントが正確なカラー再現を必要とするなら、カラー マネージメントについてもっと知っておくと役立ちます。ワークフローの複雑さや、ドキュメントの最終出力先も重要な考慮事項となります。ドキュメントをオンラインで表示するだけなら、カラー マ

ネージメントはそれほど重要ではないかもしれませんが、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、[413 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、[418 ページの「カラー プロファイルのインストール、ロード、埋め込み」](#)を参照してください。
- CorelDRAW のカラー マネージメント機能に精通する。カラー マネージメントのデフォルト設定でも良好なカラー結果を得ることができますが、特定のワークフローに適したものになるようデフォルト設定を変更できます。詳しくは、[415 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、[421 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、[418 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。

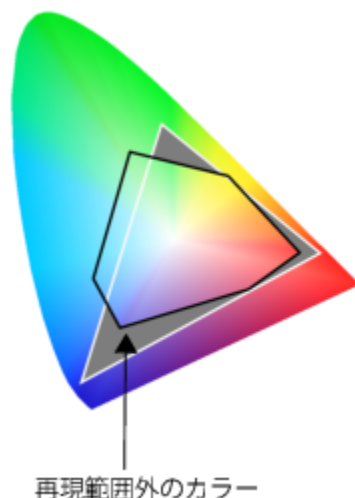
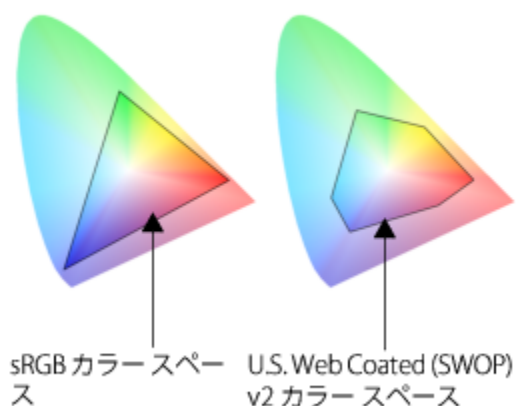
カラー プロファイルを割り当てたり、カラーをカラー プロファイルに変換すべきですか？

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、[419 ページの「カラー プロファイルを割り当てる」](#)と[420 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す。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、再現範囲外の色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。



再現範囲外の色数（緑のオーバー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、再現範囲外の色を多く含んだこの写真に適しています。

カラー マネージメントを使用する

CorelDRAW には、カラー マネージメントのデフォルト設定とドキュメントのカラー設定の 2 種類のカラー マネージメント設定があります。カラー マネージメントのデフォルト設定は、新規ドキュメントとカラー プロファイルを持っていないドキュメント（「タグなしドキュメント」とも呼ばれます）のカラーをコントロールします。旧バージョンの CorelDRAW で作成されたドキュメントは、タグなしで処理されます。ドキュメント カラー設定は、アクティブなドキュメントのカラーにのみ作用します。

カラー マネージメントのデフォルト設定

カラー マネージメントのデフォルト設定は、一致したカラーを生み出すために欠かせません。

- **プリセット** — カラー マネージメントについて初心者であり、特定の出力のデザインを作成する場合は、プリセットを選択することにより、デフォルトのカラー プロファイルやカラー変換設定などの適切なカラー マネージメント設定を使うことができます。例としては、北米の印刷サービス プロバイダにより印刷されるプロジェクトに適した**北米プリプレス** プリセットや、ヨーロッパで作成された Web プロジェクトに適した**ヨーロッパ Web** プリセットがあります。カラー マネージメント プリセットの詳細については、[424 ページの「カラー マネージメント プリセット」](#)を参照してください。
- **デフォルトのカラー プロファイル** — 新規およびタグなしドキュメントの RGB、CMYK、グレースケールのカラーを定義します。すべての新規ドキュメントが指定したカラー プロファイルを使用するように、これらの設定を変更することができます。一部のアプリケーションでは、デフォルトのカラー プロファイルは「作業領域プロファイル」と呼ばれます。
- **主カラー モード** — ドキュメントおよびビットマップとしてエクスポートされたドキュメントのデフォルト カラー モードを開いたり、開始したときに表示されるドキュメントのカラー パレットを決定します。主カラー モードは、すべての新規ドキュメントとタグなしドキュメント用に設定されますが、**[カラー マネジメント設定]** ダイアログ ボックスの **[ドキュメント]** タブでアクティブなドキュメントに対してこの設定を変更できます。主カラー モードは、CorelDRAW ドキュメントのカラーを単一のカラーモードに制限しません。
- **レンダリング方法** — 新規およびタグなしドキュメントで再現範囲外カラーのマッピング方法を選択できます。デフォルトのレンダリング方法が開いたドキュメントに適していない場合は、**[カラー マネジメント設定]** ダイアログ ボックスの **[ドキュメント]**

タブでそれを変更できます。プロジェクトの適切なレンダリング方法を選ぶ方法については、[414 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、[421 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、[425 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、[425 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。

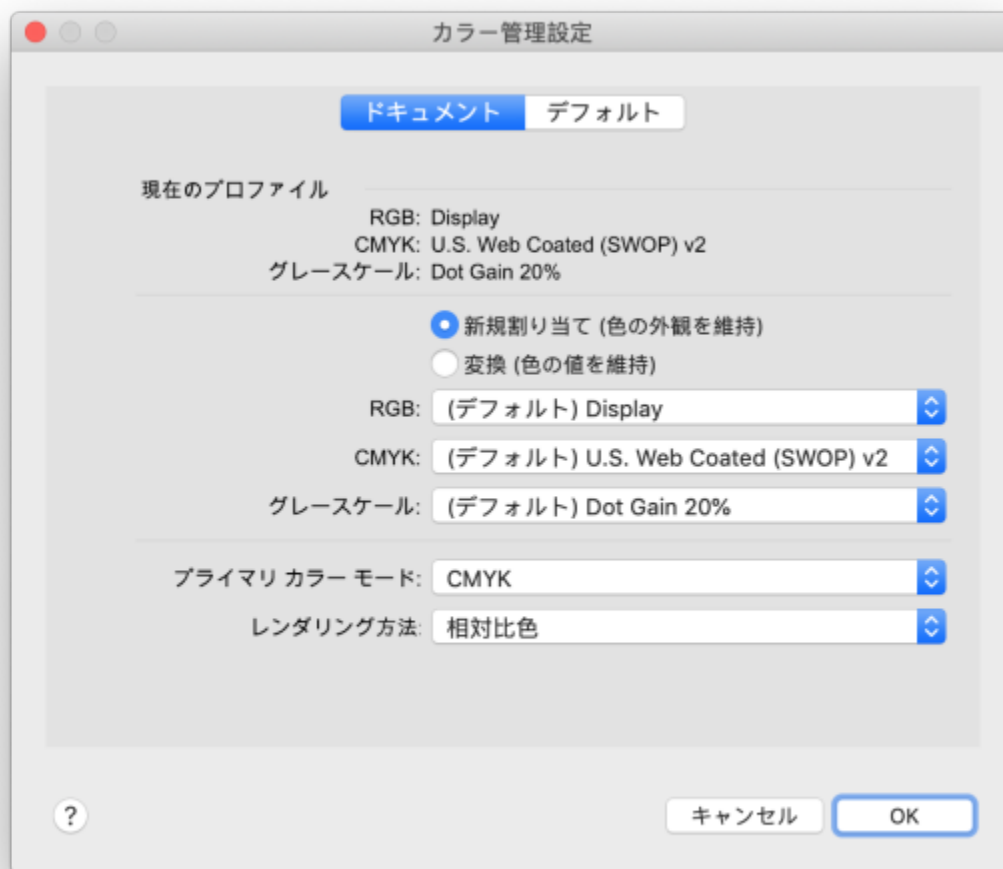


[カラー マネージメント設定] ダイアログ ボックスの [デフォルト] タブ。

ドキュメントのカラー設定

新規ドキュメントやタグなしドキュメントに影響を与えずに、アクティブなドキュメントのカラー設定を表示および編集できます。RGB、CMYK、およびグレースケールの各カラーに対するドキュメントのカラー スペースを決定する、ドキュメントに割り当てられたカラー プロファイルを確認できます。

開いたドキュメントに異なるカラー プロファイルを割り当てることもできます。カラー プロファイルの割り当てについては、[419 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、[420 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 マネジメント設定] ダイアログ ボックスの [ドキュメント] タブ。

さらに、アクティブなドキュメントの主カラー モードやレンダリング方法を変更できます。

カラー マネージメントのデフォルト設定にアクセスするには

- 1 [CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [カラー マネージメント] をクリックします。
- 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 [CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [カラー マネージメント] をクリックします。
- 2 [デフォルト] タブをクリックします。
- 3 次のリスト ボックスからカラー プロファイルを選択します。
 - **RGB プロファイル** — 新規ドキュメントやタグなしドキュメントの RGB カラーについて説明します
 - **CMYK プロファイル** — 新規ドキュメントやタグなしドキュメントの CMYK カラーについて説明します
 - **グレースケール プロファイル** — 新規ドキュメントやタグなしドキュメントのグレースケール カラーについて説明します

可能な操作

主カラー モードを変更する

[主カラー モード] リスト ボックスからカラー モードを選択します。

[カラー マネージメント設定] ダイアログ ボックスの **[デフォルト]** タブで主カラー モードを変更しても、アクティブなドキュメントには影響しません。

レンダリング方法を変更する

[レンダリング方法] リスト ボックスからレンダリング方法を選択します。

ドキュメントのカラー設定にアクセスするには

- 1 **[CorelDRAW]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[カラー マネージメント]** をクリックします。
- 2 **[ドキュメント]** タブをクリックします。

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が必要とします。

- モニタのカラー プロファイル - モニタがドキュメントのカラーを表示するのに使用するカラー スペースを定義します。CorelDRAW は、オペレーティング システムが割り当てるプライマリ モニタ プロファイルを使用します。モニタ プロファイルは、カラーの正確さにとって非常に重要です。詳しくは、[413 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、[413 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 **[CorelDRAW]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[カラー マネージメント]** をクリックします。
- 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 マネージメント設定]** 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 プロファイル]** 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せん。



また、カラー プロファイルを **[カラー マネージメント設定]** 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**
 - **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。



ファイルを CorelDRAW (CDR) または Adobe Portable Document Format (PDF) ファイル形式に保存あるいはエクスポートすると、3 つまでのカラー プロファイルを埋め込むことができます。

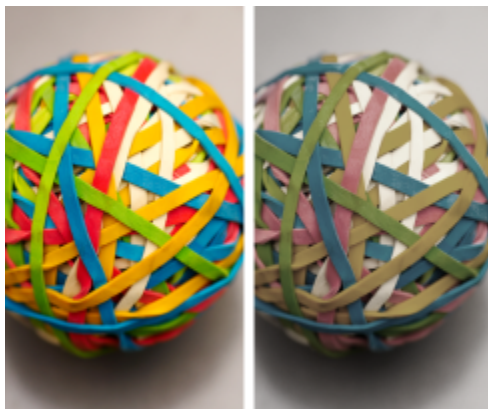
カラー プロファイルを埋め込むと、ドキュメントのファイル サイズが増加します。ファイル サイズが不必要に大きくなるのを防ぐため、CorelDRAW はドキュメントで使用されているカラーのカラー プロファイルのみを埋め込みます。たとえば、ドキュメントに RGB オブジェクトのみが含まれている場合は、RGB カラー プロファイルのみが埋め込まれます。

カラー プロファイルを割り当てる

カラー プロファイルが見つからないドキュメントを開いたり、インポートすると、デフォルトで、アプリケーションがカラー プロファイルをそのドキュメントに自動的に割り当てます。必要な出力先に適さないカラー プロファイルがドキュメントにある場合は、ドキュメントに異なるカラー プロファイルを割り当てることができます。たとえば、ドキュメントが Web での表示やデスクトッププリンタでの印刷用の場合は、sRGB がドキュメントの RGB プロファイルであることを確認する必要があります。ドキュメントを印

刷する予定の場合は、Adobe RGB (1998) プロファイルが適しています。これは、再現範囲がより大きく、RGB カラーを CMYK カラー スペースに変換したときに良好な結果が得られるためです。

異なるカラー プロファイルをドキュメントに割り当てると、カラー値を変更していない場合でもカラー表示が変化する可能性があります。



左: SWOP 2006_Coated3v2.icc カラー プロファイルがアクティブなドキュメントに割り当てられます。右: 「日本カラー 2002 新聞」カラー プロファイルをドキュメントに割り当てると、カラーは彩度が大幅に低下します。

ドキュメントにカラー プロファイルを割り当てるには

- 1 [CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [カラー マネージメント] をクリックします。
- 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]、および [グレースケール] リスト ボックスからカラー プロファイルを選択します。

カラーを他のカラー プロファイルに変換する

ドキュメントのカラーをあるカラー プロファイルから別のカラー プロファイルに変換すると、ドキュメントのカラー値はレンダリング方法に応じて変わりますが、カラーの外観は保持されます。カラーを変換する主な目的は、ソースのカラー スペースのカラー外観を、出力先のカラー スペースのカラーにできる限り近づけることです。

複数カラーの変換は色の正確さを低下されるため、カラーの変換は 1 度だけすることをお勧めします。ドキュメントの準備が整い、最終出力に使用されるカラー プロファイルであることが確認されるまで待ちます。たとえば、Adobe RGB (1998) カラー スペースでデザインしたドキュメントを Web に掲載する場合は、ドキュメントのカラーを sRGB カラー スペースに変換できます。

カラーの変換に使用されるカラー マネージメント エンジンを選択できます。詳しくは、[421 ページの「カラー変換設定」](#)。を参照してください。

カラーを他のカラー プロファイルに変換するには

- 1 [CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [カラー マネージメント] をクリックします。
- 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]、および [グレースケール] リスト ボックスからカラー プロファイルを選択します。
- 5 [レンダリング方法] リスト ボックスから適切なレンダリング方法を選択します。使用できるレンダリング方法については、[414 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 [CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [カラー マネージメント] をクリックします。
- 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、[414 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。
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。

目的

プリセット校正を削除する

作業手順

[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спекタ ▶ [カラー校正] をクリックします。
- 2 [カラー校正] インспек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спекタ ▶ [カラー校正] をクリックします。
- 2 [カラー校正] インспек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 [CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [CorelDRAW] をクリックします。
- 2 カテゴリのリストで、[表示] をクリックします。
- 3 [校正カラー] チェック ボックスをオンにします。

カラー マネージメント プリセット

アプリケーションにはカラー マネージメント プリセットが用意されており、デフォルトのカラー設定として新規ドキュメントおよびタグなしドキュメントに適用されます。ドキュメントが作成された地理的地域や最終出力の場所に最適なカラー マネージメント プリセットを選ぶことができます。


また、独自のプリセットを作成して選択した内容を [カラー マネージメント設定] 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 [CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [カラー マネージメント] をクリックします。
- 2 [デフォルト] タブをクリックします。
- 3 [プリセット] リスト ボックスから、次のいずれかのカラー マネージメント プリセットを選択します。
 - 北米一般目的 — 北米の複数の出力タイプに使用されるデザインに適しています。
 - ヨーロッパ一般目的 — ヨーロッパの複数の出力タイプに使用されるデザインに適しています。
 - ヨーロッパ プリプレス — ヨーロッパのプリント サービス プロバイダにより印刷されるデザインに適しています。
 - ヨーロッパ Web — ヨーロッパで作成された Web デザインに適しています。

- **日本一般目的** — 日本の複数の出力タイプに使用されるデザインに適しています。
- **日本プリプレス** — 日本のプリント サービス プロバイダにより印刷されるデザインに適しています。
- **日本 Web** — 日本で作成された Web デザインに適しています。
- **【最小限のカラー マネージメント】** — ドキュメントを開き、インポートし、貼り付ける場合に、オリジナルの RGB、CMYK、グレースケールのカラー値を保持します。
- **北米プリプレス** — 北米のプリント サービス プロバイダにより印刷されるデザインに適しています。
- **北米 Web** — 北米で作成された Web デザインに適しています。
- **カラー マネージメント オフをシミュレート** — CorelDRAW の旧バージョンで利用できる **【カラー マネージメント オフ】** プリセットのカラー変換結果を生み出します。
- **CorelDRAW Graphics Suite X4 をシミュレート** — CorelDRAW Graphics Suite X4 に表示されるとおりにカラーを表示します。

カラー マネージメント プリセットを追加するには

- 1 **【CorelDRAW】メニュー ▶ 【環境設定】 ▶ 【カラー マネージメント】** をクリックします。
- 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 **【CorelDRAW】メニュー ▶ 【環境設定】 ▶ 【カラー マネージメント】** をクリックします。
- 2 **【デフォルト】** タブをクリックします。
- 3 **【プリセット】** リスト ボックスから、プリセットを選択します。
- 4 **【削除】** ボタン  をクリックします。

カラー マネージメント ポリシー

カラー マネージメント ポリシーは、アプリケーションで開いて操作するドキュメントのカラーの管理方法を決定します。CorelDRAW では、開くドキュメント用に 1 つのカラー マネージメント ポリシーを作成し、アクティブなドキュメントにインポートおよび貼り付けるファイルとオブジェクト用に別のポリシーを設定できます。

ファイルを開くためのカラー マネージメント ポリシーは、開きたい各ファイルで使用される RGB、CMYK、およびグレースケールのカラー プロファイルを決めます。デフォルトでは、ファイルに埋め込まれたカラー プロファイルが使用されます。また、そのファイルにデフォルトのカラー プロファイルを割り当てたり、そのファイルのカラーをデフォルトのカラー プロファイルに変換することができます。

デフォルトでは、ファイルをインポートしたり貼り付けるためのカラー マネージメント ポリシーは、ファイルの RGB およびグレースケール カラーをドキュメントのカラー プロファイルに変換し、ドキュメントの CMYK カラー プロファイルを CMYK モードでファイルに割り当てます。また、ドキュメントのカラー プロファイルをファイルに割り当てたり、アクティブなドキュメントのカラーをファイルに埋め込まれたカラー プロファイルに変換できます。

開くファイルやインポートするファイルは、カラー プロファイルが失われる場合や、デフォルトのカラー プロファイルと一致しないカラー プロファイルが含まれる場合があります。デフォルトでは、アプリケーションはカラー プロファイルの紛失や不一致についての警告しませんが、カラー マネージメントに良好な結果を生み出す選択を行わせます。ただし、ドキュメントのカラーを完全にコントロールしたい場合は、警告メッセージを有効にすることができます。

ドキュメントを開くためのカラー マネージメント ポリシーを設定するには

- 1 **【CorelDRAW】メニュー ▶ 【環境設定】 ▶ 【カラー マネージメント】** をクリックします。
- 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 **【CorelDRAW】** メニュー ▶ **【環境設定】** ▶ **【カラー マネージメント】** をクリックします。

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 **【CorelDRAW】** メニュー ▶ **【環境設定】** ▶ **【カラー マネージメント】** をクリックします。

2 **【デフォルト】** タブをクリックします。

3 **【開くポリシー】** および **【インポートと貼り付けのポリシー】** 領域で、次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。

- **カラー プロファイルの不一致に関する警告**
- **カラー プロファイルの紛失に関する警告**

ドキュメントを開くときにカラーを管理する

ドキュメントを開くためのデフォルトのカラー マネージメント ポリシーは、開くすべてのタグ付きドキュメントのカラーを保持し、デフォルトのカラー プロファイルをタグなしドキュメントに割り当てます。

開くドキュメントにカラー プロファイルがない場合や、アプリケーションのデフォルトのカラー プロファイルと一致しないカラー プロファイルが含まれている場合、CorelDRAW はカラー マネージメント ポリシーに基づいてカラー マネージメントを選択します。カラー マネージメントに精通している場合は、カラー プロファイルの紛失や不一致に関する警告を表示して、異なるカラー マネージメントのオプションを選択できます。警告を有効にする方法については、[426 ページの「カラー プロファイルの紛失や不一致の警告メッセージを有効にするには」](#)を参照してください。

カラー プロファイルがないドキュメントを開く

開こうとするドキュメントが 1 つまたは複数のカラー モードをサポートしている場合は、1 つまたは複数のカラー プロファイルが紛失しています。たとえば、CorelDRAW (CDR) または PDF ドキュメントには RGB、CMYK、およびグレースケールの 3 タイプのオブジェクトが含まれており、このようなドキュメントは最大で 3 つのカラー プロファイルが紛失している場合があります。

カラー プロファイルがないドキュメントを開く場合に次のオプションを使用して、カラー プロファイルの紛失に関する警告を有効にすることができます。

- **カラー プロファイルの割り当て** — カラー プロファイルをドキュメントに割り当てます。このオプションは、カラー値を保持しますが、カラーの外観は変わる場合があります。たとえば、RGB カラー プロファイルがドキュメントから紛失している場合は、デフォルトで、アプリケーションのデフォルトの RGB カラー プロファイルが割り当てられます。RGB カラー値は保持されますが、RGB カラーはデザインしたように表示されない場合があります。また、アプリケーションのデフォルトのカラー プロファイルとは異なるカラー プロファイルを割り当てることもできます。ドキュメントの元のカラー スペースが分かっている、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 プロファイルがデフォルトのカラー プロファイルに変換** — このオプションでは、埋め込まれたカラー プロファイルのカラーがデフォルトのカラー プロファイルに変換されます。カラーの外観は保持されますが、カラー値は変わる場合があります。既にワークフローに適したカラー マネージメント オプションを設定している場合は、このオプションをお勧めします。たとえば、Web 用にグラフィックスを作成するため、アプリケーションのデフォルトのカラー スペースとして sRGB を選択したとします。このオプションをオンにすると、ドキュメントは sRGB カラー スペースを使用できるようになり、ドキュメントのカラーが色ずれのない、Web に適したものになります。

カラー プロファイルが紛失および一致しないドキュメントを開く

複数のカラー モードをサポートするドキュメントは、カラー プロファイルが紛失しているとともに、一致していないカラー プロファイルが含まれている可能性があります。たとえば、RGB、グレースケール、および CMYK のオブジェクトを持ったドキュメントは、RGB プロファイルが紛失している場合があり、一致しない CMYK カラー プロファイルが含まれている場合があります。このような場合は、紛失および不一致カラー プロファイル用のオプションが含まれた警告ダイアログ ボックスが表示されます。

ファイルをインポートおよび貼り付ける際のカラーの管理

ファイルのインポートと貼り付け用のデフォルトのカラー プロファイルは、インポートしたり貼り付けたファイルのカラーをアクティブなドキュメントのカラー プロファイルに変換します。インポートしたファイルや貼り付けたファイルのカラー プロファイルが、アクティブなドキュメントのカラー プロファイルと一致しない場合は、カラー変換は行われません。カラー マネージメント ポリシーの詳細については、[425 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、[426 ページの「カラー プロファイルの紛失や不一致の警告メッセージを有効にするには」](#)。を参照してください。

カラー プロファイルが紛失したファイルをインポートおよび貼り付ける

ファイルのカラー プロファイルが紛失している場合は、そのファイルに特定のカラー プロファイルを割り当ててから、そのカラーをドキュメントのカラー プロファイルに変換できます。ファイルのカラー値が変わります。

カラー プロファイルが一致しないファイルをインポートおよび貼り付ける

ドキュメントのカラー プロファイルと一致しないカラー プロファイルがファイルに含まれている場合は、次のオプションが使用できます。

- **埋め込みカラー プロファイルを無視して、ドキュメントのカラー プロファイルを割り当てる** — カラー値は保持されますが、カラーの外観は変わる場合があります。
- **埋め込みカラー プロファイルからドキュメントのカラー プロファイルに変換** (デフォルトのオプション) — インポートしたファイルのカラーは、埋め込まれたカラー スペースからドキュメントのカラー スペースに変換されます。カラーの外観は保持されますが、カラー値は変わる場合があります。
- **ドキュメントのカラーを埋め込みカラー プロファイルに変換** — ドキュメントのカラーは、インポートされたファイルに埋め込まれたカラー プロファイルに変換されます。インポートまたは貼り付けたファイルのカラーの外観とカラー値は保持されます。

カラー プロファイルが紛失および一致しないファイルをインポートおよび貼り付ける

一部のファイルは、カラー プロファイルが紛失しているとともに、一致しないカラー プロファイルが含まれている可能性があります。このような場合は、紛失および不一致カラー プロファイル用のオプションが含まれたダイアログ ボックスが表示されます。

印刷のカラーを管理する

デフォルトでは、CorelDRAW は、ドキュメントがプリンタに送信され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、CorelDRAW 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、CorelDRAW 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。CorelDRAW 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、[779 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、[838 ページの「PDF カラー マネジメント オプション」](#)。を参照してください。

安全な CMYK ワークフローを使用する

場合によっては、プロジェクトで特定の CMYK カラー値を使用できます。信頼できるカラー再現を確保するには、これらの CMYK カラー値を色見本帳から取得することができます。これらの CMYK カラー値を印刷プロセス全体を通じて保持することにより、好ましくないカラーの変換を防ぐことができるとともに、オリジナル デザインに表示されるカラーの再現が可能になります。CMYK のカラー値を保持するワークフローは、「安全」な CMYK ワークフローと呼ばれます。

CorelDRAW では安全な CMYK ワークフローがサポートされています。デフォルトでは、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、[838 ページの「PDF ファイルのエクスポートでのカラー マネージメント オプションを指定するには」](#)。を参照してください。

オンラインで表示する予定の新規ドキュメントを開始する場合は、良好なカラー結果の実現に役立つプリセットを選ぶことができます。詳しくは、[53 ページの「描画の作成を開始するには」](#)。を参照してください。また、CorelDRAW には Web ドキュメントのカラー 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、[424 ページの「新規ドキュメントにカラー マネージメント プリセットを選択するには」](#)。を参照してください。

特殊効果

- ベクトル効果とビットマップ効果..... 433
- 特殊効果のカテゴリ.....447
- レンズ..... 495
- モザイク..... 499
- 3D 効果を追加する..... 507
- 動きと焦点を追加する..... 535



ベクトル効果とビットマップ効果

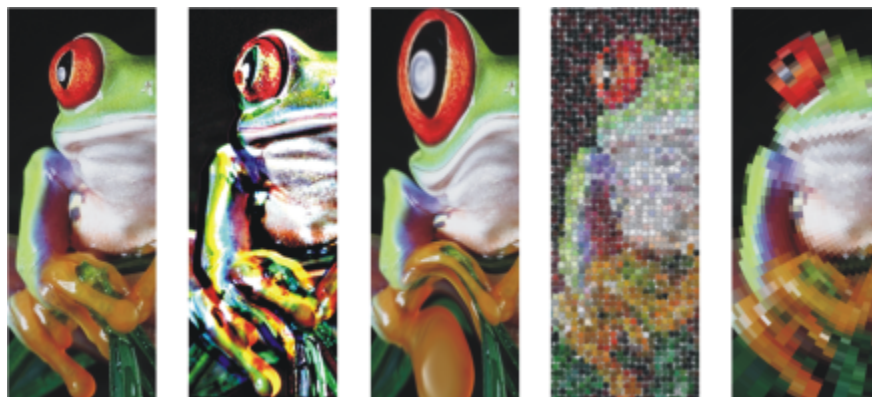
CorelDRAW にはオブジェクト、オブジェクト グループ、イメージ領域に適用できるさまざまな効果が用意されています。効果は元の状態を保持して適用されます。このため、効果の追加、編集、削除、表示/非表示の切り替えを行って、いつでも元のオブジェクトやイメージに戻すことができます。

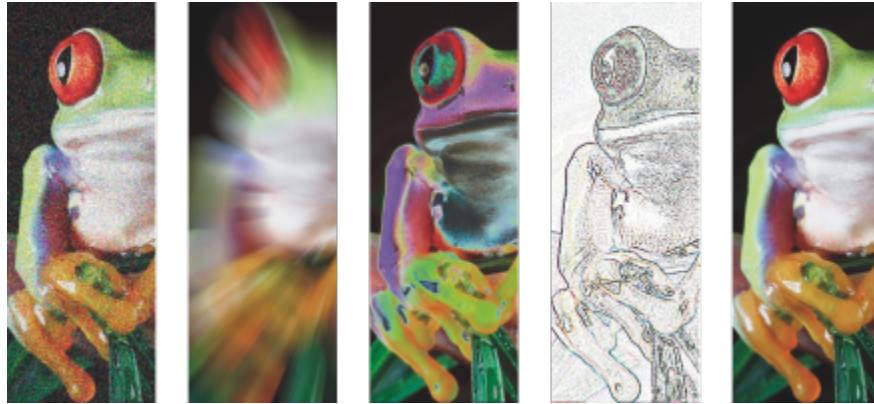
このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 433 の「ビットマップ効果」。
- ページ 438 の「ベクトル効果」。
- ページ 440 の「ビットマップ効果を適用する」。

ビットマップ効果

ビットマップ効果はピクセルベースです。ビットマップ効果は、**ベクトル**および**ビットマップ** オブジェクトの両方に適用できます。アプリケーションのユーザー インタフェース (UI) の **[効果]** メニューの上部にビットマップ効果がリストされます。





ビットマップ オブジェクトに適用されたビットマップ効果の例。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、歪曲ピクセレート効果、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



ベクトル オブジェクトに適用されたビットマップ効果の例。

ビットマップ効果は以下のカテゴリにまとめられています。

カテゴリ	適用対象	説明
3D 効果	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	イメージに奥行きを付けます。この効果には、447 ページの「3-D 回転」、448 ページの「ベベル効果 (Corel PHOTO-PAINT)」、448 ページの「シリンダー」、448 ページの「エンボス」、449 ページの「ガラス (Corel PHOTO-PAINT)」、449 ページの「ページ カール」、450 ページの「ピンチ/パンチ」、450 ページの「球体」、451 ページの「ボス (Corel PHOTO-PAINT)」、451 ページの「ジグザグ」などがあります。
調整	ビットマップ オブジェクト	ビットマップのカラーおよびトーンを調整できます。このカテゴリの効果について詳しくは、733 ページの「カラーとトーンを調整する」、741 ページ

カテゴリ	適用対象	説明
		<p>ジの「トーン曲線フィルタ」、および743ページの「カラーとトーンを変換する」。を参照してください。</p>
アート ストローク	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	<p>手描きのような効果を付けます。この効果には、451 ページの「木炭」、452 ページの「コンテ クレヨン」、452 ページの「クレヨン」、453 ページの「立体派」、453 ページの「水遊び」、453 ページの「印象派」、454 ページの「パレットナイフ」、454 ページの「パステル」、455 ページの「ペンとインク」、455 ページの「点描派」、455 ページの「スクラッチボード」、456 ページの「スケッチ パッド」、456 ページの「水彩画」、457 ページの「すかし模様」、457 ページの「エンボス紙」などがあります。</p>
フェード	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	<p>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、457 ページの「フェードの調整」、458 ページの「特定方向のスムーズ化」、458 ページの「フェード」、459 ページの「ガウス フェード」、459 ページの「ギザギザ」、460 ページの「ローパス」、460 ページの「モーションフェード」、461 ページの「放射状フェード」、461 ページの「ボケぼかし (Corel PHOTO-PAINT)」、461 ページの「スマート フェード」、462 ページの「スムーズ化」、462 ページの「ソフト化」、463 ページの「ズーム」などがあります。</p>
カメラ	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	<p>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、463 ページの「カラー化」、464 ページの「拡散」、464 ページの「レンズ フレア」、465 ページの「照明効果」、465 ページの「フォトフィルタ」、465 ページの「セピア調」、466 ページの「スポット フィルタ」、466 ページの「タイム マシン」などがあります。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。</p>

カテゴリ	適用対象	説明
カラー変換	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	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、467 ページの「ビット プレーン」、467 ページの「ハーフトーン」、468 ページの「サイケデリック」、468 ページの「ソラリゼーション」などがあります。
等高線	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	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、469 ページの「エッジ検出」、469 ページの「エッジの検索」、470 ページの「トレース等高線」、470 ページの「部分的均一化」などがあります。
補正	ビットマップ オブジェクト	わずかな不完全部分を削除して、イメージをシャープ化できます。この効果には、725 ページの「ビットマップからダストやキズを除去する」、726 ページの「イメージをシャープ化する」などがあります。
クリエイティブ	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	イメージにさまざまなテキストチャや図形を適用します。この効果には、471 ページの「アート スタイル」、473 ページの「クリスタル」、473 ページの「編物」、474 ページの「フレーム」、474 ページの「ガラス ブロック」、475 ページの「モザイク」、475 ページの「分散」、476 ページの「曇りガラス」、476 ページの「ステンド グラス」、476 ページの「ピネット」、477 ページの「たつ巻き」などがあります。
カスタム	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	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、テキストチャやパターンをイメージに追加することができます (パンプマップ効果)。この効果には、477 ページの「バンドパス」、478 ページの「パンプ マップ」、478 ページの「ユーザー定義」などがあります。
歪曲	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	イメージの表面を歪ませます。この効果には、479 ページの「ブロック」、479 ページの「置き換え」、480 ページの「メッシュ ワープ」、480 ページの「オフセッ

カテゴリ	適用対象	説明
		ト」、481 ページの「ピクセレー ト」、481 ページの「波」、481 ページの「斜変形」、482 ページの 「うず巻き」、482 ページの「タイ ル」、483 ページの「ウェットペイン ト」、483 ページの「水中」、483 ページの「風」などがあります。
ノイズ	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	イメージのきめの細かさを修正します。 この効果には、486 ページの「ノイ ズの調整」、484 ページの「ノイズ の追加」、484 ページの「3D ステ レオ ノイズ」、485 ページの「最 大」、485 ページの「標準」、486 ページの「最小」、486 ページの「モ アレの除去」、487 ページの「ノイズ の除去」などがあります。
シャープ化	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	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、487 ページの「アンシャ ープ調整」、488 ページの「特定方向 のシャープ化」、488 ページの「ハ イパス」、489 ページの「シャープ 化」、489 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	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	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、490 ページの「レンガ」、490 ページ の「泡」、490 ページの「キャンバ ス」、491 ページの「敷石」、491 ページの「象皮」、492 ページの 「エッチング」、492 ページの「プ ラスチック」、492 ページの「しっ くい」、493 ページの「浮き彫 り」、493 ページの「網戸」、494 ページの「石」、494 ページの「下 地」などがあります。
変形	ビットマップ オブジェクト	イメージのカラーおよびトーンを変更で きます。効果には、インターレース補 間、カラーの反転、ポスタライズがあり ます。詳しくは、743 ページの「カ ラーとトーンを変換する」を参照して ください。

カテゴリ	適用対象	説明
プラグイン	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	CorelDRAW でサードパーティ製フィルタを使って、ビットマップに効果を適用できます。インストールされているプラグインは、 [ビットマップ] メニューの一番下にある [プラグイン] をクリックすると表示されます。

このアプリケーションに用意されているビットマップ効果について詳しくは、[447 ページの「特殊効果のカテゴリ」](#)。を参照してください。

ビットマップ効果の操作について詳しくは、[440 ページの「ビットマップ効果を適用する」](#)。を参照してください。

ベクトル効果

ベクトル効果には 2 種類あります。1 つはベベル、ブレンド、等高線、押し出しなど、ベクトル オブジェクトにのみ適用できる効果、もう 1 つはエンベロープ、ドロップ シャドウ、インナー シャドウ、ブロック影、レンズ、遠近効果、モザイクなど、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にも適用できる効果です。



ベクトル効果 (ドロップ シャドウ) が適用されたビットマップ (左) および ベクトル オブジェクト (右)。

次の表では、ベクトル効果について簡単に説明しています。

効果	適用対象	説明
ベベル	ベクトル オブジェクト	グラフィックまたはテキスト オブジェクトのエッジに傾斜を付ける (ある角度で切り取る) ことにより、立体的な奥行きを加えます 詳しくは、 518 ページの「ベベル効果を作成する」 。を参照してください。
ブレンド	ベクトル オブジェクト	あるオブジェクトが形状やサイズを変えながら別のオブジェクトに変わるプロGRESSIONを作成できます。通常、ブレンドはオブジェクトに写実的な影やハイライトを加えるのに使用されます。

効果	適用対象	説明
		詳しくは、 529 ページの「オブジェクトをブレンドする」 。を参照してください。
ブロック影	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	<p>オブジェクトやテキストに均一な影を追加できます</p> <p>詳しくは、526 ページの「ブロック影を追加する」。を参照してください。</p>
等高線	ベクトル オブジェクト	<p>プロッタ、彫刻機器、ビニール カッターなどのデバイスへの出力用に、3D 効果や切り取り可能な輪郭を作成できます。</p> <p>詳しくは、507 ページの「オブジェクトに等高線を付ける」。を参照してください。</p>
ドロップ シャドウとインナー シャドウ	ベクトルおよびビットマップ オブジェクト	<p>オブジェクトやテキストに均一な影を追加できます</p> <p>詳しくは、520 ページの「ドロップ シャドウとインナー シャドウを追加する」。を参照してください。</p>
エンベロープ	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	<p>オブジェクトを整形できます</p> <p>詳しくは、205 ページの「エンベロープを使用してオブジェクトを整形する」。を参照してください。</p>
押し出し	ベクトル オブジェクト	<p>オブジェクトを立体的に見せることができます</p> <p>詳しくは、514 ページの「押し出しを作成する」。を参照してください。</p>
インパクト	該当なし	<p>デザイン要素に遠近効果を追加したり、焦点の移動を与えたりできます</p> <p>詳しくは、535 ページの「インパクト効果」。を参照してください。</p>
レンズ	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	<p>レンズの下になったオブジェクト領域の見え方を変更できますが、オブジェクトの実際のプロパティや属性は変更されません</p> <p>詳しくは、495 ページの「レンズを適用する」。を参照してください。</p>

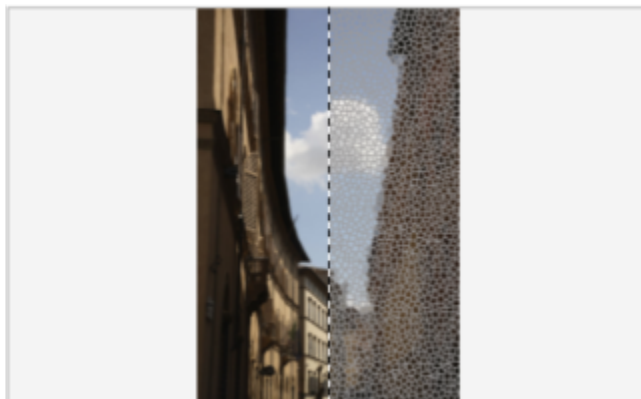
効果	適用対象	説明
遠近効果	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	イメージに距離と奥行きを付けます 詳しくは、 511 ページの「遠近効果を適用する」 。を参照してください。
PhotoCocktail™	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	写真やベクトル アートからイメージで構成したモザイクを作成できます 詳しくは、 503 ページの「ビットマップ モザイク (PhotoCocktail 効果)」 。を参照してください。
Pointillizer™	ベクトル/ビットマップ オブジェクト	ベクトルおよびビットマップ オブジェクトからベクトル モザイクを作成できます 詳しくは、 499 ページの「ベクトル モザイク (Pointillizer 効果)」 。を参照してください。

ビットマップ効果を適用する

ビットマップ効果は、**【効果】** メニューと **【プロパティ】** インспекタの **【FX】** タブで選択できます。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、[447 ページの「特殊効果のカテゴリ」](#)。を参照してください。

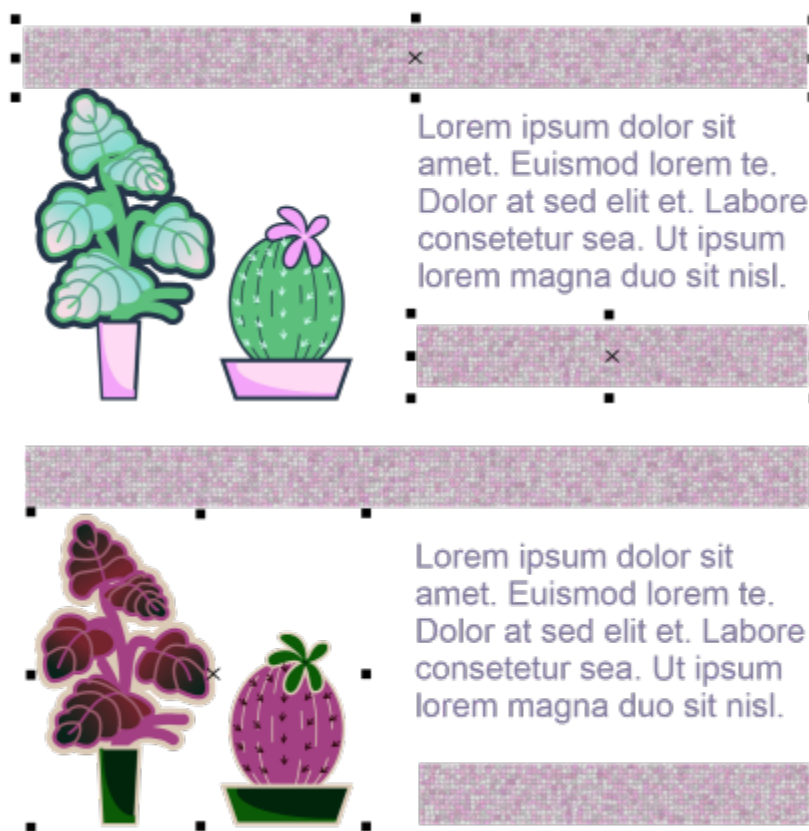
効果は、適用前にカスタマイズできます。ビットマップ効果のどのダイアログ ボックスにもプレビュー ウィンドウがあります。効果の設定を調整しながら、デザインをリアルタイムでプレビューできます。新しい領域へのスクロール、ズーム インやズーム アウトができるほか、プレビュー ウィンドウでのアートワークの表示方法を選択できるので、行った調整を評価できます。デフォルトでは、効果の設定変更に合わせて、描画ウィンドウにイメージのライブ プレビューが表示されます。





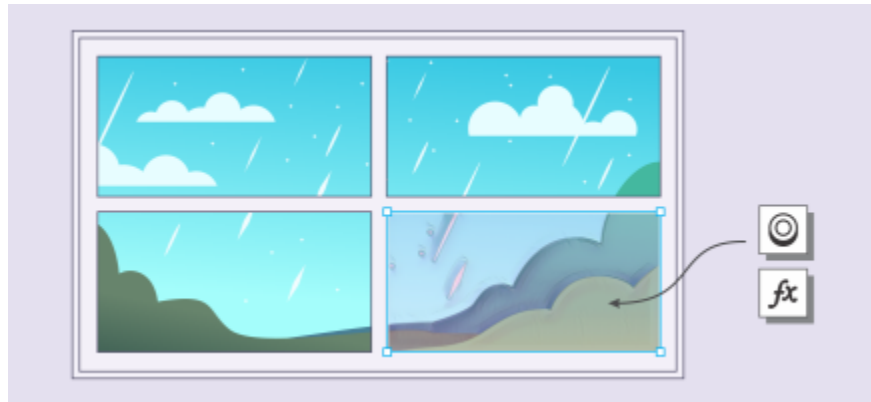
適用前と適用後のフル (上段) と分割 (下段) のプレビューは、編集内容を追って各種設定がイメージに与える影響を理解するのにとりわけ便利です。

ビットマップ効果は 1 つまたは複数のオブジェクト、オブジェクトのグループ、またはイメージ領域に適用できます。



ビットマップ効果が、選択した 2 つのオブジェクト (上) とオブジェクトのグループ (下) に適用されています。

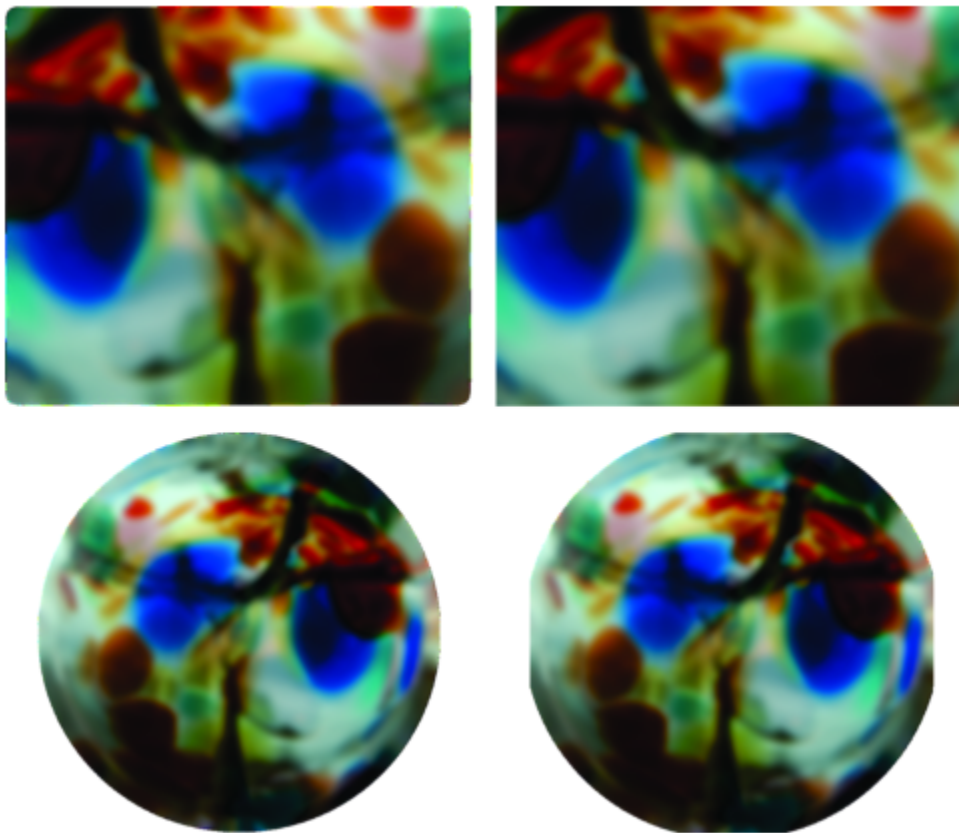
ビットマップ効果をイメージ領域に適用するには、描画ツールを選択し、閉じた形状を描画して目的の領域を選択し、形状をレンズに変換してから、効果をレンズに適用します。レンズについて詳しくは、[495 ページの「レンズ」](#)。を参照してください。



イメージ領域に適用されたビットマップ効果。レンズは、効果が適用されるイメージ領域の境界を定めると共に、その領域を効果から保護します。

適用したビットマップ効果は、**【プロパティ】** インスペクタに表示されます。**【プロパティ】** インスペクタの **【FX】** タブでは非破壊編集ができることから、調整が手軽で、さまざまな処理をいくらでも試せます。特殊効果の表示/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、直前の効果の上に重ねられます。**【FX】** タブでは、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。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。

ビットマップ効果をビットマップ オブジェクトに適用すると、イメージ全体がその効果で覆われるように、CorelDRAW によってビットマップの周りに枠が自動的に追加されます。この自動拡張機能を無効にすると、効果はイメージのエッジで切り取られます。たとえば、ガウス フェード効果を長方形に適用すると、四隅が切り取られます。



自動拡張機能ありの場合のガウス フェード (左)、自動拡張機能なしの場合のガウス フェード (右)

枠のサイズをカスタム指定する場合は、自動拡張機能をオフにし、拡張後のビットマップ サイズを手動で指定してください。








CorelDRAW 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、を参照してください。889 ページの「スクリプトを使用してタスクを自動化する」。

プラグイン フィルタを CorelDRAW に追加すると、追加された機能や効果をイメージの編集に使用できます。プラグイン フィルタは、必要に応じて追加や削除ができます。

オブジェクトにビットマップ効果を追加するには

- 1 ベクトルまたはビットマップ オブジェクトを選択します。
- 2 **[効果]** をクリックし、効果のカテゴリを選択し、効果をクリックします。
- 3 設定を調整します。

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、**[プレビュー]** ボタン  をクリックし、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。
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。



一部の効果は RGB イメージのみ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ビットマップ効果について詳しくは、447 ページの「特殊効果のカテゴリ」を参照してください。

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描画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。

オブジェクトに適用された効果はコピーできます。詳しくは、280 ページの「オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには」を参照してください。

オブジェクトに適用された効果の表示を変更できます。詳しくは、444 ページの「ビットマップ効果を使用するには」を参照してください。

次のいずれかを行って、選択したオブジェクトに効果を適用することもできます。

- **[プロパティ]** インспекタ (**[ウィンドウ]** ▶ **[インспекタ]** ▶ **[プロパティ]**) の **[FX]** タブをクリックし、**[効果の追加]** ボタン  をクリックし、効果をクリックします。
- **[オブジェクト]** インспекタ (**[ウィンドウ]** ▶ **[インспек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、効果を選択します。

ビットマップ効果をイメージ領域に適用するには


- 1 ツールボックスで、描画ツール、長方形ツール、または楕円形ツールをクリックします。
- 2 ドキュメント ウィンドウで、閉じた形状を描画して領域を選択します。
- 3 **[効果]** ▶ **[レンズ]** をクリックし、**[レンズ]** インспекタ のリスト ボックスから **[ビットマップ効果]** を選択します。
- 4 **[効果]** をクリックし、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。

効果は、レンズの下にあるすべてのレイヤのコンテンツに適用されます。




形状編集 ツールおよび**曲線** ツールを使用して、レンズの形状を調整できます。オブジェクトの整形方法について詳しくは、175 ページの「オブジェクトを整形する」を参照してください。

レンズのエッジにフェードを適用すると、レンズが構図に溶け込みます。フェードについて詳しくは、270 ページの「オブジェクトのエッジにフェードを適用する」を参照してください。

1 つのレンズに複数の効果を適用することができます。**[プロパティ]** インспекタの **[FX]** タブで **[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。効果を追加するたびにこの手順を繰り返します。**[FX]** タブで、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。







デフォルトでは、描画/長方形/楕円形ツールで作成した新しいオブジェクトには黒い輪郭が表示されます。不要であれば削除してかまいません。詳しくは、148 ページの「オブジェクトの輪郭を削除するには」を参照してください。



ベクトル オブジェクトをレンズに変換すると、**[オブジェクト]** インспекタでオブジェクトの右側にレンズ アイコン  が表示されます。

ビットマップ効果を使用するには



- 1 ビットマップ効果が適用されている**ベクトル** オブジェクトまたは**ビットマップ** オブジェクトを選択します。
- 2 **[プロパティ]** インспекタ (**[ウィンドウ]** ▶ **[ドッキング ウィンドウ]** ▶ **[プロパティ]**) を開き、**[FX]** タブをクリックし、次の表に示すタスクのいずれかを実行します。

目的	作業手順
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。
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。



【プロパティ】 インスペクタの **【FX】** タブにある **【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】** インスペクタにある **【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、**【プロパティ】** インスペクタの **【FX】** タブで個々の効果の表示が設定されていてもこちらの処理が優先されます。



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】** ▶ **【オブジェクト】**) の **【効果の表示/非表示】** トグル アイコン  をクリックして、効果の表示と非表示を切り替えることもできます。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。

効果を平坦化するには

- **【効果】** ▶ **【平坦化効果】** をクリックします。

ビットマップを手動で拡張するには

- 1 **ビットマップ** を選択します。
- 2 **【ビットマップ】** ▶ **【ビットマップの拡張】** ▶ **【ビットマップを手動で拡張】** をクリックします。
- 3 **【幅】** 領域および **【高さ】** 領域で、次のいずれかの操作を行います。
 - **【拡張後のサイズ】** ボックスに、拡張されたビットマップのサイズを定めるピクセル数を入力します。
 - **【拡張度】** ボックスに、元のビットマップを拡張する割合をパーセント単位で入力します。
 縦横比を維持してビットマップを拡張する場合は、**【縦横比の維持】** チェック ボックスをオンにします。



ビットマップを自動的に拡張してイメージ全体を含める場合は、**【ビットマップ】** ▶ **【ビットマップの拡張】** ▶ **【ビットマップを自動で拡張】** をクリックします。

デフォルトのビットマップ拡張設定を選択するには

- 1 **【レイアウト】** ▶ **【ドキュメントの環境設定】** をクリックします。

- 2 **【一般】**をクリックします。
- 3 **【効果のビットマップを自動で拡張】** チェック ボックスをオンまたはオフにします。

プラグイン フィルタを追加するには

- 1 **【CorelDRAW】** メニュー ▶ **【環境設定】** ▶ **【CorelDRAW】**をクリックします。
 - 2 **【プラグイン】** をクリックします。
 - 3 **【追加】** をクリックします。
 - 4 プラグインが含まれているフォルダを選択します。
 - 5 アプリケーションを再起動します。
- プラグインは **【ビットマップ】** ▶ **【プラグイン】** メニューに表示されます。



プラグイン **フィルタ**を削除するには、**【プラグイン フォルダ】** リストでプラグイン フォルダをクリックし、**【削除】** をクリックします。



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 447 の「3-D」。
- ページ 451 の「アート ストローク」。
- ページ 457 の「フェード」。
- ページ 463 の「カメラ」。
- ページ 467 の「カラー変換」。
- ページ 469 の「等高線」。
- ページ 471 の「補正」。
- ページ 471 の「クリエイティブ」。
- ページ 477 の「カスタム」。
- ページ 479 の「歪曲」。
- ページ 484 の「ノイズ」。
- ページ 487 の「シャープ化」。
- ページ 489 の「テクスチャ」。

特殊効果の適用について詳しくは、433 ページの「ベクトル効果とビットマップ効果」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 (Corel PHOTO-PAINT)

ベベル効果 ([効果] ▶ [3D 効果] ▶ [ベベル効果]) では、表面が膨らんだような形にできます。



オリジナル



ベベル

シリンダー

シリンダー効果 ([効果] ▶ [3D 効果] ▶ [シリンダー]) は、イメージをシリンダーの形に整形します。



オリジナル



シリンダー

エンボス

エンボス効果 ([効果] ▶ [3D 効果] ▶ [エンボス]) は、イメージをレリーフに変換して、平らな表面に凹凸感を表現します。エンボスのカラーと奥行き、および光源の方向をコントロールできます。コントラストが中～高のイメージに最も効果的です。[深さ] に

は、レリーフの凹凸の深さを設定します。[レベル] には、効果の強さを設定します。[方向ダイヤル] では、光源の向きを指定できます。[元のカラー] を指定すると、イメージのエンボスに元のカラーが使用されます。[グレー] を指定すると、イメージのエンボスにグレーが使用され、ハイライト部が穏やかにエンボス加工されます。[ブラック] を指定すると、イメージのエンボスに黒が使用され、ハイライト部が高いコントラストでエンボス加工されます。[その他] を指定すると、イメージのエンボスに [その他] カラーピッカーから選択したカラーが使用されます。



オリジナル



エンボス

ガラス (Corel PHOTO-PAINT)

ガラス効果 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 %] スライダーでは、カールの大きさを設定できます。



オリジナル



ページ カール

ピンチ/パンチ

ピンチ/パンチ効果 ([効果] ▶ [3D 効果] ▶ [ピンチ/パンチ]) は、へこみや打ち出しのような効果を表現します。中心点を設定して、効果を適用する位置を決めます。



オリジナル



ピンチ/パンチ

球体

球体効果 ([効果] ▶ [3D 効果] ▶ [球体]) は、球体の内側や外側にイメージを貼り付けます。中心点を設定し、どのように貼り付けるかをコントロールすることができます。正の値を指定すると、イメージの中心の**ピクセル**がエッジの方向に拡張され、球状になります。負の値を指定するとピクセルが中心の方向に圧縮され、くぼんだ形になります。



オリジナル



球体

ボス (Corel PHOTO-PAINT)

ボス効果 ([効果] ▶ [3D 効果] ▶ [ボス]) は、**マスク**のエッジに沿ってイメージ領域を浮き上がらせます。浮き上がったエッジの幅、高さ、およびスムーズ化度と、光源の輝度、シャープ度、方向および角度を指定できます。**[ボス]**効果では、プリセットスタイルの適用とカスタムプリセットスタイルの作成が可能です。



オリジナル



ボス

ジグザグ

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。



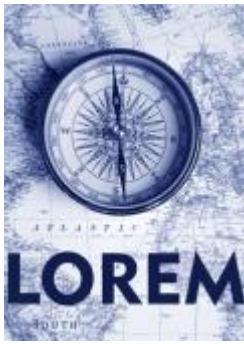
オリジナル



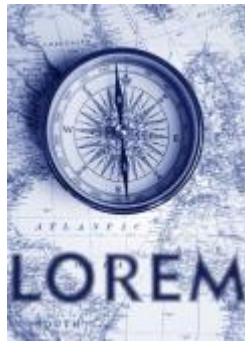
特定方向のスムーズ化

フェード

フェード効果 ([効果] ▶ [ぼかし] ▶ [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きり溶け込ませます。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] スライダーを調節して、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 (Corel PHOTO-PAINT)

ボケぼかし効果 ([効果] ▶ [フェード] ▶ [ボケぼかし]) では、編集領域外に適用されたぼかしの量を制御したり、フォーカス エリアとぼかし領域の境界を調整したりできます。詳しくは、Corel PHOTO-PAINT のヘルプを参照してください。



オリジナル



ボケぼかし

スマート 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



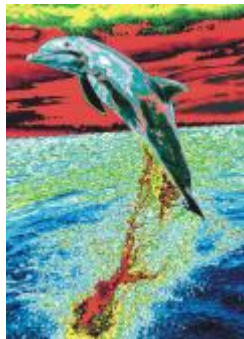
ハーフトーン

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**。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

補正

補正特殊効果は、イメージからダストやキズの跡を取り除き、コントラストを高めることでイメージをシャープ化し、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。

ダストとキズ

[ダストとキズ] 効果 (**[効果]** ▶ **[補正]** ▶ **[ダストとキズ]**) は、小さなダストやキズ跡のあるイメージの外観を向上させます。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。詳しくは、[725 ページの「ビットマップからダストやキズを除去する」](#)。を参照してください。

シャープ化調整

[シャープ化調整] 効果 (**[効果]** ▶ **[補正]** ▶ **[シャープ化調整]**) は、エッジの細部を強調したり、ぼんやりした部分を目立たせたり、コントラストを高めたりしてイメージをシャープ化します。このフィルタを使用して、イメージに適用するシャープ化の割合を選択し、効果により変化したピクセルのしきい値を設定できます。詳しくは、[726 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。



個々の **[シャープ化]** 効果を使用してイメージをシャープ化することもできます。詳しくは、[487 ページの「シャープ化」](#)。を参照してください。

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



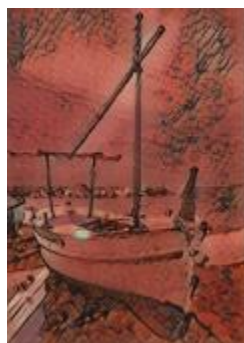
粒状



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



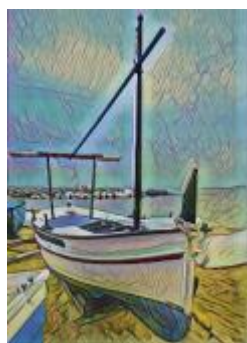
後期印象派



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 フレームやカスタム フレームを使用して、イメージにフレームを装飾します。フレームのカラー、**不透明度**、向き、整列を変更したり、カスタマイズした設定をプリセット スタイルとして保存したりできます。プリセット フレーム設定を更新、ロード、削除することもできます。フレームをカスタマイズするには、**[変更]** タブをクリックします。**[不透明度]** には、フレームの不透明度を設定します。**[フェード]** は、フレームのエッジとコンテンツをフェードさせます。**[水平方向]** および **[垂直方向]** には、フレームの水平サイズと垂直サイズを設定します。**[ダイヤルの回転]** では、フレームの回転角を指定できます。**[水平方向に反転]** および **[垂直方向に反転]** は、フレームをそれぞれ水平および垂直方向にミラー化します。**[整列]** では、フレームの中心点をビットマップから選択できます。**[再センタリング]** は、ビットマップ上でフレームを中央に配置します。**[プリセットの保存]** ボタンを使用すると、カスタマイズしたフレーム設定をプリセットとして保存できます。



オリジナル



フレーム

ガラス ブロック

ガラスブロック効果 ([効果] ▶ [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] スライダーでは、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)

バンブ マップ

バンブ マップ効果 ([効果] ▶ [カスタム] ▶ [バンブ マップ]) は、バンブ 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。バンブ 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 バンブ マップ を使用することも、カスタム バンブ 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)、バンブ 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



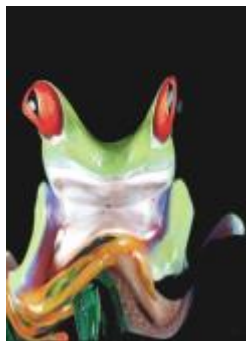
置き換え

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

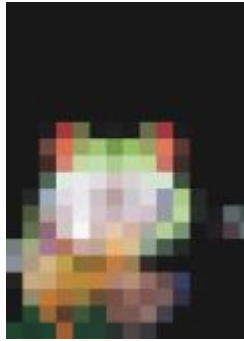
オフセット

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



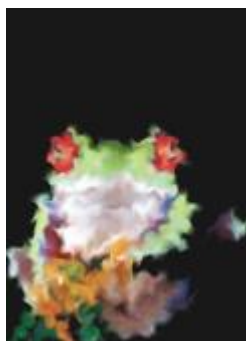
ウェット ペイント

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。



オリジナル



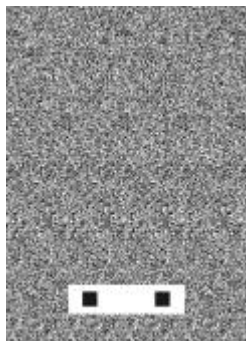
ノイズの追加

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。各効果はサムネイルで表示され、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。イメージのシャープ化について詳しくは、Corel PHOTO-PAINT のヘルプを参照してください。

アンシャープ調整

アンシャープ調整効果（**[効果]** ▶ **[シャープ化]** ▶ **[アンシャープ調整]**）では、隣接する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 (%)]** スライダーを調節して、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]** ダイアルでは、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



レンズ

レンズを使用すると、実際にオブジェクトを変更せずに、独特な効果を付けて**オブジェクト**の外観を変更できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 495 の「**レンズを適用する**」。
- ページ 497 の「**レンズを編集する**」。

レンズを適用する

オブジェクトにレンズを適用すると、レンズの下になった領域の見え方が変わりますが、オブジェクトの実際のプロパティや属性は変更されません。レンズは、長方形、楕円形、閉じたパス、多角形などの**ベクトル オブジェクト**に適用できます。アート テキストやビットマップの外観を変更することもできます。レンズをベクトル オブジェクトに適用すると、レンズそのものがベクトル イメージになります。同様に、レンズを**ビットマップ**の上に置くと、レンズがビットマップになります。レンズを使用してビットマップ効果をイメージ領域に適用できます。詳しくは、444 ページの「**ビットマップ効果をイメージ領域に適用するには**」を参照してください。

レンズを適用した後で、そのレンズをコピーしたり、別のオブジェクトで使用したりすることができます。



オリジナル (左端) に適用したレンズの種類: (左から右へ) ヒート マッピング、拡大、カスタム カラー マッピング

次に、オブジェクトに適用できるレンズの種類を示します。

レンズ

説明

ビットマップ効果

特殊効果をイメージ領域に適用します。

明化

オブジェクトの領域を明るくしたり暗くしたりします。明るくまたは暗くする割合を指定できます。

カラーの追加

加算光モデルをシミュレートします。レンズのカラーにレンズの下オブジェクトのカラーが追加されて、光のカラーを混合したような効果が得られます。追加するカラーと、その量を指定できます。

カラーの限度

黒、およびそのレンズのカラーの領域だけを表示します。たとえば、緑のカラーの限度レンズをビットマップの上に置くと、レンズの下領域の緑と黒以外のカラーがすべて見えなくなります。

カスタム カラー マッピング

レンズの下オブジェクト領域のカラーすべてを、指定した 2 色の間に変更します。カラーの範囲の始点と終点、およびその 2 色の間でカラーをどのように変えるかを選択します。始点のカラーから終点のカラーまで直接変えるか、カラー スペクトルを順方向または逆方向にたどっていくかを指定できます。

魚眼

レンズの下オブジェクトを指定した割合 (%) で歪曲、拡大、または縮小します。

ヒート マッピング

レンズの下領域のカラーの熱レベルを擬似的に表示することにより、赤外線映像のような効果を作ります。

色反転

レンズの下カラーをその補色の CMYK カラーに変更します。補色とは、カラーホイールの互いに反対側に位置するカラーのことです。

拡大

指定した倍率でオブジェクトの領域を拡大します。オブジェクトの元の塗りつぶしが見えなくなり、透明になったように見えます。

色かぶりグレースケール

レンズの下領域のカラーを、対応するグレースケールに変更します。セピア トーンの効果を出す場合に便利です。

透明度

オブジェクトが、薄い色の付いた膜またはガラスを通して見たように表示されます。


ワイヤーフレーム

レンズの下領域を、選択した輪郭カラーまたは塗りつぶしカラーで表示します。たとえば、輪郭カラーを赤、塗りつぶしカラーを青に設定した場合は、レンズの下領域が赤の輪郭を持ち、青く塗りつぶされているように見えます。

レンズを適用するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 [効果] ▶ [レンズ] をクリックします。
- 3 [レンズ] インспекタのリスト ボックスからレンズの種類を選択します。
- 4 必要な設定を行います。



レンズ効果は、等高線の付いたオブジェクト、ベベル付きオブジェクト、押し出しオブジェクト、ドロップ シャドウ、段落テキスト、またはアート メディア ツール  で作成したオブジェクトなどのリンク グループには直接適用できません。

レンズをコピーするには

- 1 レンズのコピー先のオブジェクトを選択します。
- 2 [オブジェクト] ▶ [効果のコピー] ▶ [レンズ] をクリックします。
- 3 レンズのコピー元のオブジェクトをクリックします。

レンズを編集する

作成したレンズは編集できます。たとえば、レンズの形状は、**形状の編集** ツールと **曲線** ツールのどれを使用しても調整できます。オブジェクトの整形について詳しくは、175 ページの「オブジェクトを整形する」を参照してください。**ビットマップ効果** レンズの設定も調整できます。詳しくは、444 ページの「ビットマップ効果を使用するには」を参照してください。

レンズがその下の領域に及ぼす影響を指定できます。たとえば、描画ウィンドウ内の X で示されたレンズの視点を変更して、描画の任意の部分を表示することができます。視点とは、レンズを通して見える対象の中心点のことです。レンズは描画ウィンドウ内のどの位置にでも配置できますが、常に視点の周りの領域だけが表示されます。たとえば、拡大レンズの視点を動かして、地図の一部だけを拡大できます。

また、レンズと他のオブジェクトまたはバックグラウンドが重なっている部分だけを、レンズで表示することもできます。この場合は、レンズと描画ウィンドウの空白領域が重なっている部分には、何も効果が付きません。

現在のレンズを固定すると、レンズを通して見えている内容を変えずにレンズを動かすことができます。また、レンズの下にあった領域を変更しても、レンズを通して表示されている内容は変わりません。

レンズ オブジェクトのエッジをフェードさせて、バックグラウンドにすっかり溶け込ませることができます。詳しくは、を参照してください。270 ページの「オブジェクトのエッジにフェードを適用する」。

レンズのプロパティを編集するには

- 1 レンズ オブジェクトを選択します。
- 2 [レンズ] インспекタ ([効果] ▶ [レンズ]) 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
レンズの視点を設定する	[視点] チェック ボックスをオンにします。レンズを通して表示される中心点の座標を [X] ボックスおよび [Y] ボックスに入力し、 Return キーを押します。
レンズは、他のオブジェクトまたはバックグラウンドと重なっている部分だけを表示します	[面の削除] チェック ボックスをオンにします。

目的

レンズの現在の表示を固定する

作業手順

【凍結】 チェック ボックスをオンにします。



魚眼レンズと拡大レンズでは、**【面の削除】** チェック ボックスは使用できません。



モザイク

Pointillizer 効果と PhotoCocktail 効果を使用すると、オブジェクトやイメージからモザイクを作成できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 499 の「ベクトル モザイク (Pointillizer 効果)」。
- ページ 503 の「ビットマップ モザイク (PhotoCocktail 効果)」。

ベクトル モザイク (Pointillizer 効果)

Pointillizer 効果を使用すると、選択された任意の数のベクトルまたはビットマップ オブジェクトから、高画質のベクトル モザイクを作成できます。この効果を使用すると、見ているものが精密なハーフトーン パターンや点描画に似たアーティスティックな効果であっても、そこからインスピレーションを得て、印象的なデザインを作成することができます。



Pointillizer で作成されたベクトル モザイク

Pointillizer で作成されたベクトル モザイクは、カーラッピングやウィンドウ デコレーションに最適です。さまざまなコントロールを使用し、完成度を上げるためにデザインを微調整することができます。

ベクトル モザイクを作成する

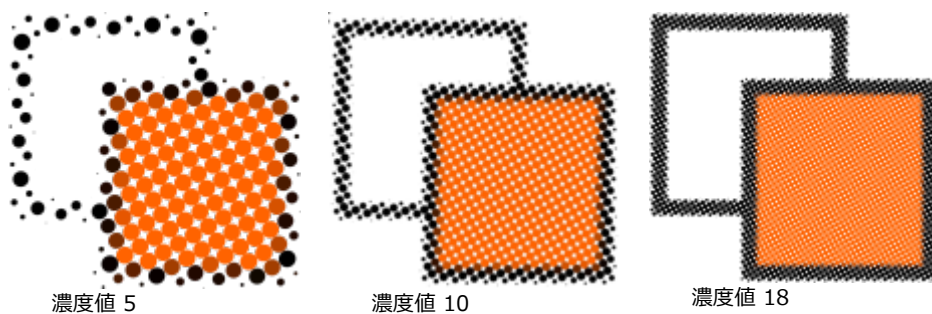
- 1 ベクトル オブジェクトまたはビットマップを選択します。
複数のオブジェクトやグループ化したオブジェクトも選択できます。

- 2 [効果] ▶ [Pointillizer] をクリックします。
- 3 [Pointillizer] インスペクタで、必要な設定を調整します。
- 4 [適用] をクリックします。
レンダリング プロセスをキャンセルする場合は、**Esc** キーを押します。

ベクトル モザイクを微調整する

[Pointillizer] インスペクタのコントロールを使用し、ベクトル モザイクをカスタマイズして微調整します。

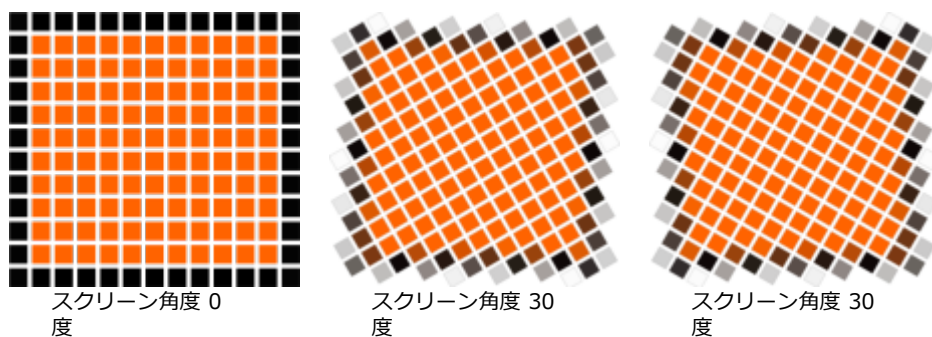
濃度: このコントロールを使用すると、平方インチごとのタイル数を調整できます。



スケール: このコントロールを使用すると、すべてのタイルのサイズを拡大または縮小して調整できます。デフォルト値 1 より大きい値を指定するとタイルのサイズが拡大し、1 より小さい値を指定すると縮小します。



スクリーン角度: このコントロールを使用して、水平軸に対して指定した角度でタイルの各行を回転させます。正の値を入力すると、その行が反時計回りに回転します。



オリジナル ソースを維持: **[オリジナルを維持]** チェック ボックスをオンにすると、ソース グラフィックが保存され、ベクトル モザイク (出力) が先頭に配置されます。モザイクが作成された後、ソースを自動的に削除する場合は、チェック ボックスをオフにします。

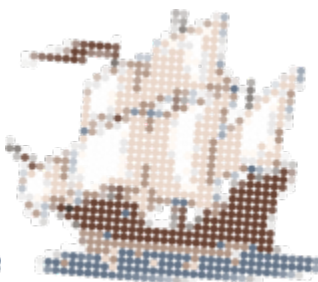
カラーの制限: このチェック ボックスをオンにして、モザイクをレンダリングする際に使用するカラーの数を調整します。出力でのカラーの最大数を指定する場合は、**[数値]** ボックスに値を入力します。



ソース (オリジナル)



[カラーの制限]
チェック ボックス
を無効にした場合



カラーの数を最大 8
に制限

追跡オプション

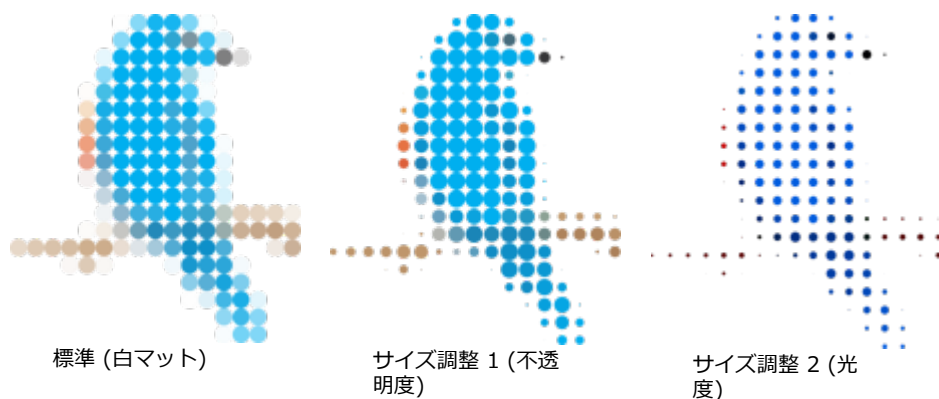
追跡アルゴリズムを選択して、モザイクをカスタマイズします。

[方法] を使用すると、ソース グラフィックを解釈するテクニックを選択できます。標準 (白マット)、サイズ調整 1 (不透明度)、およびサイズ調整 2 (光度) の 3 つの追跡方法があります。

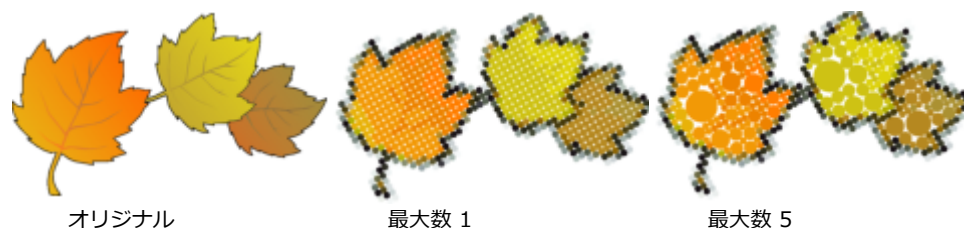
- **[標準 (白マット)]** は、同じサイズのタイルを使用してモザイクを生成します。透明度は白いバックグラウンドに対して平坦化されます。
- **[サイズ調整 1 (不透明度)]** は、サンプリングした不透明度の値に基づいたサイズの異なる一連のタイルとして、ソースを解釈します。領域が不透明 (透明度が低い) になればなるほど、タイルは大きくなります。
- **[サイズ調整 2 (光度)]** は、明るさの値に基づいてソース グラフィックを解釈します。ソースの中でも、明るい領域は小さいタイルとしてレンダリングされ、暗い領域は大きいタイルとしてレンダリングされます。



ソース



【隣接物をマージ】を使用すると、類似色のタイルの最大数を指定して、単一のタイルに結合できます。十分なスペースがある場合のみ、この設定が有効になります。



【隣接するオーバーラップをウェルド<溶接>】で、重なり合っているタイルをまとめてウェルド<溶接>できます。カラークラスタで出力をレンダリングする場合は、このチェック ボックスをオンにし、詳細を保持する場合はチェック ボックスをオフにします。



【形状】

【形状】 リスト ボックスでは、円形や正方形などのプリセット タイルの形状を選択できます。カスタム タイルの形状を使用する場合は、以下の操作を実行します。

- 1 【形状】 リスト ボックスから【カスタム】を選択します。
- 2 【プレビュー】領域の下部にある【選択】をクリックします。
- 3 描画ウィンドウの閉じた曲線をクリックします。
プレビュー領域に選択したタイルの形状が表示されます。



円形タイル



正方形タイル



カスタム タイル

ビットマップ モザイク (PhotoCocktail 効果)

PhotoCocktail 効果を使用すると、写真やベクトル アートから選択したイメージで構成した独自のモザイクを作成できます。



アートワークを複数のイメージからなるモザイクに (Ariel Garaza Díaz のアートワークの要素)

タイルの数と、写真やベクトルアートとモザイク タイトルをどの程度までミックスさせるかを調整することにより、モザイクをカスタマイズできます。モザイクは、1つのビットマップとして作成することも、容易に編集できる一連のビットマップ タイルとして作成することもできます。モザイクの画質を管理できる複数の方法が用意されています。

ビットマップまたはベクトル オブジェクトからモザイクを作成するには

- 1 モザイクとして再作成したい参照イメージ (ビットマップ、ベクトル オブジェクト、またはオブジェクトのグループ) を選択します。
- 2 **[効果]** ▶ **[PhotoCocktail]** をクリックします。
- 3 **[PhotoCocktail]** インスペクタの **[ライブラリ]** 領域で **[参照]** をクリックし、イメージ ライブラリ (タイルとして使用するイメージが含まれるフォルダ) を参照します。**[フォルダを選択]** をクリックします。
PhotoCocktail がイメージにインデックスを付け、そのうちのいくつかをタイルとして使用できるかを表示します。**[パス]** コントロールには、選択したイメージ ライブラリの場所が表示されます。
- 4 必要な設定を選択します。
- 5 **[適用]** をクリックします。

PhotoCocktail 設定

[PhotoCocktail] インспекタには、効果をカスタマイズできる追加コントロールが用意されています。

Reference

オリジナル ソースを維持: 効果を適用した後に参照イメージまたは参照オブジェクトを残したい場合には、このチェック ボックスをオンにします。参照イメージを削除して、モザイクだけを残す場合は、このチェック ボックスをオフにします。

グリッド

列: このボックスを使用すると、モザイクに含めるタイルの列数を指定できます。数が多いほど、モザイクはより細かくなります。

行: モザイクに含められる行数を表示します。この数は、**[列]** ボックスの値に基づいて自動的に計算されます。



左: グリッド密度が低い (行数と列数が少ない) モザイク (右): グリッド密度が高いモザイク

最適化

ブレンド効果を適用することにより、参照イメージをより正確に再作成することができます。ブレンドを用いると、モザイク タイル上に参照イメージを重ねられます。

ブレンド: このボックスを使用すると、参照カラーをタイルのカラーにどの程度ブレンドするかを指定できます。値が高いほど、モザイクが参照イメージにより近くなります。



左: ブレンドなし、右: 大量のブレンドを適用した場合

複製

最終的なモザイク内のタイルを複製できます。

複製: このチェック ボックスをオンにすると、最終的なモザイクでタイルが繰り返されます。複製されたタイルの周囲にあるタイルの最小数を **[タイル]** ボックスで指定できます。

出力

出力コントロールを使用すると、最終的なモザイクの構成と画質を定義できます。

構成: このリスト ボックスでは、次のオプションのいずれかを選択できます。

- **[シングル ビットマップ]** では、イメージに組み込まれたブレンド効果を含む 1 つのラスタ イメージとしてモザイクがレンダリングされます。
- **[ビットマップ スタック]** では、ブレンド効果が一番上に 1 つのオブジェクトとしてレイヤされた 1 つのラスタ イメージが生成されます。
- **[ビットマップ アレイ]** では、ブレンド効果が一番上に 1 つのオブジェクトとしてレイヤされたビットマップ タイルのグループが生成されます。

[エッジ]: このリスト ボックスを使用すると、エッジ周辺の不完全なファイルの処理方法を選択できます。たとえば、エッジ周辺の不完全なタイルを最終的なモザイクから取り除いたり、出力を伸縮して参照イメージと一致させたりできます。出力を伸縮すると、モザイクのタイルは正方形ではなく長方形になります。



左: 参照イメージの寸法と一致するようにタイルが伸縮されている、右: 下のエッジに沿ってある不完全なタイルは削除されます。

優先度: このリスト ボックスを使用すると、出力の画質を調整する次の方法のいずれかを選択できます。

- **[ドキュメント DPI と一致]** 法では、アクティブなドキュメントと同じ DPI (dots per inch) のモザイクが自動的に生成されます。
- **[カスタム DPI]** 法では、最終的なモザイクの DPI を DPI ボックスで指定できます。
- **[カスタムタイル寸法]** 法では、最初のタイル ボックスで各タイルの幅を指定できます。タイルの高さは自動的に計算されます。タイルの寸法の単位はピクセルです。
- **[カスタム出力寸法]** 法では、最初のアートワーク ボックスで最終的なモザイクの幅を指定できます。高さは自動的に計算されます。モザイクの最大寸法は、15,000×15,000 ピクセルです。

モザイクの DPI は、グリッド密度とモザイクの寸法により変化します。

タイルのサイズは、出力の画質の良い指標です。タイルのサイズが高いほど、画質は高くなります。ピクセル単位のモザイクのサイズをグリッド密度で割ると、ピクセル単位のタイルのサイズになります。



3D 効果を追加する

オブジェクトに等高線、遠近効果、押し出し、ベベル、シャドウの効果を付けて、オブジェクトを立体的 (3D) に見せることができます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 507 の「オブジェクトに等高線を付ける」。
- ページ 511 の「遠近効果を適用する」。
- ページ 514 の「押し出しを作成する」。
- ページ 518 の「ベベル効果を作成する」。
- ページ 520 の「ドロップ シャドウとインナー シャドウを追加する」。
- ページ 526 の「ブロック影を追加する」。
- ページ 529 の「オブジェクトをブレンドする」。

オブジェクトに等高線を付ける

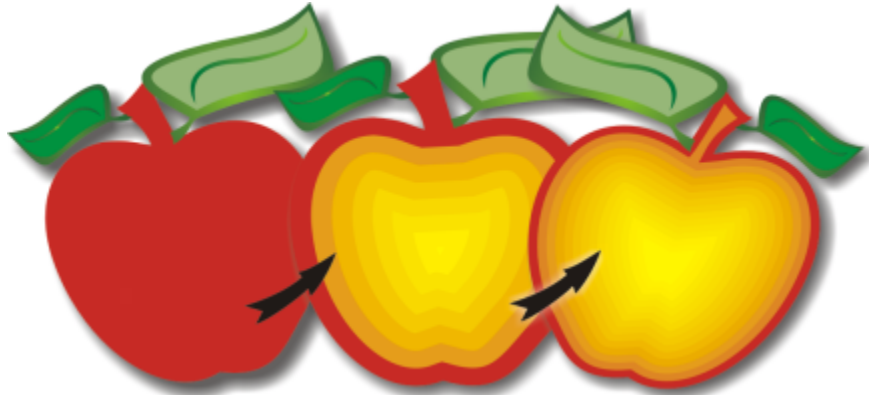
オブジェクトに等高線を付けると、オブジェクトの内側または外側に向けて同心円状の線が描かれます。CorelDRAW でも等高線の数と間隔を設定できます。

特殊な 3D 効果の作成や複雑な描画でのシェーディングに加え、等高線を使用すると、プロッタ、彫刻機器、ビニール カッターなどのデバイスへの出力用として、切り取り可能な輪郭を作成できます。

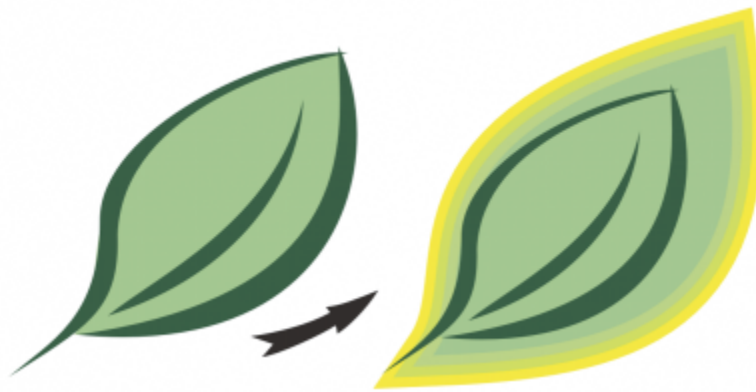
オブジェクトに付けた等高線の設定は、他のオブジェクトにコピーまたはクローンできます。等高線間の塗りつぶしのカラーや、等高線の輪郭のカラーも変更できます。隣り合った異なるカラーをブレンドして、等高線効果にカラー変化を設定できます。カラー変化の方向は、選択したカラーの範囲内で、直線、時計回り、または反時計回りのいずれかを選択できます。

等高線の角の表示方法も選択できます。たとえば、尖った角や丸い角を使用したり、等高線の鋭い角を斜角化 (四角に) したりできます。

オブジェクトを等高線から分離できます。




上のオブジェクトには、内側に向かって等高線が描かれています。等高線の数と間隔は変更することができます。



上のオブジェクトには、外側に向かって等高線が描かれています。
外向きの等高線は、オブジェクトの外側のエッジから投影されます。

オブジェクトに等高線を付けるには



- 1 ツールボックスの等高線ツール  をクリックします。
- 2 オブジェクトまたはグループ化されたオブジェクトをクリックし、始点ハンドルを中心に向けてドラッグすると、内側向きの等高線が作成されます。始点ハンドルを中心から外側に向かってドラッグすると、外側向きの等高線が作成されます。
- 3 オブジェクト スライダを調整して、等高線のステップ数を変更します。

可能な操作

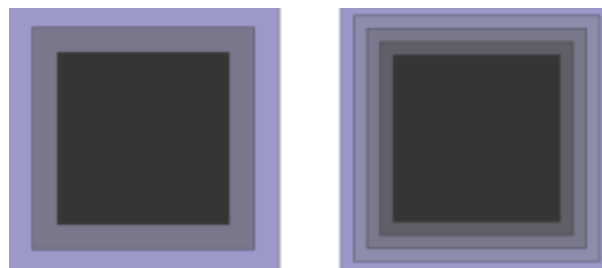
等高線を選択したオブジェクトの中央に追加する

[中心へ] ボタン  をクリックします。

等高線の数进行指定する

プロパティ バーの [内側の等高線] ボタン  または [外側の等高線] ボタン  をクリックし、[ステップ数] ボックスに値を入力します。

可能な操作




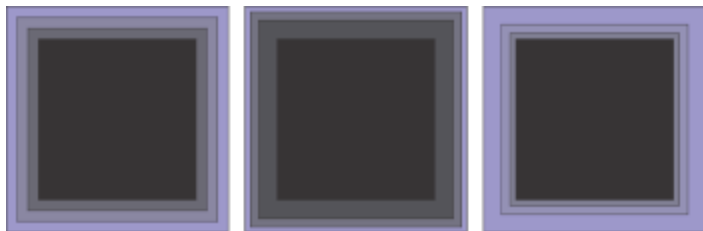
2 ステップ (左) および 4 ステップ (右) の場合の内側の等高線

等高線の間隔を指定する

プロパティ バーの **[等高線オフセット]** ボックスに値を入力します。


等高線のプログレッションを集中化する (等高線の形状を変更する)




プロパティ バーの **[オブジェクトとカラーの集中化]** ボタン  をクリックし、**オブジェクト** スライダを調整します。



左から右へ: 集中化なし、低集中化、高集中化での内側の等高線

等高線の角の形状を選択する

プロパティ バーの **[等高線の角]** ボタン  をクリックし、次のコマンドのいずれかを選択します。

- **マイターの角**  (尖った角にします)
- **丸型の角** 
- **ベベル付き角** 




等高線を作成するには、**[効果] ▶ [等高線]** (**[効果]** メニューの 2 番目の **[等高線]** コマンド) をクリックし、**[等高線]** インスペクタで目的の設定を指定します。


等高線をコピーまたはクローンするには

- 1 等高線効果を適用するオブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - **[効果のコピー] ▶ [等高線]**
 - **[効果のクローン] ▶ [等高線]**
- 3 等高線効果のコピー元またはクローン作成元のオブジェクトをクリックします。



また、**属性スポイト** ツール  を使用して等高線をコピーできます。詳しくは、を参照してください。280 ページの「[オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには](#)」。

等高線オブジェクトの塗りつぶしカラーを設定するには

- 1 ツールボックスの等高線ツール  をクリックします。
- 2 等高線オブジェクトを選択します。
- 3 プロパティ バーの **【塗りつぶしカラー】** ピッカーを開き、カラーをクリックします。


元のオブジェクトにグラデーション塗りつぶしを適用している場合は、2 つ目のカラー ピッカーが表示されます。







プロパティ バーの **【オブジェクトとカラーの集中化】** ボタン  をクリックしてスライダを動かすと、塗りつぶしカラーの変化を集中化できます。

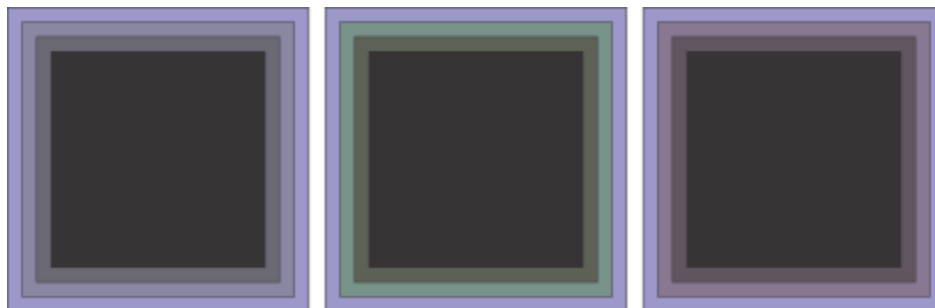
等高線の中心のカラーを変更するには、**カラーパレット**のカラーを終点の塗りつぶしハンドルまでドラッグします。

等高線オブジェクトの輪郭カラーを指定するには

- 1 ツールボックスの等高線ツール  をクリックします。
- 2 等高線オブジェクトを選択します。
- 3 プロパティ バーの **【輪郭カラー】** ピッカーを開き、カラーをクリックします。


塗りつぶしカラーの変化を設定するには

- 1 ツールボックスの等高線ツール  をクリックします。
- 2 等高線オブジェクトを選択します。
- 3 プロパティ バーの **【等高線のカラー】** ボタンをクリックし、次のボタンのいずれかを選択します。
 - 直線等高線のカラー 
 - 反時計回り等高線のカラー 
 - 反時計回り高等線のカラー 



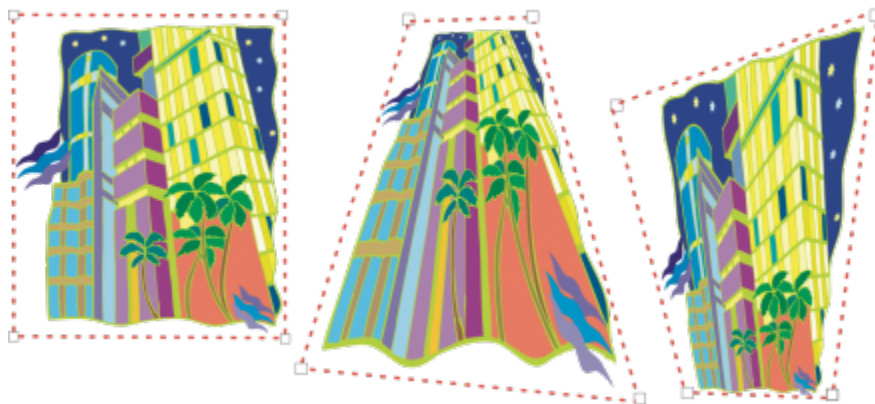
塗りつぶしカラーの変化 (左から右へ): 線形、時計回り、反時計回り

オブジェクトを等高線から分離するには

- 1 選択ツール  を使用して、等高線が付いているオブジェクトを選択します。
- 2 **【オブジェクト】 ▶ 【等高線の分割】** をクリックします。

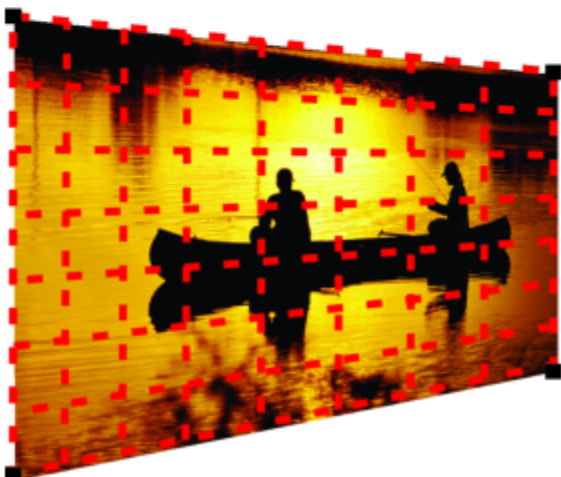
遠近効果を適用する

オブジェクトに遠近効果を加えると、距離や奥行き of 視覚効果を与えることができます。オブジェクトの 1 辺または 2 辺を短くして、遠近効果を作成することができます。遠近効果には、オブジェクトの 1 方向が遠ざかるように見える **1 点遠近効果**と、2 方向が遠ざかるように見える **2 点遠近効果**があります。



元のグラフィック (左)、1 点遠近効果の適用後 (中央)、2 点遠近効果の適用後 (右)。

CorelDRAW では、ビットマップ オブジェクトとベクトル オブジェクトのどちらにも遠近効果を適用できます。ビットマップの場合、描画ウィンドウでインタラクティブに適用します。



ビットマップ (左上) に 2 点遠近効果 (左下) が適用されています。

遠近効果を適用してもイメージは元の状態が保持されるので、編集や削除を行っても、いつでも元のイメージに戻すことができます。ビットマップに遠近効果を適用したら、他のベクトル オブジェクトと同様に変形や操作ができます。オブジェクトの変形について詳しくは、次を参照してください: [263 ページの「オブジェクトを変形させる」](#)。

遠近効果は、オブジェクトまたはグループ化したオブジェクトに付けることができます。



ベクトルおよびビットマップ オブジェクトのグループに適用され遠近効果

等高線、ブレンド、および押し出しなどのリンク グループにも、遠近効果を適用することができます。ただし、段落テキストやシンボルには加えられません。

遠近効果を調整するには、遠近グリッド上のノードまたは消失点を移動します。ノードの移動により 2 点遠近効果を、消失点の移動により 1 点遠近効果をそれぞれ編集できます。

適用した遠近効果は、調整したり、描画内の他のオブジェクトにコピーしたり、オブジェクトから削除することができます。

遠近効果を適用するには

目的

1 点遠近効果を適用する

2 点遠近効果を適用する

作業手順

[オブジェクト] ▶ [遠近効果の追加] をクリックします。Command キーを押しながら、ノードをドラッグします。

[オブジェクト] ▶ [遠近効果の追加] をクリックします。グリッドの外側のノードをドラッグします。



Command キーを押しながらドラッグすると、ノードの動きが水平軸または垂直軸方向に限定されるので、1 点遠近効果が作成されます。




Command + Shift キーを押しながらドラッグすると、隣り合う 2 個のノードが中心点に対して対称に近づいたり遠ざかったりします。この機能は、イメージを対称的に歪める場合に便利です。


オブジェクトの遠近効果をコピーするには

- 1 遠近効果のコピー先のオブジェクトを選択します。
- 2 [オブジェクト] ▶ [効果のコピー] ▶ [遠近効果] をクリックします。
- 3 遠近効果のコピー元のオブジェクトを選択します。



属性スポイト ツール  を使用して遠近効果をコピーすることもできます。詳しくは、[を参照してください](#)。280 ページの「オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには」。

遠近効果を調整するには

- 1 ツールボックスの**整形ツール**  をクリックします。
- 2 遠近効果が付いているオブジェクトを選択します。
- 3 ノードを別の場所にドラッグします。



Command キーを押しながらドラッグすると、ノードの動きが水平軸または垂直軸方向に限定されるので、1 点遠近効果が作成されます。

遠近効果が適用されているオブジェクトの一部の分割、切り抜き、または消去を行うと、遠近効果が平坦化されて編集できなくなります。



消失点をドラッグして 1 点遠近効果を調整することもできます。

Command + Shift キーを押しながらドラッグすると、隣り合うノードが水平または垂直軸に対して互いに近づいたり遠ざかったりします。この機能は、対称的な遠近効果を実現する場合に便利です。

オブジェクトから遠近効果を削除するには

- 1 遠近効果が付いているオブジェクトを選択します。
- 2 [オブジェクト] ▶ [遠近補正の消去] をクリックします。

押し出しを作成する

押し出しを作成すると、オブジェクトを立体的に見せることができます。押し出しを作成するには、オブジェクトからいくつかのポイントを投影し、それらのポイントを連結します。これで、3D 効果が作成されます。CorelDRAW では、グループ内のオブジェクトにベクトル押し出しを適用することもできます。

押し出しを作成した後は、その属性を選択したオブジェクトにコピーまたは**クローン**することができます。コピーまたはクローンすると、押し出しオブジェクトの押し出し属性が別のオブジェクトにも適用されます。ただし、クローンした押し出し設定を**マスター オブジェクト**と別に編集することはできません。

押し出しの形状は、回転と角の丸めによって変更できます。

CorelDRAW では、ベクトル押し出しを削除することもできます。

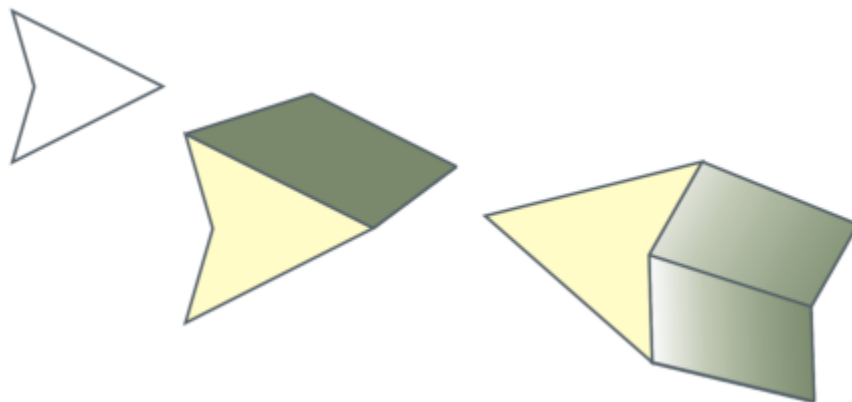
ベベル

オブジェクトを立体的に見せるもう 1 つの方法は、押し出しにベベル エッジを適用することです。ベベルを適用すると、押し出されたエッジが一定の角度で切り取られたように見えます。ベベルの角度と奥行きを指定して、効果を調整することができます。

オブジェクトを押し出さずにベベル効果を作成できます。詳しくは、518 ページの「ベベル効果を作成する」を参照してください。

押し出しの塗りつぶし

塗りつぶしは、押し出し全体あるいは押し出しの表面のみに適用できます。各面に別の塗りつぶしを適用したり、塗りつぶしのパターンやテクスチャが途切れないように、オブジェクト全体にドレープ塗りつぶしを適用することができます。



左から右へ: 単純な図形、押し出し面を均一カラーで塗りつぶした図形、押し出し面をグラデーションで塗りつぶし回転を適用した図形。

照明

光源を適用すると、押し出しの効果を高めることができます。最大 3 つの光源を設定して、押し出しオブジェクトにさまざまな強度で照明を当てることができます。不要になった光源は削除できます。

消失点


押し出しの線が消失点に収束するベクトル押し出しを作成できます。ベクトル押し出しの消失点は他のオブジェクトにコピーできるので、2 つのオブジェクトが同じ消失点に向かって遠ざかっていくように見せることができます。

押し出しごとに別々の消失点を指定することもできます。



別々の消失点を持つ押し出し

押し出しを作成するには

- 1 選択ツール  を使用して、オブジェクトを選択します。
- 2 ツールボックスの押し出しツール  をクリックします。
- 3 プロパティ バーの [プリセット] リスト ボックスからプリセットを選択します。

4 プロパティ バーの **[押し出しの種類]** リスト ボックスから押し出しの種類を選択します。




[押し出し] インспекタ (**[効果]** ▶ **[押し出し]**) を使用して押し出しを編集することもできます。





押し出しをコピーまたはクローンするには

- 1 押し出すオブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - **[効果のコピー]** ▶ **[押し出し]**
 - **[効果のクローン]** ▶ **[押し出し]**
- 3 押し出しプロパティのコピー元のオブジェクトをクリックします。



属性スポイト ツール  を使用して押し出しをコピーすることもできます。詳しくは、[を参照してください。 280 ページの「オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには」。](#)

押し出しの形を変更するには

目的	作業手順
押し出しを回転させる	押し出しオブジェクトを選択します。プロパティ バーの [押し出しの回転] ボタン  をクリックします。押し出しを適切な方向にドラッグします。
押し出しの方向を変更する	押し出しツール  を使用して、押し出しをクリックします。消失点をクリックし、目的の方向にドラッグします。
押し出しの奥行きを変更する	押し出しツール  を使用して、押し出しをクリックします。インタラクティブ ベクトル ハンドルの間のスライダをドラッグします。
押し出された長方形や正方形の角を丸める	ツールボックスの 整形ツール  をクリックします。長方形または正方形の輪郭に沿って角のノードをドラッグします。

ベクトル押し出しを削除するには




- 1 押し出しオブジェクトを選択します。
- 2 **[効果]** ▶ **[押し出しの消去]** をクリックします。



プロパティ バーの **[押し出しの消去]** をクリックしても、ベクトル押し出しを削除できます。

押し出しに塗りつぶしを適用するには



- 1 **押し出しツール**  で、押し出しオブジェクトを選択します。

- 2 プロパティ バーの **【押し出しの色】** ボタンをクリックします。
- 3 次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **オブジェクト塗りつぶしの使用**  - 押し出しにオブジェクトの塗りつぶしを適用します。
 - **均一カラーの使用**  - 押し出しに均一カラーを適用します。
 - **影の使用**  - 押し出しにグラデーション塗りつぶしを適用します。




パターン塗りつぶしやテクスチャ塗りつぶしが途切れなくオブジェクトに適用されるようにするには、**【ドレープ塗りつぶし】** チェック ボックスをオンにしてから **【オブジェクト塗りつぶしの使用】** ボタンをクリックします。

押し出しにベベル エッジを適用するには


- 1 ツールボックスの押し出しツール  をクリックします。
- 2 押し出しオブジェクトを選択します。
- 3 プロパティ バーの **【押し出しのベベル】** ボタン  をクリックします。
- 4 **【ベベルの使用】** チェック ボックスをオンにします。
- 5 **【ベベルの奥行き】** ボックスに値を入力します。
- 6 **【ベベルの角度】** ボックスに値を入力します。



【ベベルの使用】 チェック ボックスの下 **【ベベルのインタラクティブ表示】**  ボックスを使用して、ベベルの奥行きと角度を設定することもできます。

ベベルだけを表示して押し出しを非表示にするには、**【ベベルのみ表示】** チェック ボックスをオンにします。

押し出しに照明を追加するには

- 1 押し出しオブジェクトを選択します。
- 2 プロパティ バーの **【押し出しの照明】** ボタン  をクリックします。
- 3 番号付きチェック ボックス 3 つのいずれかをオンにします。
プレビュー ウィンドウに、照明が丸数字で表示されます。
- 4 **【照明の強度をプレビュー】** ウィンドウの番号付きの円をドラッグして、照明を配置します。

可能な操作

光源の強度を調整する

番号付きチェック ボックスの横にある **【強度】** スライダを調整します。

光源を削除する

番号付きチェック ボックスをオフにします。

押し出しの消失点を変更するには

目的

消失点をロックする

作業手順

押し出しオブジェクトをダブルクリックします。プロパティバーの **[消失点のプロパティ]** リスト ボックスで **[消失点をオブジェクトにロック]** または **[消失点をページにロック]** を選択します。

消失点をコピーする

消失点を変更する押し出しオブジェクトをダブルクリックします。プロパティバーの **[消失点のプロパティ]** リスト ボックスから、**[消失点のコピー]** を選択します。消失点のコピー元となる押し出しオブジェクトを選択します。

2 つの押し出しで使う 1 つの消失点を設定する

押し出しオブジェクトをダブルクリックします。プロパティバーの **[消失点のプロパティ]** リスト ボックスから **[共有消失点]** を選択します。共有する消失点が設定されている押し出しオブジェクトを選択します。

ベベル効果を作成する

ベベル効果は、グラフィックまたはテキスト オブジェクトのエッジに傾斜を付ける (ある角度で切り取る) ことにより、立体的な奥行きを与えます。ベベル効果には、スポット カラーとプロセス カラー (CMYK) の両方を使用できるため、印刷に理想的です。

ベベル効果は、いつでも削除できます。

ベベル効果は、ベクトル オブジェクトとアート テキストのみに適用でき、ビットマップには適用できません。

ベベル スタイル

次のベベル スタイルから選択できます。

- **ソフト エッジ** - ある部分がシェーディングされたように見えるベベル面を作成します
- **エンボス** - オブジェクトを浮き彫りのように見せます



左から右へ: ベベル効果のないロゴ、ソフト エッジ ベベル効果を加えたロゴ、エンボス ベベル効果を加えたロゴ

ベベル面

ベベル面の幅を指定することにより、ベベル効果の強度を制御できます。

ライトと色

ベベル効果を加えたオブジェクトは、白い環境光 (周囲の照明) およびスポットライトに照らされたように見えます。環境光は強度が弱く、変更できません。スポットライトもデフォルトで白ですが、そのカラー、強度、位置は変更できます。スポットライトのカラーを変更すると、ベベル面のカラーが変わります。スポットライトの強度を変更すると、ベベル面が明るくなったり、暗くなったりします。スポットライトの位置を変更すると、ベベル面で照らされる場所が変わります。

スポットライトは、方向と高度を指定することによって位置を変更できます。方向は、オブジェクト面での光源の位置を決定します (たとえば、オブジェクトの左側または右側)。高度は、オブジェクト面からどのくらい高いところにスポットライトを配置するかを決定します。たとえば、スポットライトを地平線と同一に (高度 0 度)、またはオブジェクトの真上に (高度 90 度) 配置できます。

さらに、シャドウ カラーを指定すると、シャドウになったベベル面のカラーを変更できます。

ソフト エッジ ベベル効果を作成するには

- 1 閉じた**オブジェクト**で、塗りつぶしが適用されているものを選択します。
- 2 **[効果]** ▶ **[ベベル]** をクリックします。
- 3 **[ベベル]** インспекタで、**[ソフト エッジ]** オプションをオンにします。
- 4 次のいずれかの **[ベベル オフセット]** オプションをオンにします。
 - **中心へ** - オブジェクトの中央で交差するベベル面を作成できます。
 - **距離** - ベベル面の幅を指定できます。**[距離]** ボックスに値を入力します。
- 5 **[適用]** をクリックします。

可能な操作

シャドウになったベベル面のカラーを変更する

[影の色] ピッカーからカラーを選択します。

ベベル面が指定したシャドウ カラーのシャドウに変わります。

スポットライト カラーを選択する

[照明] カラー ピッカーからカラーを選択します。

スポットライトの強度を変える

[強度] スライダを調整します。

スポットライトを表示する場所を指定する

次のスライダのいずれかを調整します。

- **方向**
- **高度**

方向の値の範囲は 0 度から 360 度;高度の値の範囲は 0 度 から 90 度。



ベベル効果は、アート テキストのみに適用できます。段落テキストをアート テキストに変換するには、**選択** ツールでテキストを選択し、**[テキスト]** ▶ **[アート テキストに変換]** をクリックします。

高度を最小値 (0 度) にすると、スポットライトはオブジェクト面に配置されます。最大値 (90 度) にすると、スポットライトはオブジェクトの真上に配置されます。

スポットライトがオブジェクト面に近い (高度の値が小さい) と、シャドウ カラーの効果がはっきりします。

特定の高度の値を使用すると、方向の値を変更してスポットライトの位置を変更することができます。たとえば、高度を 45 度 にすると、方向の値に応じてスポットライトの位置は次のようになります。

- 45 度のとき、スポットライトは右上。
- 135 度のとき、スポットライトは左上。

- 225 度 のとき、スポットライトは左下。
- 315 度 のとき、スポットライトは右下。

エンボス効果を作成するには

- 1 閉じたオブジェクトで、塗りつぶしが適用されているものを選択します。
- 2 **[効果]** ▶ **[ベベル]** をクリックします。
- 3 **[ベベル]** インспекタで、**[エンボス]** オプションをオンにします。
- 4 **[距離]** ボックスに、小さい値を入力します。
- 5 スポットライトの強度を変更するには、**[強度]** スライダを調整します。
- 6 スポットライトの方向を指定するには、**[方向]** スライダを調整します。
- 7 **[適用]** をクリックします。

ベベル効果を強くするには、**[距離]** ボックスに大きな値を入力し、効果を再適用します。

可能な操作

シャドウ カラーを選択する

[影の色] ピッカーからカラーを選択します。

スポットライト カラーを選択する

[照明] カラー ピッカーからカラーを選択します。



エンボス ベベル効果を得るには、オブジェクトの複製を 2 つ作成します。複製は反対方向にオフセットされます。1 つは光源に近づき、もう 1 つは光源から遠ざかります。スポットライトに近づけて配置された複製のカラーは、スポットライト カラーとオブジェクト カラーのブレンドになり、照明の強度に依存します。スポットライトから遠ざかって配置された複製は、シャドウ カラーとオブジェクト カラーの 50% のブレンドになります。

エンボス ベベル スタイルでは、**[高度]** スライダはオフになります。

ベベル効果を削除するには

- 1 ベベル効果が適用されたオブジェクトを選択します。
- 2 **[オブジェクト]** ▶ **[効果の消去]** をクリックします。

ドロップ シャドウとインナー シャドウを追加する

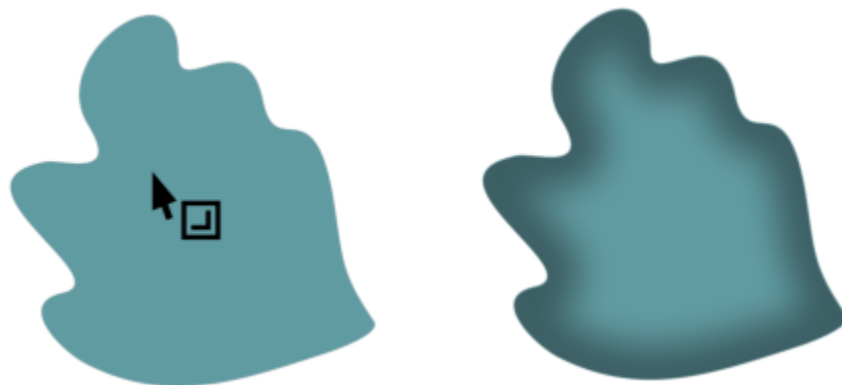
ドロップ シャドウとインナー シャドウは、オブジェクトに当たる光をシミュレートして立体的な奥行きを加えて、外観をよりリアルにします。ドロップ シャドウはオブジェクトの背後または下に、インナー シャドウはオブジェクトの内側に表示されます。

ドロップ シャドウとインナー シャドウは、**テキスト**や**ビットマップ**をはじめ、ほとんどのオブジェクトやオブジェクト グループに追加できます。

ドロップ シャドウとインナー シャドウは、インタラクティブに追加すること、またはプリセットを使用して追加することができます。追加したシャドウは編集できます。たとえば、カラー、**不透明度**、オフセット、**フェード**などの属性を調整できます。シャドウのインタラクティブな編集には、ベクトル コントロール、またはプロパティ バーのコントロールを使用できます。



オブジェクトに適用されたドロップ シャドウ。フェード効果で右側のドロップ シャドウのエッジがソフト化されています。



オブジェクトに適用されたインナー シャドウ。



インナー シャドウの設定を変更することで、オブジェクトの外観を変更できます。同じテキスト オブジェクトが異なるインナー シャドウ設定で示されています。

作成したシャドウは、選択したオブジェクトにコピーまたはクローンできます。シャドウをコピーした場合、オリジナルとコピーはそれぞれ独立したものになり、別々に編集できます。クローンした場合は、マスター オブジェクトのシャドウの属性が自動的にクローンに適用されます。

シャドウをオブジェクトから分離すると、シャドウ自体を細かく調整できます。たとえば、透明度を編集する場合と同様にシャドウを編集できます。また、シャドウをオブジェクトから分離して、オブジェクトにインナー シャドウとドロップ シャドウを両方適用することもできます。

透明度の場合と同様に、シャドウにマージ モードを適用して、シャドウのカラーと下にあるオブジェクトのカラーとのブレンドを調整できます。マージ モードについて詳しくは、[401 ページの「マージ モード」](#)。を参照してください。

ドロップ シャドウやインナー シャドウは、いつでも削除できます。




CorelDRAW で作成されたドロップ シャドウや押し出しは、印刷出力に非常に適していますが、ビニール カッターやプロッタなどのデバイスへの出力には適しません。このようなプロジェクトには、切り取り可能なシャドウが必要です。オブジェクトに切り取り可能な影を追加するには、ブロック影を使用する必要があります。ブロック影について詳しくは、[526 ページの「ブロック影を追加する」](#)。を参照してください。

オブジェクトに切り取り可能なシャドウを追加することもできます。追加するには、オブジェクトを複製し、複製を暗い色で塗りつぶしてから、元のオブジェクトの背後に配置します。

押し出しを使用して影を作成することもできます。


ドロップ シャドウまたはインナー シャドウを追加するには

- 1 ツールボックスの影ツール  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

ドロップ シャドウを追加する

作業手順


プロパティ バーで、**ドロップ シャドウ** ツール  をクリックします。オブジェクトの中心からドロップ シャドウの位置までドラッグします。

遠近感のあるドロップ シャドウを追加するには、オブジェクトのエッジからドラッグします。




平面的なドロップ シャドウ (左) と遠近感のあるドロップ シャドウ (右)

インナー シャドウを追加する

プロパティ バーで、**インナー シャドウ** ツール  をクリックします。オブジェクトの中心からドラッグして、インナー シャドウを目的のサイズにします。終点ハンドルをエッジ近くまでドラッグするほど、インナー シャドウが狭くなります。

ヒント: インナー シャドウをオフセットするには、オブジェクトのエッジまたは範囲ボックスの先までドラッグします。



ブレンドしたオブジェクト、等高線の付いたオブジェクト、ベベル付きオブジェクト、押し出したオブジェクト、**アートメディア** ツール  で作成したオブジェクト、および別のドロップ シャドウが付いたオブジェクトなどのリンク グループには、シャドウを追加できません。

エンベロープで整形されたビットマップや、ビットマップ効果を適用済みのオブジェクトには、シャドウを追加できません。

オブジェクトに適用できるシャドウは 1 つ、ドロップ シャドウかインナー シャドウのいずれかだけで、両方は適用できません。ただし、グループ化を使用すると同じオブジェクトにどちらのシャドウも適用できます。たとえば、オブジェクトにインナー シャドウを適用し、そのオブジェクトからグループを作成し、作成したグループにドロップ シャドウを適用することができます。




また、プロパティ バーの **[プリセット リスト]** ボックスでプリセットを選択してシャドウを追加することもできます。



上: さまざまなドロップ シャドウ プリセットを適用したオブジェクト。
下: さまざまなインナー シャドウ プリセットを適用したオブジェクト。

ドロップ シャドウまたはインナー シャドウを編集するには

- 1 ツールボックスの影ツール  をクリックします。
- 2 シャドウ付きのオブジェクトをクリックします。
- 3 プロパティ バーで次の中から適切なコントロールを選択してシャドウの属性を指定します。
 - **影の色** — 影の色を選択します。
 - **マージ モード** — ドロップ シャドウのカラーと下にあるオブジェクトのカラーとをブレンドする方法を選択します。デフォルトのマージ モードは **[乗算]** で、自然な影が生成されます。
 - **影の不透明度** — シャドウの透明度を指定します。
 - **影のフェード** — シャドウのエッジをシャープ化またはソフト化します。
 - **フェードの方向** — シャドウのエッジをシャドウの内側、シャドウの外側、または両側へ向かってソフト化します。シャドウは、ガウス フェードを使用すると仕上がりがいっそうリアルになります。デフォルトのオプションです。[内側] および [平均] オプションはインナー シャドウでは使用できません。
 - **フェードのエッジ** — フェードの種類を選択します。このコントロールはガウス フェードでは使用できません。
 - **インナー シャドウの幅** — オフセットされていないインナー シャドウの幅を設定します。
 - **影のオフセット** — シャドウとオブジェクトのエッジとの距離を変更します。ドロップ シャドウの場合、オフセットを変更するとバックグラウンドからのオブジェクトの距離が近づいたり遠ざかったりして見えます。

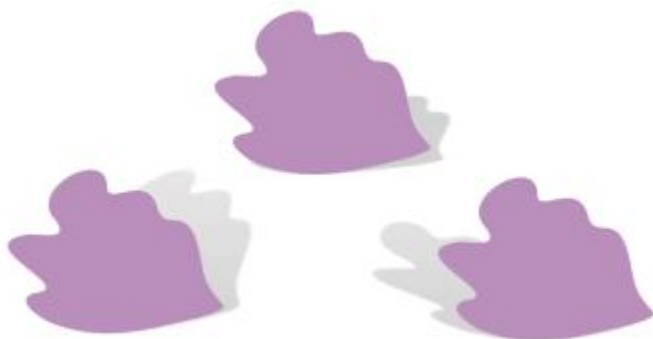
可能な操作

遠近感のあるドロップ シャドウを編集する

次のいずれかのコントロールを使用します。

- **影の角度** - ドロップ シャドウの方向を設定します。
- **影の伸縮** - ドロップ シャドウの長さを指定します。
- **影のフェード** - ドロップ シャドウのフェードを調整します。

注記: これらのコントロールは、インナー シャドウと平面的なドロップ シャドウでは使用できません。



角度、伸縮、フェードの値が異なる遠近感のあるドロップ シャドウ。

カスタム設定をプリセットとして保存する

[プリセットの追加] ボタン **+** をクリックし、影のプリセット名を入力します。

シャドウ プリセットの保存先は **Documents/Corel/Corel Content/CorelDRAW/Presets/Shadow** フォルダです。

カスタム シャドウ プリセットを削除する

カスタム プリセットを **[プリセット リスト]** ボックスから選択し、**[プリセットの削除]** **—** をクリックします。

ドロップ シャドウまたはインナー シャドウをコピーまたはクローンするには

- 1 シャドウのコピー先またはクローン先となるオブジェクトを選択します。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

ドロップ シャドウをコピーする

インナー シャドウをコピーする

作業手順

[オブジェクト] ▶ **[効果のコピー]** ▶ **[シャドウの元]** をクリックし、オブジェクトのドロップ シャドウをクリックします。

[オブジェクト] ▶ **[効果のコピー]** ▶ **[シャドウの元]** をクリックし、オブジェクトのインナー シャドウをクリックします。

目的

ドロップ シャドウをクローンする


作業手順


[オブジェクト] ▶ [効果のクローン] ▶ [シャドウの元] をクリックし、オブジェクトのドロップ シャドウをクリックします。

インナー シャドウをクローンする


[オブジェクト] ▶ [効果のクローン] ▶ [シャドウの元] をクリックし、オブジェクトのインナー シャドウをクリックします。

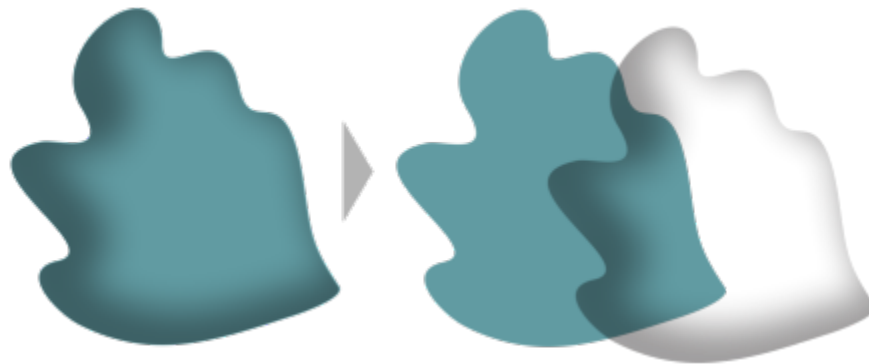


属性スポイト ツール  を使用してドロップ シャドウまたはインナー シャドウをコピーすることもできます。詳しくは、を参照してください。 280 ページの「オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには」。

また、プロパティ バーの [影のプロパティのコピー] ボタン  を使用してシャドウをオブジェクト間でコピーすることもできます。

オブジェクトからドロップ シャドウまたはインナー シャドウを分離するには

- 1 選択ツール  を使用して、オブジェクトのドロップ シャドウまたはインナー シャドウを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を実行します。
 - [オブジェクト] ▶ [ドロップ シャドウの分割] をクリックします。
 - [オブジェクト] ▶ [インナー シャドウの分割] をクリックします。
- 3 描画ウィンドウで空白のスペースをクリックして、オブジェクトとシャドウの選択を解除した上で、シャドウをドラッグします。



オブジェクトからのインナー シャドウの分離



この手順を使用すると、インナー シャドウとドロップ シャドウをどちらもオブジェクトに適用できます。たとえば、オブジェクトにドロップ シャドウを適用し、ドロップ シャドウを分離した上で、オブジェクトにインナー シャドウを適用することができます。

ドロップ シャドウまたはインナー シャドウを削除するには

- 1 オブジェクトのシャドウを選択します。
- 2 [オブジェクト] ▶ [シャドウの消去] をクリックします。



シャドウを選択し、プロパティ バーの **【シャドウの消去】** をクリックして、オブジェクトからシャドウを削除することもできます。

ブロック影を追加する

CorelDRAW で **ブロック影** ツールを使用すると、オブジェクトとテキストに均一な影を加えることができます。ドロップ シャドウや押し出しとは異なり、ブロック影は単純な直線から構成されます。そのため、スクリーン印刷や看板の作成に最適です。



ブロック影が使用されたテキスト



ブロック影ツールはインタラクティブ ツール フライアウトに配置されています。

ブロック影は、奥行きと方向を調整することや、カラーを変更することができます。ブロック影には穴が開いてしまう場合がありますが、削除して均一な曲線オブジェクトを作成することができます。

デフォルトでは、ブロック影はオブジェクトの輪郭から生成されます。輪郭を無視してオブジェクトのエッジからブロック影を開始することもできます。このオプションの効果は、オブジェクトの輪郭が太いほど顕著になります。さらに、オブジェクトの輪郭から生成されたブロック影を拡大することもできます。

lorem


lorem lorem lorem

上: 元のテキスト。下段では、同じテキストに異なるブロック影が加えられています。左下: ブロック影がオブジェクトの輪郭から伸びています。中央: ブロック影は輪郭を無視しています。右下: ブロック影が拡大されています。

ドキュメントを印刷またはエクスポートする予定の場合、ニーズに応じてブロック影を指定することができます。たとえば、オーバープリントされるように、すなわち下にあるオブジェクトの上に印刷されるように、ブロック影を設定することができます。また、ドキュメントをエクスポートまたは印刷するときに、オブジェクトとそのブロック影の間のオーバーラップした領域を削除することもできます。

ブロック影は、オブジェクトからいつでも削除できます。


ブロック影を追加するには

- 1 ツールボックスの**ブロック影**ツール  をクリックします。
- 2 オブジェクトをクリックし、ブロック影が意図したサイズになるまで目的の方向にドラッグします。



エンベロープで整形されているビットマップにブロック影を追加することはできません。

ブロック影を編集するには

- 1 **ブロック影**ツール  を使用してオブジェクトをクリックします。
- 2 次の表のいずれかのタスクを実行します。

目的

ブロック影の奥行きを調整する

作業手順

[奥行き] ボックスに値を入力します。

ヒント: 描画ウィンドウでベクトル ハンドルをドラッグして、奥行きを調整することもできます。

Lorem

Lorem

ブロック影の奥行きを調整する

ブロック影の方向を設定する

[方向] ボックスに値を入力します。

目的


ブロック影のカラーを変更する

ブロック影の穴を削除する

オブジェクトの輪郭から生成されたブロック影を拡大する

ブロック影の生成時に輪郭を無視する

ブロック影の印刷およびエクスポートのオプションを設定するには

- 1 ブロック影ツール  を使用してオブジェクトをクリックします。
- 2 次の表のいずれかのタスクを実行します。


作業手順

この値により、オブジェクトに対するブロック影の角度が指定されます。

ヒント: 描画ウィンドウでハンドルをドラッグして、方向を変更することもできます。


プロパティ バーの **[ブロック影カラー]** ピッカーからカラーを選択します。

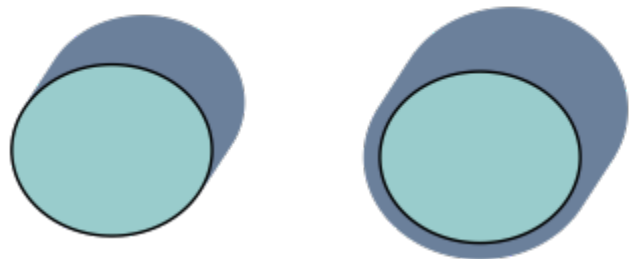
ヒント: カラー パレットのカラーを描画ウィンドウのベクトルハンドルにドラッグして、カラーを変更することもできます。

プロパティ バーの **[穴の除去]** ボタン  をクリックして、オンにします。




上: 穴のあるブロック影。下: 穴が除去された同じブロック影。

プロパティ バーで、**[オブジェクトの輪郭から生成]** ボタン  をクリックして、オンにします。プロパティ バーの **[ブロック影の拡大]** ボックスに値を入力します。



右のブロック影は拡大されています。


プロパティ バーで、**[オブジェクトの輪郭から生成]** ボタン  をクリックして、オフにします。

目的

下にあるオブジェクトの上に印刷されるようにブロック影を設定する

オブジェクトとそのブロック影がオーバーラップした領域をトリムする

作業手順


[**ブロック影をオーバープリント**] ボタン  をクリックします。

[**簡素化**] ボタン  をクリックします。

dolor sit amet
dolor sit amet

下段のブロック影はトリムされ、テキストとブロック影の重なり部分が除去されています。

ブロック影を削除するには

- 1 **ブロック影** ツールを使用して、ブロック影をクリックします。
- 2 プロパティ バーの [**ブロック影の消去**] ボタン  をクリックします。

オブジェクトをブレンドする

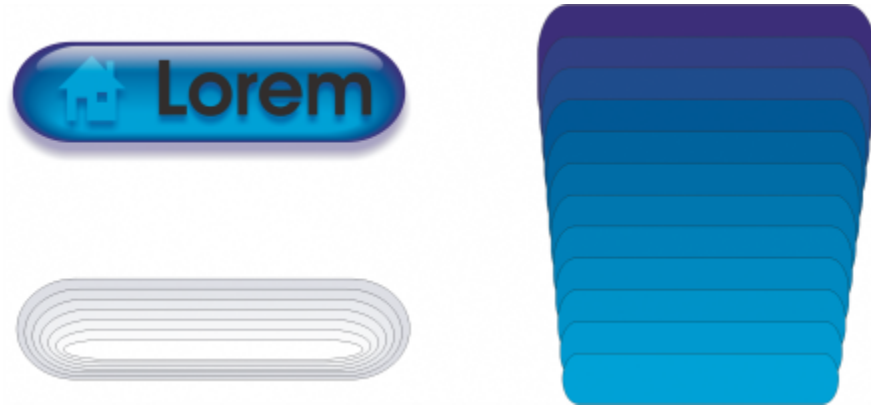
CorelDRAW では、直線ブレンド、**パス** に沿ったブレンド、複合ブレンドなどのさまざまなブレンドを作成できます。通常、ブレンドはオブジェクトに写実的な影やハイライトを加えるのに使用されます。



右側に示すオブジェクトのハイライトとシャドウは、ブレンドを使って作成されたものです。

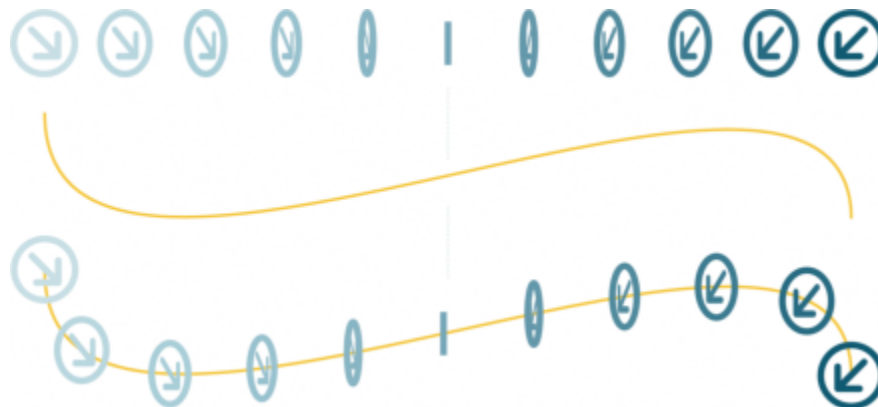
直線ブレンドを使うと、あるオブジェクトの形やサイズを変えて、別の**オブジェクト**を作成できます。中間形状オブジェクトの輪郭カラーと塗りつぶしカラーは、カラー スペクトルを横切る直線パスに沿って変化します。中間のオブジェクトの輪郭の形や幅や徐々に変化していきます。

ブレンドを作成した後で、その設定を別のオブジェクトにコピー、またはクローンすることができます。ブレンドをコピーした場合は、コピー先のオブジェクトに、輪郭と塗りつぶしの属性を除く、すべてのブレンド設定がコピーされます。ブレンドをクローンした場合は、元のブレンド (マスター) に加える変更がクローンにも適用されます。



直線ブレンドを使用して、ガラスのように見えるグラフィックを作成できます。ロールオーバー ボタン (左) には、ブレンド オブジェクトがぎっしりと重なっています。

パスの形状の一部または全体に沿ってオブジェクトを結合したり、1 つまたは複数のオブジェクトをブレンドに追加して複合ブレンドを作成したりすることもできます。



直線ブレンド (上) が曲線のパス (下) に沿っています。

ブレンドの外観を変更するには、ブレンドの中間形状オブジェクトの数と間隔、ブレンドのカラーの変化、ブレンドをマッピングするノード、ブレンドのパス、および始点オブジェクトと終点オブジェクトを調整します。また、分割ブレンドや複合ブレンドのコンポーネントを融合して、単一のブレンドを作成できます。



この複合ブレンドは、3 つのブレンドから構成されています。

ブレンドは、分割したり削除したりできます。


• [効果のクローン] ▶ [ブレンド]

3 コピーまたはクローンする属性を持つブレンドを選択します。



複合ブレンドをコピーまたはクローンすることはできません。



また、**属性スポイト**  ツールを使用してブレンドをコピーできます。詳しくは、[を参照してください](#)。280 ページの「オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには」。


ブレンドの中間オブジェクトの数を設定するには

- 1 ブレンドを選択します。
- 2 プロパティ バーの [オブジェクトのブレンド] ボックスに値を入力します。
- 3 **Return** キーを押します。



プロパティ バーの [オブジェクトとカラーの集中化] ボタン  をクリックして、対応するスライダを調整することにより、**オブジェクト**とカラーの集中化の比率を設定できます。

パスに沿ったブレンドのオブジェクト間の距離を設定するには

- 1 既にパスに結合しているブレンドを選択します。
- 2 プロパティ バーの [ブレンドの間隔] ボタン  をクリックし、
- 3 プロパティ バーの [オブジェクトのブレンド] ボックスに値を入力します。
- 4 **Return** キーを押します。






[パスに沿ってブレンド] コマンドを使っている場合、[ブレンドの間隔] ボタンは利用できません。



プロパティ バーの [オブジェクトとカラーの集中化] ボタン  をクリックして、対応するスライダを調整することにより、**オブジェクト**とカラーの集中化の比率を設定できます。

ブレンドのカラーの変化を設定するには

- 1 ブレンドを選択します。
- 2 プロパティ バーの次のいずれかをクリックします。
 - **ダイレクト ブレンド** 
 - **時計回りのブレンド** 
 - **反時計回りブレンド** 




ビットマップ塗りつぶし、テキスト塗りつぶし、パターン塗りつぶし、または PostScript 塗りつぶしで塗りつぶされたブレンド **オブジェクト**を使用して、色の変化を作成することはできません。








プロパティ バーの **【オブジェクトとカラーの集中化】** ボタン  をクリックして、対応するスライダを調整することにより、最初のオブジェクトから最後のオブジェクトまでのカラー変換の速度を設定できます。

ブレンドのノードをマッピングするには

- 1 ブレンドを選択します。
- 2 プロパティ バーの **【その他ブレンド オプション】** ボタン  をクリックして、**【マップ ノード】** をクリックします。
- 3 始点オブジェクトまたは終点オブジェクトのノードをクリックします。


ブレンドの始点/終点オブジェクトを操作するには

目的	作業手順
始点オブジェクトまたは終点オブジェクトを選択する	ブレンドを選択して、プロパティ バーの 【始点と終点のオブジェクト】 ボタン  をクリックします。次に、 【始点の表示】 または 【終点の表示】 をクリックします。
ブレンドの始点オブジェクトまたは終点オブジェクトを変更する	ブレンドを選択し、プロパティ バーの 【始点と終点のオブジェクト】 ボタン  をクリックします。次に、 【新規始点】 または 【新規終点】 ボタンをクリックします。ブレンドの外側にあるオブジェクトのうち、ブレンドの始点または終点として使用するオブジェクトをクリックします。
分割ブレンドまたは複合ブレンドの始点オブジェクトまたは終点オブジェクトを融合する	Command , キーを押しながら、ブレンドの中間オブジェクトをクリックし、続いて始点オブジェクトまたは終点オブジェクトをクリックします。プロパティ バーの 【その他ブレンド オプション】 ボタン  をクリックします。始点オブジェクトを選択した場合は、 【始点の融合】 ボタン  をクリックします。終点オブジェクトを選択した場合は、 【終点の融合】 ボタン  をクリックします。




【オブジェクト】 ▶ **【重ね順】** ▶ **【順序の逆転】** をクリックすると、ブレンドの方向を逆にすることができます。

ブレンドのパスを変更するには


- 1 ブレンドを選択します。
- 2 プロパティ バーの **【パスのプロパティ】** ボタン  をクリックし、**【新規パス】** をクリックします。
- 3 ブレンドに使用するパスをクリックします。

可能な操作


ブレンドをパスから分離する

プロパティ バーの **[パスのプロパティ]** ボタン  をクリックし、**[パスから分離]** をクリックします。



選択したフリーハンド ブレンドのパスを変更する

整形ツール  でブレンドのパスをクリックし、パスのノードをドラッグします。



ブレンドのパスを選択するには、プロパティ バーの **[パスのプロパティ]** ボタン  をクリックし、**[パスの表示]** をクリックします。

ブレンドを分割するには

- 1 ブレンドを選択します。
- 2 プロパティ バーの **[その他ブレンド オプション]** ボタン  をクリックします。
- 3 **[分割]** ボタン  をクリックします。
- 4 ブレンドを分割する場所の中間**オブジェクト**をクリックします。



始点オブジェクトまたは終点オブジェクトに隣接する中間オブジェクトでブレンドを分割することはできません。

ブレンドを削除するには

- 1 ブレンドを選択します。
- 2 **[効果] ▶ [ブレンドの消去]** をクリックします。

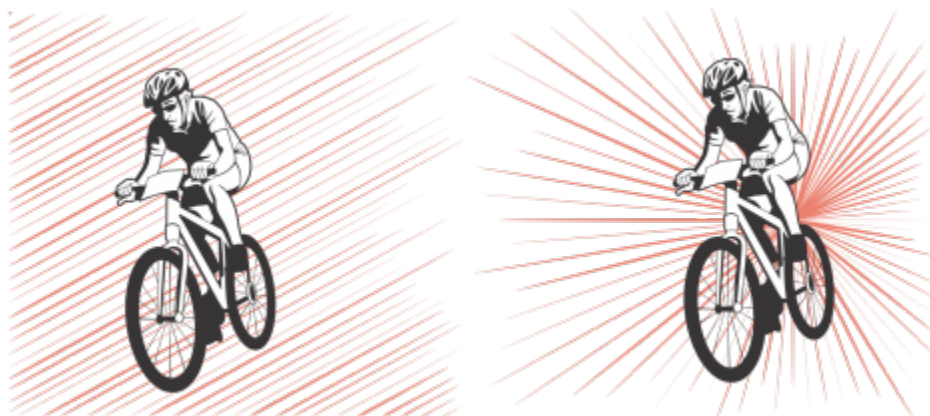


プロパティ バーの **[ブレンドの消去]** をクリックして、特定のブレンドを削除することもできます。



動きと焦点を追加する

インパクト ツールを使用すると、コミックやモダンなイラストをヒントにしたスタイルのグラフィック効果を作成できます。このような効果は、デザインやイラストにインパクトや動き、焦点を追加するのに適しています。



インパクト ツールを使用して作成した効果

このセクションでは、535 ページの「インパクト効果」について説明します。

インパクト効果

インパクト効果には 2 つのスタイルがあります。放射状と平行です。放射状効果を使用すると、デザイン要素に遠近効果を追加したり、デザイン要素に焦点の移動を与えたりできます。平行効果は、エネルギーを追加したり、動きを表すために使えます。




インパクト効果: 平行 (左) および放射状 (右)

インパクト効果は、内側と外側の境界線を追加することにより形状を指定できます。インパクト効果をカスタマイズするには、効果の線を回転させて、線の幅と間隔だけでなく各ストロークの形状を変更します。線の設定をランダム化して、より自然な外観にすることもできます。たとえば、効果の境界線内で線がランダムに始まり、終わるようにできます。

この効果はベクトル オブジェクトであり、CorelDRAW 内の他のツールを使用して編集できます。たとえば、効果の線を歪ませるか、形状を変更したり、効果の色を変更したりできます。

インパクト効果を追加するには

- 1 ツールボックスで **[インパクト]** ツール  をクリックします。
- 2 プロパティ バーの **[効果のスタイル]** リスト ボックスで、**[放射状]** または **[平行]** を選択します。
- 3 描画ウィンドウ内でドラッグします。
効果のサイズを変更するには、青いノードをそのエッジに沿ってドラッグします。
- 4 必要に応じて、プロパティ バーで設定を調整します。
境界線の追加について詳しくは、[536 ページの「効果の境界線を追加、削除する」](#)。を参照してください。
線と線の間隔の設定について詳しくは、[538 ページの「追加設定を調整するには」](#)。を参照してください。

効果の境界線を追加、削除する


他のオブジェクトを参照シェイプとして使用することにより、内側と外側の境界線内に効果を限定できます。参照オブジェクトは効果とは接続されず、効果の外観を変えないで移動、削除したり、非表示にしたりできます。

- 1 効果を選択します。
- 2 効果を参照オブジェクトの背後の表示したい場所に配置します。
効果をオブジェクトの背後に配置するには、**[オブジェクト]** ▶ **[重ね順]** メニューから適切なコマンド (たとえば、**[レイヤの背後へ]**) を選択します。
- 3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

内側境界線の追加

作業手順

プロパティ バーの **[内側境界線]** ボタン  をクリックして、描画ウィンドウで参照オブジェクトをクリックします。

このアクションにより効果の内側のエッジが形作られ、選択したオブジェクトの形状との間にギャップができます。

目的

内側境界線の削除

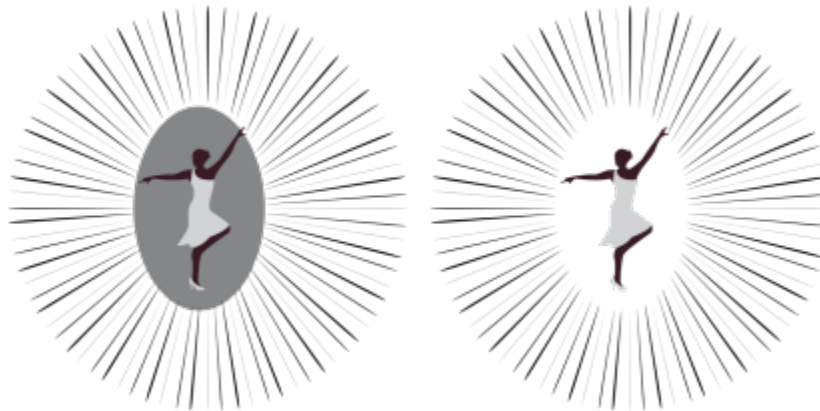
外側境界線の追加

外側境界線の削除



次のオブジェクトは境界線の定義に使用できません。シンボル、テキスト フレーム内のオブジェクト、グループ化されたオブジェクト、インパクト効果自体、他のインパクト効果。


効果の境界線として使用した後に参照オブジェクトを変形しても、境界線は変形されません。境界線を変形する必要がある場合は、削除した後に境界線を再度追加してください。




この例では、グレーの楕円を使用して効果の内側境界線を定義しています (左)。次に、この楕円を削除しています (右)。

作業手順

参照オブジェクトが不要になれば、削除できます。

[内側境界線を削除] ボタン  をクリックします。

ギャップが効果から削除されますが、内側境界線として使用した参照オブジェクトは削除されません。

プロパティ バーの **[外側境界線]** ボタン  をクリックして、描画ウィンドウで参照オブジェクトをクリックします。

このアクションにより、参照オブジェクトの境界ボックス内に効果が限定されます。

参照オブジェクトが不要になれば、削除できます。

[外側境界線の削除] ボタン  をクリックすると、効果が元の形状に復元されます。

このアクションにより、効果が元の形状に復元されますが、外側境界線の定義に使用した参照オブジェクトは削除されません。

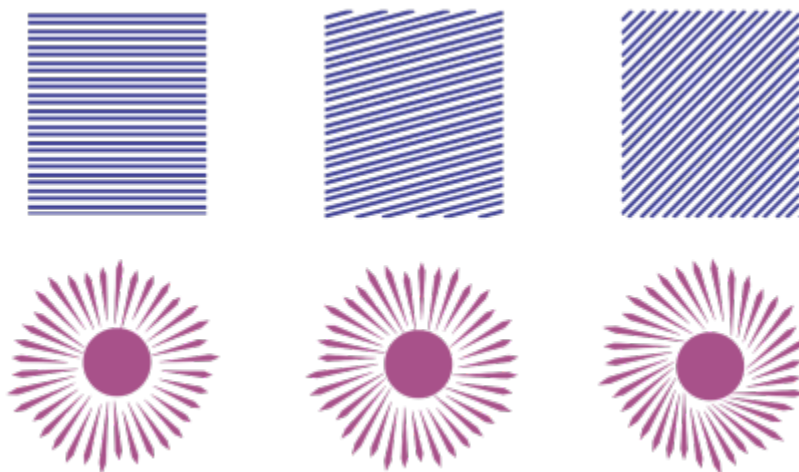


この例では、赤い長方形を使用して効果の外側境界線を定義しています (左)。次に、外側境界線を削除し、効果を元の形状に復元しています (右)。


追加設定を調整するには

プロパティ バーのコントロールを使用すると、効果内の線とその間隔をカスタマイズできます。

回転の角度: 値を入力して、効果 (平行スタイル) 内の線の角度を指定するか、内側のエッジ (放射状スタイル) を中心に線を回転させます。線の回転の基準となる内側境界線がないと、放射状効果に回転を適用できないことに注意してください。



(左から右へ)回転なし、15 度回転、および 45 度回転の平行効果と放射状効果

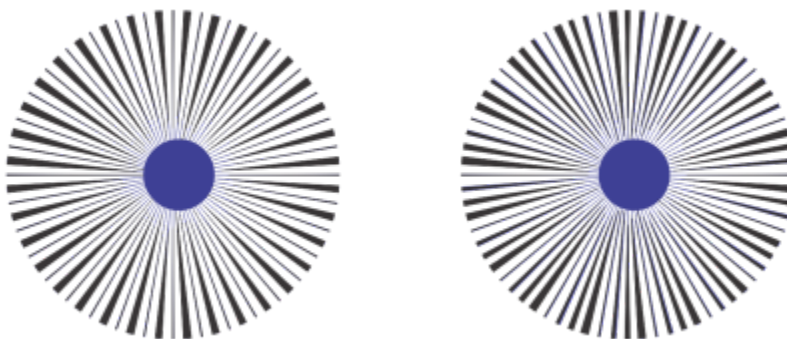
始点と終点 : このボタンを使用すると、効果の境界線内で線がランダムに始まり、終わるようになります。ボタンをクリックし、次のチェック ボックスのいずれかをオンにします。**[ランダム開始点]** および **[ランダム終点]**。これらのチェック ボックスをオフにすると、効果のすべての線の開始点と終点が境界線のエッジになります。



(左から右へ)効果の開始点と終点をランダム化する前と後

線の幅: [最小] ボックスと [最大] ボックスに値を入力して、効果内の線の最大幅と最小幅を設定します。最小値は最大値より大きく設定できません。

幅ステップ: 最大幅と最小幅間のステップ数を設定します。値が 0 の場合は、効果内にある線は最大幅と最小幅の 2 種類だけになります。数値を大きくすると、最も太い線と最も細い線間の線の数が多くなります。たとえば、値を 2 とすると、最小幅と最大幅の線の間に 2 本の線が追加されます。



左: 幅ステップの値が 0 右: 幅ステップの値が 2 効果内の最大幅と最大幅の間に 2 本の線が追加されています。

幅順のランダム化: このボタンをクリックすると、効果内の線の順序をランダム化できます。最も細いものから最も太いものというパターンを繰り返さず線が表示されるようになります。

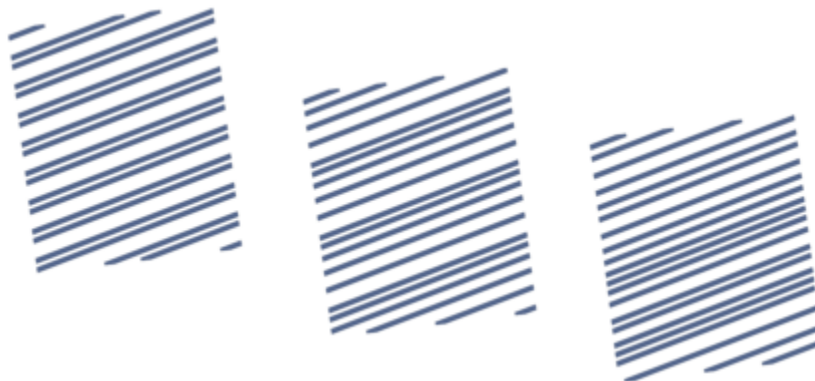


(左から右へ)線の順序をランダム化する前と後

線の間隔: **【最小】** ボックスと **【最大】** ボックスに値を入力して、効果内の線間のスペースの最大値と最小値を設定します。最小値は最大値より大きく設定できません。

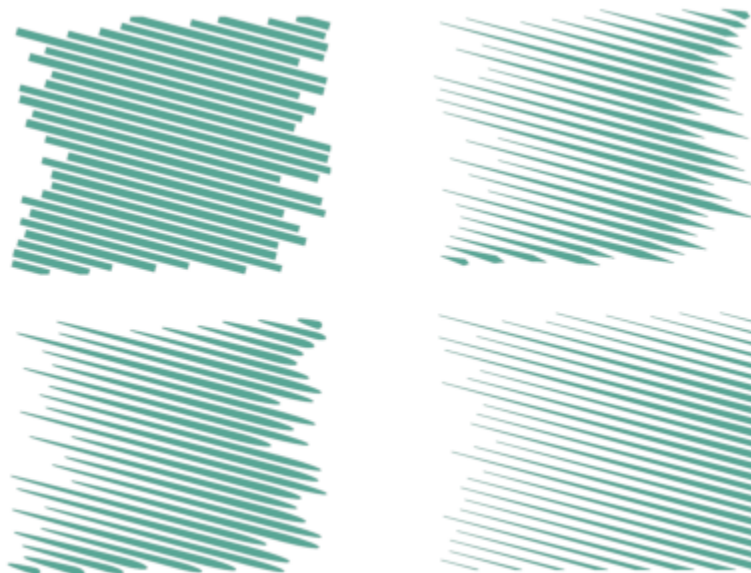
間隔ステップ: 線の間隔の最大値と最小値間のステップ数を設定します。値が 0 の場合は、線の間隔は最大値と最小値の 2 種類だけになります。値を 1 以上にすると、他の間隔が追加されます。

間隔順のランダム化: このチェック ボックスをオンにすると、線間隔の最小値と最大値間の順序をランダムにできます。



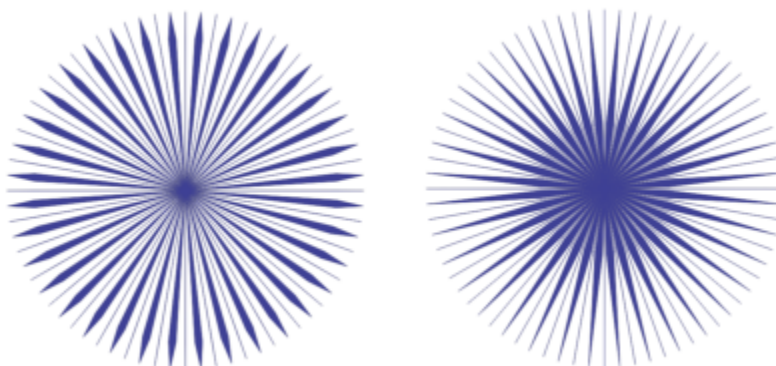
左: 効果内の線の間隔が、最大と最小の 2 種類のみ。中央: 線の他の間隔 (間隔ステップ) が追加されています。右: さまざまな線の間隔がランダムな順序で表示されています。

線スタイル: このリスト ボックスを使用すると、線の形状を選択できます。



4 種類の線スタイルを用いた同じインパクト効果が適用される


最大幅ポイント: 幅が異なる線スタイルで使えるこのボックスを使用すると、線上の幅が最も広いポイントの位置を設定できます。値が大きいほど、幅が最も広いポイントは線の終点に近くなります。



(左から右へ)最大幅ポイント設定の大きい値と小さい値

インパクト効果をベクトル オブジェクトとして編集するには

効果のサイズ変更、変換、移動は、CorelDRAW の他のオブジェクトと同様に行うことができます。**整形**ツールを使用して効果内の個々の線を編集することもできます。また、効果の線と輪郭のカラーも変更できます。

1 選択ツール  で効果を選択します。

2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

効果を変換する

作業手順

境界ボックス上の選択ハンドルをドラッグすると、効果のサイズ設定、伸縮、ミラー化ができます。

目的

整形ツールで線を編集する


効果のカラーを変更する



インパクト ツールのプロパティ バーで設定を調整するたびに効果が再描画され、ベクトル編集ツールを使用して行った変更の一部が失われる場合があります。このため、追加の変更は、インパクト効果の設定の調整が終わった後に行うことをお勧めします。

作業手順

効果を再度クリックすると新しいハンドル群が表示され、このハンドルをドラッグすると、効果の回転または斜変形を実行できます。

[オブジェクト] ▶ [インパクト形状の解放] をクリックします。次に、[オブジェクト] ▶ [グループ] ▶ [グループ解除] を押して、線のグループを解除します。整形ツール  をクリックし、ノードを追加、削除、または操作することにより線を編集します。

線のカラーを変更するには、画面上のカラー パレットのカラーをクリックします。効果の線に輪郭の色を追加するには、画面上のカラー パレットのカラーをコントロールクリックします。

テキスト

テキストを追加/操作する.....	545
テキストのフォーマットを設定する.....	571
異なる言語のテキストを操作する.....	599
フォントを管理する.....	605
修辞ツール.....	615



テキストを追加/操作する

CorelDRAW には、テキスト (「タイプ」とも呼ばれる) の追加や操作の方法が複数あります。テキスト オブジェクトには、[アートテキスト](#)および[段落テキスト](#)の 2 つがあります。アート テキストは、1 つの単語や短い 1 行のテキストを追加するのに便利です。段落テキストは、ニュースレターやパンフレットなど、テキストを多く含むドキュメントの作成に適しています。

テキストの位置と外観を変更することができます。たとえば、テキストをパスに沿わせること、オブジェクトの周りをテキストで囲むこと、テキストを回転することができます。また、文字や段落の外観のフォーマットを設定することもできます。詳しくは、[571 ページ](#)の「[テキストのフォーマットを設定する](#)」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 545 の「[テキストをインポートする/貼り付ける](#)」。
- ページ 547 の「[アート テキスト](#)」。
- ページ 547 の「[段落テキスト](#)」。
- ページ 551 の「[テキスト フレームに列を追加する](#)」。
- ページ 552 の「[段落テキストのフレームを結合/リンクする](#)」。
- ページ 555 の「[ベースライン グリッドにテキストを整列する](#)」。
- ページ 556 の「[テキストを選択する](#)」。
- ページ 556 の「[テキストを検索/編集/変換する](#)」。
- ページ 559 の「[テキストをシフト/回転/ミラー化/反転する](#)」。
- ページ 560 の「[テキストを移動する](#)」。
- ページ 561 の「[テキストを回り込ませる](#)」。
- ページ 562 の「[テキストをパスに結合する](#)」。
- ページ 565 の「[特殊文字、シンボル、およびグリフ](#)」。
- ページ 569 の「[グラフィックを埋め込む](#)」。
- ページ 569 の「[レガシー テキスト](#)」。

テキストをインポートする/貼り付ける

テキストを、新規または既存のドキュメントにインポートできます。これにより、テキストをワード プロセッサで作成してから、CorelDRAW のドキュメントに追加できます。CorelDRAW は、次のテキスト ファイル形式をサポートしています。

- ANSI テキスト (TXT)
- Microsoft Word ドキュメント (DOC) ファイル
- Microsoft Word Open XML ドキュメント (DOCX) ファイル
- ⑧書式付きテキスト (RTF) ファイル


テキストのインポートまたは貼り付けを行うときに、フォントとフォーマットの維持または破棄を選択できます。フォントを維持すると、インポートしたテキストまたは貼り付けたテキストは元のフォントを維持します。フォーマットを維持すると、行頭記号や段組みなどの情報が維持されます。フォントと書式破棄を選択した場合は、選択したテキストのプロパティがインポートされたテキストや貼り付けられてテキストに適用されます。テキストが選択されていない場合は、デフォルトのフォントと書式がインポートされたテキストや貼り付けられてテキストに適用されます。ファイルのインポートについて詳しくは、[823 ページの「ファイルをインポートする」](#)。を参照してください。貼り付けについて詳しくは、[267 ページの「オブジェクトを描画に貼り付けるには」](#)。



テキスト インポート カーソルを使用して、テキストを描画ページに配置できます。

選択したテキスト フレームにテキストをインポートできます。また、テキスト フレームを選択しなかった場合は、インポートしたテキストは、ドキュメント ウィンドウの新しい[テキスト フレーム](#)に自動的に挿入されます。デフォルトでは、追加するテキストの量とは無関係に、テキストのフレームの大きさは変化しません。したがって、テキストがテキスト フレームに入りきらない場合、テキスト フレームが赤で表示され、テキスト フレームを大きくするか、別のテキスト フレームにリンクするまで、テキスト フレームに入りきらないテキストは表示されません。テキストがフレームに収まるように、テキストのサイズを調整できます。詳しくは、[552 ページの「段落テキストのフレームを結合/リンクする」](#)。を参照してください。

テキストをドキュメントにインポートするには

- 1 **テキスト ツール**  を使用して、テキストをインポートするテキスト フレーム内の位置にカーソルを合わせます。

ドキュメントにテキスト フレームがない場合は、手順 1 を省略して手順 2 に進みます。

- 2 **[ファイル] ▶ [配置][配置]** 次のいずれかのオプションを選択します。

- **フォントとフォーマットを維持**
- **フォーマットのみを維持**
- **フォントとフォーマットを破棄**

インポートされた黒のテキストに **CMYK ブラック**を適用する場合は、**[CMYK ブラックを使用]**チェック ボックスをオンにします。このチェック ボックスは、テキストのフォーマットを維持するオプションを選択すると使用できます。

- 3 次のいずれかの操作を実行します。

- 描画ページ内にインポート カーソルを置いてクリックします。
- 描画ページ上をクリックし、ドラッグして、テキスト フレームのサイズを指定します。
- **スペースバー**を押して、インポートしたテキストをデフォルトの位置に配置します。

テキストをドキュメントに貼り付けるには

- 1 テキストをコピーまたは切り取ります。
- 2 **[編集] ▶ [貼り付け]** をクリックします。
- 3 次のいずれかのオプションを選択します。
 - **フォントとフォーマットを維持**
 - **フォーマットのみを維持**

• フォントとフォーマットを破棄

インポートされた黒のテキストに **CMYK** ブラックを適用する場合は、**[CMYK ブラックを使用]**チェック ボックスをオンにします。このチェック ボックスは、テキストのフォーマットを維持するオプションを選択すると使用できます。



フォントを維持するオプションを選択したが、必要なフォントがコンピュータにインストールされていない場合は、**PANOSE フォント マッチング** システムによって代用フォントが使用されます。詳しくは、**606 ページ**の「**フォントを置き換え**る」。を参照してください。

インポートされたテキストについて、ハイフンのオプションも設定できます。ハイフンのオプションについて詳しくは、**595 ページ**の「**テキストのハイフンを設定する**」。を参照してください。



テキストをインポートまたは貼り付けるときに常に同じフォーマット オプションを使用する場合は、**[次回からこの警告を表示しない]**チェック ボックスをオンにします。警告を再び有効にするには、**[CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [CorelDRAW]**をクリックし、表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで **[警告]** をクリックして **[テキストのインポート/貼り付け]** チェック ボックスをオンにします。

アート テキスト

アート テキストは、1 つの単語や見出しのような短い 1 行の**テキスト**をドキュメントに追加するのに便利です。追加した後に、ドロップ シャドウや等高線などのさまざまな効果をアート テキストに適用することができます。

■ Lorem ipsum dolor sit amet ■

アート テキストは、ドキュメント ウィンドウでは範囲ボックス内に表示されます。


アート テキストを、開いたパスまたは閉じたパスに沿って追加すること、また既存のアート テキストをパスに沿わせることができます。詳しくは、**562 ページ**の「**テキストをパスに結合する**」。を参照してください。

さらに、テキストにハイパーリンクを割り当てることもできます。詳しくは、**818 ページ**の「**オブジェクトやテキストにハイパーリンクを割り当てるには**」。を参照してください。

アート テキストを追加するには

- **テキスト ツール** **A** で、**描画ページ**の任意の位置をクリックし、入力します。



アート テキストを段落テキストに変換するには、**選択ツール**  でアート テキストを選択し、**[テキスト] ▶ [段落テキストに変換]** をクリックします。

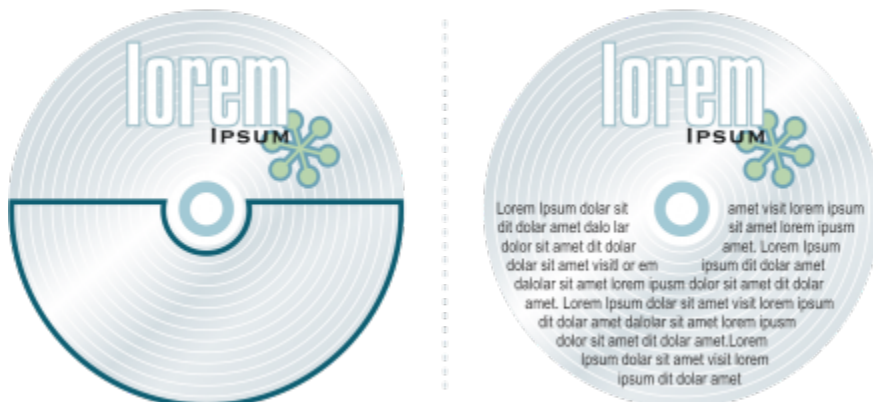
段落テキスト

段落テキストをドキュメントに追加するには、**テキスト フレーム**を使用します。**段落テキスト**は「ブロック・テキスト」とも呼ばれ、通常は複雑なフォーマットの設定が必要な長いテキスト段落に使用します。たとえば、段落テキストは、パンフレット、ニュースレター、カタログ、またはその他のテキストの多いドキュメントを作成するときに使用できます。

テキスト フレームを直接、描画ウィンドウに挿入することができます。また、グラフィック **オブジェクト**内にテキストを配置することもできます。これにより、テキスト フレームとして使用できる形状の数が増えます。閉じたオブジェクトからテキスト フレームを

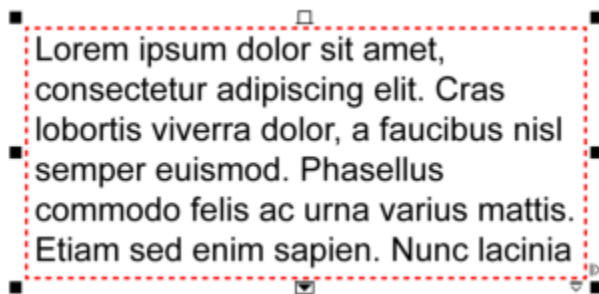
作成し、そのフレーム内にテキストを入力できます。いつでも、オブジェクトからフレームを分離できるので、オブジェクトとフレームを個別に修正できます。テキスト フレームをオブジェクトに戻すことができます。

最終的なコンテンツを追加する前に、ドキュメントのレイアウトを確認する場合、テキスト フレームに一時的なプレースホルダ テキストを入れることができます。また、カスタムのプレースホルダ テキストも使用できます。



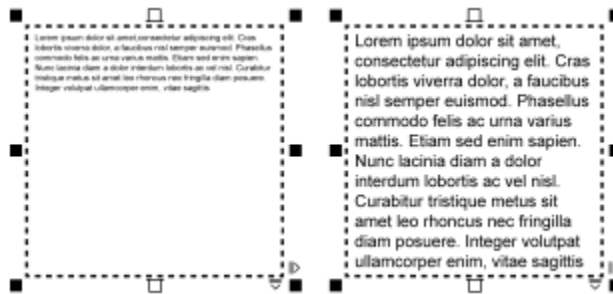
オブジェクトの内側に配置された段落テキスト。輪郭を削除して、オブジェクトを非表示にしています。

デフォルトでは、テキスト フレームの大きさは、テキストをどれだけ追加しても変わることはありません。テキストがフレームに収まるように、フレームのサイズを調整できます。追加したテキストがフレームに表示できる量を超えた場合、テキストはテキスト フレームの右下の枠を超えて追加されますが、非表示のままです。フレームが赤で表示され、追加のテキストがあることを警告します。フレーム サイズを大きくする、テキスト サイズを調整する、列幅を調整する、フレームを別のテキスト フレームにリンクするなどして、手動でオーバーフローを修正できます。詳しくは、552 ページの「段落テキストのフレームを結合/リンクする」を参照してください。



テキスト フレームが赤になり、追加のテキストがあることを示す。

また、テキストがフレーム内にちょうど収まるように、テキストのポイント サイズを自動調整するオプションを選択することもできます。テキストがオーバーフローした場合、CorelDRAW はポイント サイズを自動的に小さくします。テキストが少ない場合は、フレームに合わせてポイント サイズが大きくなります。




フレーム内のテキストのポイント サイズ (左) を、フレームに収まるように自動調整 (右)

また、選択した段落テキストのフレームおよび任意のフレームのフォーマットを、リンク先のフレームのフォーマットに変更できます。詳しくは、554 ページの「[テキスト フレームのフォーマットの環境設定を指定するには](#)」を参照してください。また、ベースライン グリッドを使用して、テキスト フレーム内のテキストを整列することもできます。詳しくは、555 ページの「[ベースライン グリッドにテキストを整列する](#)」を参照してください。



さらに、段落テキストにハイパーリンクを割り当てることもできます。詳しくは、818 ページの「[オブジェクトやテキストにハイパーリンクを割り当てるには](#)」を参照してください。また、アジア言語テキストの方向を変更することもできます。詳しくは、600 ページの「[日本語テキストの向きを選択するには](#)」を参照してください。

段落テキストを追加するには

- 1 テキスト ツール  をクリックします。
- 2 描画ウィンドウ内をドラッグし、段落テキストのフレームのサイズを変更します。
- 3 テキスト フレーム内にテキストを入力します。

可能な操作

テキスト フレームの列幅をテキストに自動的に合わせるように設定する

[ウィンドウ] ▶ **インスペクタ** ▶ [プロパティ] をクリックします。[プロパティ] インスペクタで [フレーム] ボタン  をクリックして、フレームに関連するオプションを表示します。[フレーム] 領域で、[列] ボタン  をクリックします。[フレームの幅の自動調整] オプションをオンにします。


バックグラウンド カラーをテキスト フレームに適用する

[プロパティ] インスペクタの [フレーム] 領域で [バックグラウンド カラー] ピッカーを開き、カラーをクリックします。




赤のテキスト フレームは、テキストがオーバーフローしていることを示します。オーバーフローは、フレーム サイズを大きくする、テキスト サイズを調整する、フレームを別のテキスト フレームにリンクする方法で手作業で修正できます。詳しくは、552 ページの「[段落テキストのフレームを結合/リンクする](#)」を参照してください。また、[テキスト] ▶ [段落テキストのフレーム] ▶ [テキストをフレームに合わせる] をクリックして、オーバーフローを自動で修正することもできます。





選択ツール  を使用して、段落テキスト フレームのサイズを調整できます。テキスト フレームをクリックして、選択ハンドルをドラッグします。

オブジェクトからフレームを作成するには

- 1 次のいずれかの操作を実行します。
 - **選択ツール**  を使用して、テキスト フレームの挿入先のオブジェクトをクリックします。
 - 描画ツールを使用して、閉じた形状を描画します。
- 2 オブジェクトを選択し、**[テキスト]** ▶ **[段落テキスト]** ▶ **[空のテキスト フレームの作成]** をクリックします。

可能な操作

テキスト ツールを使用して、オブジェクトからテキスト フレームを作成する

テキスト ツール  をクリックします。オブジェクトの輪郭上にポインタを置いて、ポインタが**[オブジェクトに挿入]**ポインタ  に変わったらオブジェクトをクリックします。フレーム内にテキストを入力します。

コンテキスト メニューを使用して、オブジェクトからテキスト フレームを作成する

オブジェクトをコントロールクリックし、**[フレーム タイプ]** ▶ **[空のテキスト フレームの作成]** をクリックします。


テキスト フレームをオブジェクトに戻すには

- テキスト フレームをコントロールクリックし、**[フレーム タイプ]** を選択して、**[フレームを削除]** をクリックします。



フレーム内のコンテンツは、フレームが通常のオブジェクトに変換されるときに削除されます。

オブジェクトからテキスト フレームを分離するには

- 1 **選択ツール**  をクリックします。
- 2 テキスト フレームを含むオブジェクトを選択します。
- 3 **[オブジェクト]** ▶ **[パス内側の段落テキストの分割]** をクリックします。

これで、テキスト フレームとオブジェクトの移動や編集を個別にできます。



楕円形や星形などの一部のオブジェクトからテキスト フレームを分離すると、テキストがオブジェクトの形状を維持しなくなります。または、テキストが標準の長方形のテキスト フレームに入れられます。


プレースホルダ テキストを挿入するには

- 1 空のテキスト フレームを選択します。
- 2 **[テキスト]** ▶ **[段落テキスト]** ▶ **[プレースホルダ テキストを挿入]** をクリックします。



プレースホルダ テキストをカスタマイズするには、ワード プロセッサまたはテキスト アプリケーションでテキストを作成し、ドキュメントに placeholder.rtf のファイル名を付けて保存します。次に、このファイルを、**My Documents¥Corel ¥Corel Content** の **Documents/Corel/Corel Content** に保存する必要があります。次のアプリケーション起動時に、カスタマイズしたプレースホルダ テキストがテキスト フレームに挿入されます。ただし、ファイルを保存するときに正しくないファイル名やフォルダを使用した場合、デフォルトの Lorem ipsum プレースホルダ テキストがテキスト フレームに挿入されます。



プレースホルダ テキストを複数のフレームに挿入するには、**選択ツール**  をクリックし、**Shift** キーを押しながらテキスト フレームを選択して、**[テキスト] ▶ [段落テキスト] ▶ [プレースホルダ テキストの挿入]** をクリックします。

また、空のテキスト フレームを選択してコントロールクリックし、**[プレースホルダ テキストを挿入]** を選択する方法もあります。

リンク フレームの最初のフレームにプレースホルダ テキストを挿入すると、プレースホルダ テキストがすべてのフレームに挿入されます。

プレースホルダ テキストの挿入を元に戻すには、**[編集] ▶ [プレースホルダ テキストを挿入を元に戻す]** をクリックします。

テキスト フレームに合わせてテキストを調整するには

- 1 **テキスト** フレームを選択します。
- 2 **[テキスト] ▶ [段落テキスト] ▶ [テキストをフレームに合わせる]** をクリックします。



他のフレームにリンクしたフレームにテキストを合わせると、リンクしたすべてのテキスト フレーム内にあるテキストのサイズが調整されます。テキスト フレームのリンクについて詳しくは、[552 ページの「段落テキストのフレームを結合/リンクする」](#)を参照してください。


テキスト フレームに列を追加する

テキストを段組みにレイアウトできます。段組みは、ニュースレター、雑誌、新聞など、テキストの多いプロジェクトのデザインに便利です。幅および間隔の等しいコラムまたは異なるコラムを作成できます。また、アラビア語やヘブライ語などの双方向 (bidi) テキストの段組みに、右書きのテキストを適用することもできます (このオプションは特定の言語でのみ使用できます)。




フレーム内のテキスト (左) を 2 段にレイアウト (右)

テキスト フレームに列を追加するには

- 1 **段落テキスト** のフレームを選択します。
- 2 **[ウィンドウ] ▶ インスペクタ ▶ [プロパティ]** をクリックします。
- 3 **[プロパティ]** インスペクタで **[フレーム]** ボタン  をクリックして、フレームに関連するオプションを表示します。
- 4 **[列数]** ボックスに値を入力します。

テキスト フレームの列のサイズを変更するには

- 1 **テキスト ツール**  をクリックし、列を持つテキスト フレームを選択します。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。


目的



列と間隔の幅を手動調整する



特定の列と間隔の幅を設定する

同じ幅の列を自動作成する



作業手順

テキスト ツール  をクリックします。列の横にある選択ハンドルをドラッグします。

[プロパティ] インспекタで **[フレーム]** ボタン  をクリックして、フレームに関連するオプションを表示します。**[列]** ボタン  をクリックし、**[幅]** ボックスと **[間隔]** ボックスに値を入力します。

[プロパティ] インспекタで **[フレーム]** ボタン  をクリックして、フレームに関連するオプションを表示します。**[列]** ボタン  をクリックし、**[等幅列]** チェック ボックスをオンにします。

段組み内の双方向テキストの方向を変更するには

- 1 段落テキストのフレームを選択します。
- 2 **[ウィンドウ]** ▶ **インспекタ** ▶ **[プロパティ]** をクリックします。
- 3 **[プロパティ]** インспекタで **[フレーム]** ボタン  をクリックし、フレームに関連するオプションを表示します。
- 4 **[列]** ボタン  をクリックします。
- 5 **[右から左に並べる]** チェック ボックスをオンにします。



[右から左に並べる] オプションが利用できるのは、ヘブライ語やアラビア語などの双方向言語のみです。また、適切なキーボードがインストールされている必要があります。

段落テキストのフレームを結合/リンクする

テキスト フレームを結合することができます。また、テキスト フレームを、段 (列)、段落、行頭記号、行、単語、文字などの要素に分割することもできます。テキスト フレームを分割するたびに、要素が別々のテキスト フレーム内に入れられます。

テキスト フレームをリンクすると、あるテキスト フレームでオーバーフローしたテキストが別のテキスト フレームに入れられます。リンクされたフレームのサイズや文字のサイズを変更すると、次のテキスト フレームに流れ込むテキストの量が自動的に調整されます。テキスト フレームのリンクは、テキストの入力前でも入力後でもかまいません。

アート テキスト は、リンクすることができません。ただし、段落テキストのフレームは、開いたオブジェクトや閉じたオブジェクトにリンクすることができます。フレームを開いたオブジェクト (線など) にリンクすると、線のパスに沿ってテキストが流れ込まれます。テキスト フレームを閉じたオブジェクト (長方形など) にリンクすると、テキスト フレームがオブジェクト内に挿入され、オブジェクト内にテキストが流れ込まれます。テキストが開いたパスまたは閉じたパスよりも長い場合は、別のフレームまたはオブジェクトにテキストをリンクすることができます。また、複数ページに渡って既存のフレームやオブジェクトをリンクすることも、別のページの同じ位置にリンクされたフレームを作成することもできます。

テキスト フレームをリンクした後、あるオブジェクトやテキスト フレームのテキストを別のオブジェクトやテキスト フレームに流れ込むことができます。テキスト フレームまたはオブジェクトを選択したときに表示される青い矢印は、テキストの流れる方向を示します。この矢印の表示と非表示を切り替えることができます。




テキストをリンクし、フレームとオブジェクトの間でテキストを流し込みます。

複数のフレーム間、およびフレームとオブジェクト間のリンクを解除できます。フレームを 2 つしかリンクしていない場合にそのリンクを解除すると、オーバーフローしているテキストは 2 つ目のフレームに残ります。フレームをいくつもリンクしている場合にあるフレームを削除すると、テキストは次のフレームかオブジェクトに流し込まれます。

デフォルトでは、段組み、ドロップ キャップ、行頭記号などの段落フォーマットは、選択したテキスト フレームのみに適用されます。ただし設定を変更して、フォーマットをすべてのリンク フレームに適用したり、選択したすべてのリンク フレームとそれ以降のリンク フレームに適用したりするようにできます。たとえば、1 つのフレーム内のテキストに段組みを適用する場合、リンクされたすべてのフレームのテキストに段組みを適用するかどうかを選択できます。

段落テキストのフレームを結合または分割するには





- 1 テキスト フレームを選択します。
テキスト フレームを結合する場合は、**Shift** キーを押しながら、**選択ツール**  で、リンクするテキスト フレームを選択します。
- 2 **【オブジェクト】**をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - 結合
 - 分割



エンベロープ付きのテキスト フレーム、パスに沿ったテキスト、およびリンクされたテキスト フレームを結合することはできません。


段組みにしているテキスト フレームを最初に選択すると、結合したフレームのテキストも段組みになります。

段落テキストのフレームとオブジェクトをリンクするには

- 1 **テキスト ツール**  を使用して、開始テキスト フレームを選択します。
- 2 テキスト フレームまたは**オブジェクト**の下部にある **【テキスト フロー】** タブ  をクリックします。
テキスト フレームにテキストがすべて収まらない場合は、タブに矢印  が表示され、テキスト フレームが赤になります。
- 3 ポインタが **【リンク先】** ポインタ  に変化したら、次のいずれかの操作を行います。
 - 同じページ上にあるフレームまたはオブジェクトにリンクするには、テキストを流し込む先のテキスト フレームまたはオブジェクトをクリックします。
 - 別のページにある既存のフレームまたは**オブジェクト**にリンクするには、ドキュメント ナビゲータの対応する **【ページ】** タブをクリックし、テキスト フレームまたはオブジェクトをクリックします。
 - 別のページに新規のリンクされたフレームを作成するには、ドキュメント ナビゲータの対応する **【ページ】** タブをクリックし、最初のフレームに対応する描画ページ上の位置にポインタを合わせます。フレームのプレビューが表示されたら、クリックして



リンク フレームを作成します。新規フレームのサイズと位置は元のフレームと同じになります。ページ上の他の位置をクリックした場合、作成されるテキスト フレームのサイズはページ全体になります。



テキスト フレームがリンクしている場合は、**[テキスト フロー]** タブが  のように表示され、青い矢印でテキストの流れの向きが示されます。リンクしたテキストが別のページにある場合、ページ番号と青い破線が表示されます。これらのインジケータの表示と非表示を切り替える方法については、[554 ページの「テキスト フレームのフォーマットの環境設定を指定するには」](#) を参照してください。

テキスト フレームを正常にリンクするには、フレームのサイズの自動調整を無効にする必要があります。詳しくは、[549 ページの「段落テキストを追加するには」](#) を参照してください。

テキストの流し込み先のテキスト フレームやオブジェクトを変更するには

- 1 選択ツール  を使用して、テキストの流し込みを修正するフレームまたはオブジェクトの下部にある **[テキスト フロー]** タブ  を選択します。
- 2 テキストを流し込む先の新しいフレームまたはオブジェクトを選択します。

テキスト フレームまたはオブジェクト間のリンクを解除するには

- 1 選択ツールを使用して、リンク フレームまたはリンク オブジェクトを選択します。
- 2 **[テキスト]** ▶ **[段落テキスト]** ▶ **[リンク解除]** をクリックします。



別のページにあるフレームのリンクを解除できるのは、フレームが見開きページにある場合のみです。



また、テキスト フレームをクリックし、**[オブジェクト]** ▶ **[テキストの分割]** をクリックして、リンクを解除することもできます。

テキスト フレームのフォーマットの環境設定を指定するには

- 1 **[CorelDRAW]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[CorelDRAW]** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[テキスト]** をクリックし、**[段落テキスト]** をクリックします。
テキストの流れを示す矢印の表示と非表示を切り替えるには、**[テキスト フレームのリンクを表示]** チェック ボックスをオンまたはオフにします。
- 3 **[編集時に、段落フレームのフォーマットの適用]** 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
 - **リンクした全フレーム** - 選択したテキスト フレーム、およびそのフレームにリンクしているすべてのテキスト フレームに段落フォーマットを適用します。
 - **選択フレームのみ** - 選択したテキスト フレームにのみ段落フォーマットを適用します。
 - **選択フレームおよびリンク フレームのみ** - 選択したテキスト フレーム、およびそのフレームにリンクしている後続のテキスト フレームに段落フォーマットを適用します。

可能な操作

テキスト フレームの表示/非表示を切り替える

[テキスト フレームの表示] チェック ボックスをオンにします。

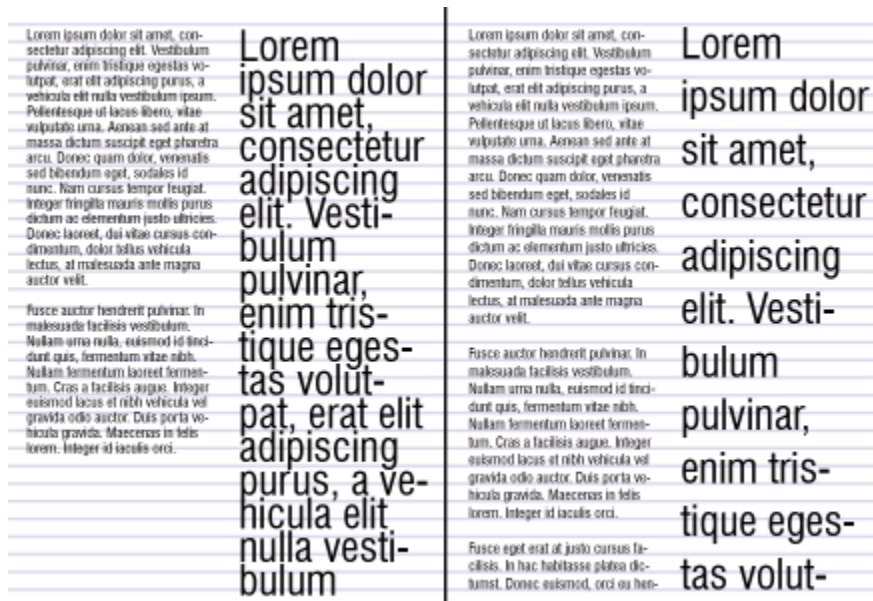
テキストを収めるためのフレームの自動伸縮を有効にする

[テキストに合わせて段落テキストのフレームを伸縮] チェック ボックスをオンにします。

ベースライン グリッドにテキストを整列する

ベースライン グリッドを使用して、1 つ以上のフレーム内にあるテキストを整列できます。これは、たとえば、フォント、フォントサイズ、および間隔が異なる複数のテキスト フレームを整列する場合に便利です。

すべてのオブジェクトを、ベースライン グリッドにスナップできます。ベースライン グリッドに整列できるのは、テキスト フレームのみです。スナップは、すべてのオブジェクトに対してオン/オフにされます (グリッドの設定)。整列設定は、個々のフレームに対してオン/オフにされます (テキスト フレームの設定)。ベースライン グリッドの表示/非表示、スナップのオン/オフ、グリッド カラーの変更、および行間隔の設定について詳しくは、[691 ページの「ベースライン グリッド」](#)。を参照してください。



フォントとフォント サイズが異なるテキストの段組み (左) を、ベースライン グリッドを使用して整列 (右)

段落テキストをベースライン グリッドに合わせて整列すると、テキスト行がベースライン グリッドに載るように、行間隔が自動調整されます。テキストをベースライン グリッドに合わせて整列すると、行間隔は、以前設定したテキストのプロパティではなく、グリッドにより制御されます。行間隔について詳しくは、[587 ページの「行と段落の間隔を調整する」](#)。を参照してください。

また、1 つ以上のテキスト フレームをベースライン グリッドに合わせて整列するように設定できます。このオプションをオンにすると、テキスト フレームの一部または全体が描画ページに重なったときに、テキスト フレーム内のテキストがベースライン グリッドに合わせて整列されます。テキスト フレーム全体が描画ページの外側に移動した場合、テキストはベースライン グリッドに合わせて整列されません。

テキスト フレームをベースライン グリッドに整列した後に、そのテキスト フレームを別のフレームにリンクすると、両方のフレームがベースライン グリッドに合わせて整列されます。既にリンク済みの複数のフレームのうち、1 つのフレームをベースライン グリッドに合わせて整列すると、その選択したフレームのみが整列されます。テキスト フレームのリンクについて詳しくは、[552 ページの「段落テキストのフレームを結合/リンクする」](#)。を参照してください。

段落テキストをベースライン グリッドに合わせて整列するには

- 1 **[表示] ▶ [グリッド] ▶ [ベースライン グリッド]** をクリックします。
- 2 テキスト フレームを選択します。
- 3 **[テキスト] ▶ [ベースライン グリッドに合わせる]** をクリックします。





また、テキスト フレームをコントロールクリックし、**[ベースライン グリッドに合わせる]** を選択することもできます。
選択した複数のフレームを同時に整列できます。


テキストを選択する

CorelDRAW では、特殊文字の編集、またはオブジェクトとしての修正を目的として、テキストを選択できます。たとえば、特定の文字を選択してフォントを変更することも、テキスト フレームのようなテキスト オブジェクトを選択して移動、サイズの変更、回転を行うこともできます。



テキスト オブジェクトを選択するには

目的	作業手順
アート テキストを選択する	選択ツール  でアート テキストをクリックします。
テキスト フレームを選択します。	選択ツール  でテキスト フレームをクリックします。



選択ツール  を使用して、複数のテキスト **オブジェクト**を選択できます。**Shift** キーを押しながら、各テキスト オブジェクトをクリックします。

編集するテキストを選択するには

目的	作業手順
アート テキストまたは段落テキストから編集する文字を選択する	[テキスト] ツール  を使用して、テキストをドラッグします。
編集するテキスト フレームを選択する	テキスト ツール  でテキスト フレームをクリックします。

テキストを検索/編集/変換する

ドキュメント内のテキストを検索し、自動的に置き換えることができます。テキスト オブジェクトのプロパティを検索して置換することもできます。全角ダッシュやオプション ハイフンなどの特殊文字を検索できます。**描画ウィンドウ**またはダイアログ ボックスで、テキストを直接編集することができます。

追加の書式オプションが段落テキストで使用できます。これらの書式オプションを**アート テキスト**に適用するには、まずアート テキストを**段落テキスト**に変換する必要があります。同様に、テキストをアート テキストに変換して段落テキストへ特殊効果を適用することができます。テキストを変換すると、書式が失われることがあります。

また、段落テキストとアート テキストを曲線に変換することもできます。文字を線や**曲線オブジェクト**に変換すると、個々の文字の**ノード**の追加、削除、または移動により形状を変更できるようになります。詳しくは、**176 ページ**の「**曲線オブジェクト**」を参照してください。

テキストを曲線に変換しても、**フォント**、スタイル、文字の位置と回転、間隔などのテキストの設定と効果はそのままなので、テキストの外観は変わりません。リンクされたテキスト オブジェクトも曲線に変換することもできます。サイズが固定されているフレーム内の段落テキストを曲線に変換すると、フレームに入りきらなかったテキストは削除されます。

テキストを検索するには

- 1 **[編集]** ▶ **[検索/置換]** をクリックします。
- 2 **[検索/置換]** インスペクタで、インスペクタの最上部にあるリスト ボックスから **[テキストの検索/置換]** を選びます。
- 3 **[検索]** ボックスに検索するテキストを入力します。
指定したテキストの大文字と小文字を正確に区別して検索する場合は、**[大文字と小文字を区別する]** チェック ボックスをオンにします。
完全に一致する単語のみを検索する場合は、**[完全に一致する単語の検索]** チェック ボックスをオンにします。
- 4 **[次を検索]** をクリックします。



特殊文字を検索するには、**[検索]** ボックスの右側の矢印をクリックし、特殊文字を選択して、**[次を検索]** をクリックする方法もあります。

テキスト検索の検索範囲を広げて、ドキュメントの全ページ、ページの範囲、特定のページを対象にすることもできます。現在選択されているオブジェクトだけに検索を限定することもできます。詳しくは、[312 ページ](#)の「[検索範囲を設定するには](#)」を参照してください。

テキストを検索/置換するには

- 1 **[編集]** ▶ **[検索/置換]** をクリックします。
- 2 **[検索/置換]** インスペクタで、インスペクタの最上部にあるリスト ボックスから **[テキストの検索/置換]** を選びます。
- 3 **[置換]** オプションをオンにします。
- 4 **[検索]** ボックスに検索するテキストを入力します。
指定したテキストの大文字と小文字を正確に区別して検索する場合は、**[大文字と小文字を区別する]** チェック ボックスをオンにします。
完全に一致する単語を検索する場合は、**[完全に一致する単語の検索]** チェック ボックスをオンにします。
- 5 **[置換]** ボックスに置換するテキストを入力します。
- 6 次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **[次を検索]** - **[検索]** ボックスで指定したテキストに一致するものを検索します。
 - **[置換]** - **[検索]** ボックスに指定したテキストと一致する、現在選択されているテキストを置換します。該当するテキストが選択されない場合、**[置換]** をクリックすると、指定したテキストに一致する次のテキストを検索します。
 - **[すべて置換]** - **[検索]** ボックスに指定したテキストがすべて置換されます。



テキスト検索の検索範囲を広げて、ドキュメントの全ページ、ページの範囲、特定のページを対象にすることもできます。現在選択されているオブジェクトだけに検索を限定することもできます。詳しくは、[312 ページ](#)の「[検索範囲を設定するには](#)」を参照してください。

テキスト プロパティを検索/置換するには

- 1 **[編集]** ▶ **[検索/置換]** をクリックします。
- 2 **[検索/置換]** インスペクタで、インスペクタの最上部にあるリスト ボックスから **[オブジェクトの置換]** を選びます。
- 3 **[テキストのプロパティ]** オプションをオンにします。
- 4 **[検索]** 領域で、次のいずれかを行います。
 - **[フォント]** チェックボックスをオンにして、検索するフォントを選択します。

- **[ウェイト]** チェックボックスをオンにして、検索するテキストのウェイトを選択します。
- **[サイズ]** チェックボックスをオンにして、検索するテキストのサイズを選択します。

5 **[置換]** 領域で、次のいずれかを行います。

- **[フォント]** チェック ボックスをオンにし、置換するフォントを選択します。
- **[ウェイト]** チェック ボックスをオンにし、置換するテキストのウェイトを選択します。
- **[サイズ]** チェック ボックスをオンにし、置換するテキストのサイズを選択します。

6 **[検索]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。

- **[次を検索]** または **[前を検索]** は、検索条件を満たすテキスト オブジェクトを全体から次々と探します。
- **[すべて検索]** は、検索条件を満たすテキスト オブジェクトすべてを選択します。
- **[置換]** は、選択したテキスト オブジェクトのプロパティを置換します。
- **[すべて置換]** は、検索条件を満たすテキスト オブジェクトすべてのカラーを置換します。



テキスト検索の検索範囲を広げて、ドキュメントの全ページ、ページの範囲、特定のページを対象にすることもできます。現在選択されているオブジェクトだけに検索を限定することもできます。詳しくは、[312 ページ](#)の「[検索範囲を設定するには](#)」を参照してください。

テキストを編集するには




- 1 **テキスト** ツール  をクリックします。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
アート テキストを編集する	アート テキストをクリックします。
段落テキストを編集する	テキスト フレーム内をクリックします。



曲線に変換されたテキストを編集することはできません。


テキストを変換するには

目的	作業手順
段落テキストをアート テキストに変換する	選択ツール  でテキストを選択し、 [テキスト] ▶ [アート テキストに変換] をクリックします。
アート テキストを段落テキストに変換する	選択ツール  でテキストを選択し、 [テキスト] ▶ [段落テキストに変換] をクリックします。
アート テキストまたは段落テキストを曲線へ変換する	選択ツール  でテキストを選択し、 [オブジェクト] ▶ [曲線に変換] をクリックします。



段落テキストがリンクされているフレーム内にある場合、テキスト オーバーフローがある場合、特殊効果が適用されている場合、段落テキストをアート テキストに変換することはできません。



また、**選択ツール**  をクリックし、テキストをコントロールクリックして **【曲線に変換】** をクリックして、テキストを曲線に変換することもできます。

テキストをシフト/回転/ミラー化/反転する




アート テキストや段落テキストの文字を垂直方向または水平方向にシフト (平行移動) できます。文字を元の位置に直線化することも、垂直方向にシフトした文字をベースラインに戻すこともできます。また、アート テキストと段落テキストを反転 (ミラー) することもできます。

円やフリーハンドの線などのパスに沿うように配置されているテキスト オブジェクト全体の位置を調整する方法については、[564 ページ](#)の「[パス上のテキストの位置を調整するには](#)」を参照してください。




回転した文字

文字をシフトまたは回転するには

- 1 **テキスト ツール**  を使用して、文字を選択します。
- 2 **【プロパティ】** インスペクタの **【文字】** ボタン  をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。
【プロパティ】 インスペクタを表示するには、**【ウィンドウ】** ▶ **【インスペクタ】** ▶ **【プロパティ】** をクリックします。
- 3 **【文字】** 領域の下部にある矢印ボタン  をクリックして、その他のオプションを表示します。
- 4 次のいずれかのボックスに値を入力します。
 - **水平文字オフセット** - 正の値を指定すると文字が右に、負の値を指定すると左に移動します。
 - **垂直文字オフセット** - 正の値を指定すると文字が上に、負の値を指定すると下に移動します。
 - **文字角度** - 正の値を指定すると文字が反時計回りに、負の値を指定すると時計回りに回転します。





また、**【整形】** ツール  を使って、文字をシフトまたは回転することもできます。文字ノードやノードを選択して、プロパティ バーの **【水平文字オフセット】** ボックス、**【垂直文字オフ】** ボックス、または **【文字角度】** ボックスに値を入力します。



シフトまたは回転した文字を元に戻すには

- 1 テキスト ツール **A** を使用して、1 つ以上の文字を選択します。
- 2 [テキスト] ▶ [テキストの直線化] をクリックします。

垂直方向にシフトした文字をベースラインに戻すには

- 1 ツールボックスの整形ツール  フライアウトを開きます。
- 2 整形ツール  をクリックします。
- 3 テキスト オブジェクトを選択し、シフトする文字の左にあるノードを選択します。
- 4 [テキスト] ▶ [ベースラインに整列] をクリックします。

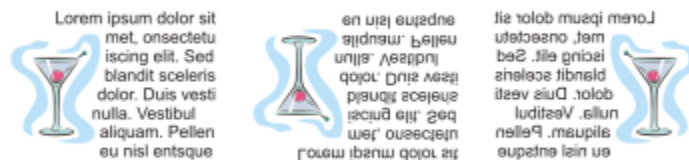
テキストをミラー化するには

- 1 選択ツールを使用して、テキスト オブジェクトを選択します。
- 2 ツールバーで、次のいずれかのボタンをクリックします。
 - 水平方向にミラー化  - テキスト文字を左右に反転します。
 - 垂直方向にミラー化  - テキスト文字を上下に反転します。



Command キーを押しながら、選択ハンドルをオブジェクトの反対側にドラッグして、テキストをミラー化することもできます。

また、パスに結合したテキストをミラー化することもできます。詳しくは、564 ページの「パスに結合したテキストをミラー化するには」を参照してください。



左から右へ：元の形状のテキスト、垂直にミラー化されたテキスト、水平にミラー化されたテキスト

対角線方向にドラッグしてテキストを反転するには


- 1 テキスト ツール **A** を使用して、アートテキストまたは段落テキストのフレームを選択します。
- 2 中央の選択ハンドルを、反対側のコーナー ハンドルを越えるまでテキスト上をドラッグします。

テキストを移動する


CorelDRAW では、さまざまな方法でテキストを移動できます。アートテキストのブロックやテキスト フレームなど、テキストをオブジェクトとして選択した場合、他のすべてのオブジェクトと同様に新しい位置にテキストを移動できます。


また、選択した**段落テキスト**をテキスト フレーム間で移動することも、**アート テキスト**をアート テキスト オブジェクト間で移動することもできます。また、段落テキストをアート テキスト オブジェクトに、アート テキストを段落テキストのフレームに移動することもできます。

テキスト オブジェクトを移動するには

- 1 選択ツール  をクリックします。
- 2 テキスト オブジェクトを、描画ウィンドウ内の目的の位置にドラッグします。

選択したテキストを移動するには

- 1 テキスト ツール  をクリックします。
- 2 移動するテキストを選択します。
- 3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
同じテキスト オブジェクト内でテキストを移動する	テキストを、テキスト オブジェクト内の目的の位置にドラッグします。挿入位置を示すテキスト カーソルが表示されます。
テキストを別のテキスト オブジェクトに移動する	テキストを別の テキスト オブジェクトにドラッグします。挿入位置を示すテキスト カーソルが表示されます。
選択したテキストを、別のテキスト オブジェクトに移動する	Control キーを押したまま、テキストを新しい位置までドラッグしてから手を離します。
1 文字を描画ウィンドウ内の任意の位置に移動する	整形ツール  をクリックし、テキスト オブジェクトを選択して、文字の左下隅にある文字の選択ハンドルをドラッグします。



テキストを回り込ませる

オブジェクト、**アート テキスト**、または**テキスト** フレームの周りに段落テキストを回り込ませて、テキストの形状を変更することができます。回り込みのスタイルには、**等高線**と**正方形**があります。等高線スタイルは、オブジェクトの曲線に沿ってテキストを回り込ませます。正方形スタイルは、オブジェクトの範囲ボックスに沿ってテキストを回り込ませます。また、段落テキストと、オブジェクトまたは他のテキストとの間隔を調整したり、前に適用した回り込みを削除することもできます。



等高線スタイル (左) と正方形スタイル (右)を使用してオブジェクトの周りに回り込ませた段落テキスト。


オブジェクト、アート テキスト、またはテキスト フレームの周りで段落テキストを折り返すには

- 1 テキストを回り込ませる**オブジェクト**またはテキストを選択します。
- 2 **[ウィンドウ] ▶ インспекタ**インспекタの**[要約]** ボタン  をクリックして、回り込みのオプションを表示します。
- 3 **[段落テキストの折り返し]** リスト ボックスから、回り込みのスタイルを選択します。
回り込ませたテキストとオブジェクトまたはテキストとの間隔を変更する場合は、**[テキストの折り返し幅]** ボックスで値を変更します。
- 4 **テキスト** ツール  をクリックし、オブジェクトまたはテキストの上をドラッグして**段落テキスト**のフレームを作成します。
- 5 テキスト フレームにテキストを入力します。



既存の段落テキストを選択したオブジェクトの周りに回り込ませるには、オブジェクトに回り込みのスタイルを適用し、テキスト フレームをそのオブジェクトの上にドラッグします。

回り込みのスタイルを削除するには

- 1 回り込んだテキスト、またはテキストが回り込んでいるオブジェクトを選択します。
- 2 **[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [プロパティ]** をクリックします。
- 3 **[プロパティ]** インспекタの**[要約]** ボタン  をクリックして、回り込みのオプションを表示します。
- 4 **[テキストを折り返して表示]** リスト ボックスから**[なし]** を選択します。

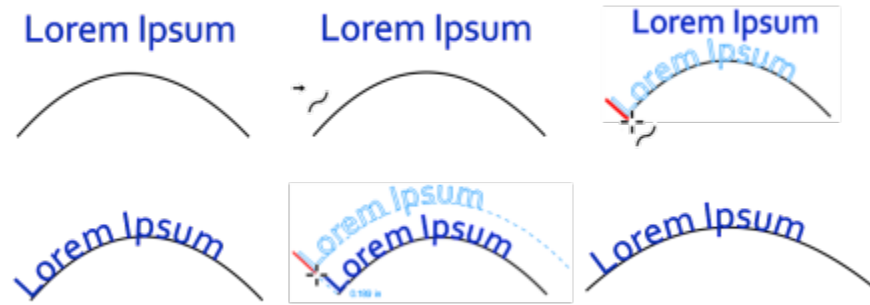
テキストをパスに結合する

アート テキストは、直線などの開いた**オブジェクト**のパスや、四角形などの**閉じたオブジェクト**のパスに沿って入力することができます。また、既存のテキストをパスに結合することもできます。テキスト フレーム内の段落テキストは、開いたパスだけに結合することができます。

パスにテキストを結合すると、パスを基準にテキストの位置を調整することができます。たとえば、テキストを水平方向、垂直方向、または両方向にミラー化できます。**目盛り**間隔を使用して、テキストとパスとの距離を指定することができます。


CorelDRAW では、パスに結合したテキストが 1 つのオブジェクトとして処理されます。パスにテキストが不要になれば、テキストをオブジェクトから切り離すことができます。曲線または閉じたパスからテキストを分離しても、テキストの形は、結合したときと変わりません。また、テキストとパスのプロパティを個別に修正することもできます。

テキストは、直線化すると元の外観に戻ります。



異なるオブジェクトとしてのテキストと曲線 (左上)、[テキストのパス結合] ポインタを使ったパスの選択 (中央上)、テキストをパスに結合してテキストを整列 (右上)、パスに結合されたテキスト (左下)、オフセットの距離を設定する際のインタラクティブ フィードバック (中央下)、および最大水平 200% のテキストと曲線の伸縮 (右下隅)。



パスに沿ってテキストを追加するには

- 1 選択ツール  を使用して、パスを選択します。
- 2 [テキスト] ▶ [テキストのパス結合] をクリックします。
テキスト カーソルがパスに挿入されます。パスが開いている場合、テキスト カーソルはパスの先頭に挿入されます。パスが閉じている場合、テキスト カーソルはパスの中央に挿入されます。
- 3 パスに沿ってテキストを入力します。





別のテキスト オブジェクトのパスにテキストを追加することはできません。



テキスト ツール  をクリックし、パスにカーソルを合わせて、テキストを結合することもできます。ポインタが、[テキストのパス結合] ポインタ  に変わったら、テキストを入力する場所をクリックして、入力を開始します。

パスにテキストを結合するには


- 1 選択ツール  を使用して、テキスト オブジェクトを選択します。
- 2 [テキスト] ▶ [テキストのパス結合] をクリックします。
ポインタが、[テキストのパス結合] ポインタ  に変わります。パス上にポインタを移動すると、テキストの結合をプレビューできます。
- 3 パスをクリックします。
閉じたパスに沿って入力する場合は、テキストが中心から両側に広がっていきます。開いたパスに結合すると、テキストが挿入点から流し込まれます。



アート テキストは、開いたパスにも閉じたパスにも結合できます。一方、段落テキストは、開いたパスだけに結合することができます。

別のテキスト オブジェクトのパスにテキストを結合することはできません。

パス上のテキストの位置を調整するには

- 1 選択ツール  を使用して、パスに結合したテキストを選択します。
- 2 プロパティ バーの次のリスト ボックスから、適切なオプションを選択します。
 - **テキストの方向** - パスに従ってテキストを回転する角度を指定します。
 - **パスとの間隔** - テキストとパスの間隔を指定します。
 - **オフセット** - テキストの水平方向の位置をパスに沿って指定します。


可能な操作

目盛りの間隔を使用して、パスとテキストの距離を指定した増分値で増やす


テキストを選択します。プロパティ バーの[目盛りスナップ]をクリックして [目盛りスナップ] オプションを有効にし、[目盛りの間隔]ボックスに値を入力します。

テキストをパスから移動すると、[目盛りの間隔]ボックスに指定した増分値でテキストが移動します。テキストを移動すると、パスからの距離が元のテキストの下に表示されます。

配置されたテキストの水平位置を変更する




整形ツール  を使用してテキストを選択し、移動する文字のノードをドラッグします。

結合されているテキストに沿って、またはパスから離れて移動する

選択ツール  を使用して、テキストの横に表示されている赤のグリフをドラッグします。

グリフをパスに沿ってドラッグすると、テキストのプレビューが表示されます。グリフをパスに沿わずにドラッグすると、テキストのプレビューとパスの距離が表示されます。

パスに結合したテキストをミラー化するには


- 1 選択ツール  を使用して、パスに結合したテキストを選択します。
- 2 プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **テキストを水平方向にミラー化**  - テキスト文字を左右に反転します。
 - **テキストを垂直方向にミラー化**  - テキスト文字を上下に反転します。




パスに結合したテキストに 180 度の回転を適用するには、[テキストを水平方向にミラー化] ボタンと [テキストを垂直方向にミラー化] ボタンの両方をクリックします。

アートテキストと段落テキストのフレームをミラー化することもできます。詳しくは、560 ページの「[テキストをミラー化するには](#)」を参照してください。

パスからテキストを分離するには

- 1 選択ツール  を使用して、パスと合わせるテキストを選択します。
- 2 [オブジェクト] ▶ [テキストの分割] をクリックします。

テキストを直線化するには

- 1 選択ツール  を使用して、パスと合わせるテキストを選択します。
- 2 [オブジェクト] ▶ [テキストの分割] をクリックします。
- 3 [選択] ツールを使用して、テキストを選択します。
- 4 [テキスト] ▶ [テキストの直線化] をクリックします。

特殊文字、シンボル、およびグリフ

[グリフ] 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。

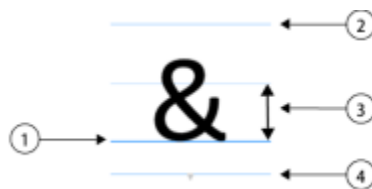
- **【共通】** - 矢印、通貨記号、数学記号、数字、句読点、セパレータ、CJK シンボルおよび句読点 (アジア言語のスク립トで使用) があります
- **【文字】** - 選択したフォントがサポートするスク립ト (ラテン語、ギリシャ語、キリル語、平仮名および片仮名、漢字、アラビア語、ヘブライ語の文字など) があります
- **【OpenType】** - 選択したフォントによって提供されている OpenType 機能 (標準合字、随意合字、分数、注記の代替字形など) があります OpenType 機能について詳しくは、[579 ページの「OpenType の機能」](#) を参照してください。

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nder 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。

Unicode 番号のないグリフ

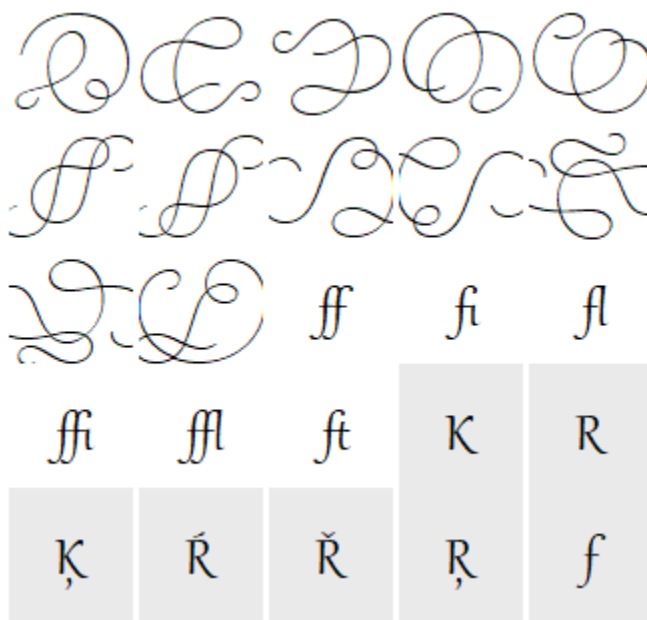
Unicode へのマッピングのないグリフには、特定の環境でのみ所定の OpenType 機能セットを使用してアクセスできます。該当するグリフはキーストロークで挿入することはできませんが、[グリフ] インスペクタからはドキュメントに追加できます。

Unicode 番号のないグリフは、文字ではなくグリフとして挿入されるので、フォントは変更できません。たとえば、Unicode マッピングのないグリフを含むテキストのフォントを Gabriola から Impact に変更しても、グリフは Gabriola グリフのままになります。次に例を示します。



左: Unicode 番号のないグリフ。上: このグリフで始まるテキスト。下: フォントは変更されても、グリフは元のまま。

Unicode マッピングのないグリフは、**【グリフ】** インспекタでグレーのバックグラウンドで表示されるので、他のグリフと簡単に区別できます。




特殊文字、シンボル、グリフを追加するには

- 1 **【テキスト】** ▶ **【グリフ】** をクリックします。
- 2 **【グリフ】** インспек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 **【文字とグリフ】** リストにある文字を描画ウィンドウにドラッグします。
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。

可能な操作

選択した文字の情報を表示する

[文字とグリフ] リストの下にある矢印ボタン ▼ をクリックして、属性を表示します。属性には、文字の名前、ID、ユニコード番号、文字を挿入するためのキーボード ショートカット、OpenType 機能の名前、および特定の言語でのみ適切に表示できるグリフの言語があります。

ズーム イン/アウトする



[ズーム] スライダを調整します。

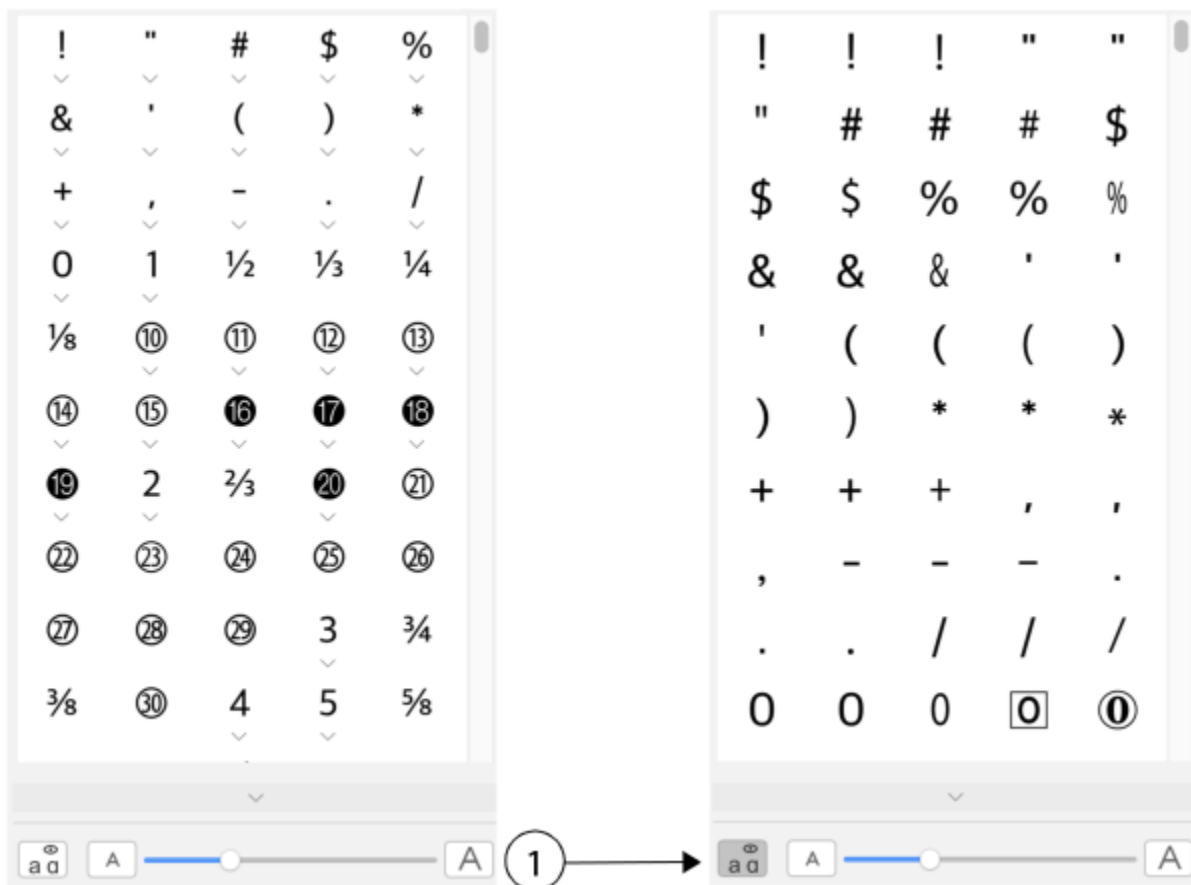
プリセットの増分でズーム イン/アウトするには、**[ズーム]** スライダの左右にある **[ズーム]** ボタンをクリックします。

特殊文字、シンボル、グリフをフィルタするには

- 1 **[テキスト]** ▶ **[グリフ]** をクリックします。
- 2 **[グリフ]** インспек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 **[テキスト]** ▶ **[グリフ]** をクリックします。
- 2 **[グリフ]** インспек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。
 - 利用可能なすべてのグリフが含まれるリストを表示するには、**[すべてのグリフを表示]** ボタン  をクリックします。



左: 個別の文字の下にある OpenType 機能インジケータには、利用できるその他のグリフが表示されています。右: [すべてのグリフを表示] ボタン (1) が押されていると、一目で利用できるグリフがわかります。



グループ化されたグリフの表示



[すべてのグリフを表示] ボタンは、OpenType 機能がサポートされていないフォントでは使用できません。

OpenType 機能によって提供されている一部のグリフは、表示されるコンテキストにより異なり、**[グリフ]** インспекタで表示できません。OpenType 機能の画面上のインジケータを使用して、このようなグリフをドキュメント ウィンドウに表示したり挿入できます。詳しくは、583 ページの「[画面上の OpenType 機能インジケータを有効にするには](#)」を参照してください。

最近使用した特殊文字のリストを使用するには

1 **[テキスト]** ▶ **[グリフ]** をクリックします。


2 最近使用した特殊文字 (グリフ) のリストで、次の表の操作を行います。

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。



グラフィックを埋め込む

テキストにグラフィック **オブジェクト**や**ビットマップ**を埋め込むことができます。埋め込んだグラフィック オブジェクトやビットマップは、文字として扱われるので、埋め込み先のテキストの種類に応じたフォーマット オプションを選択することができます。また、テキストに埋め込んだオブジェクトを削除すると、オブジェクトは元の状態に戻ります。

テキストにグラフィック オブジェクトを埋め込むには

- 1 グラフィック **オブジェクト**を選択します。
- 2 **[編集]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - 切り取り
 - コピー
- 3 テキスト ツール  を使用して、グラフィック オブジェクトを埋め込む箇所をクリックします。
- 4 **[編集]** ▶ **[貼り付け]** をクリックします。

テキストに埋め込んだオブジェクトを削除するには

- 1 テキスト ツール  を使用して、埋め込み**オブジェクト**を選択します。
- 2 **[編集]** ▶ **[切り取り]** をクリックします。
- 3 選択ツール  をクリックし、テキスト オブジェクトの外側をクリックします。
- 4 **[編集]** ▶ **[貼り付け]** をクリックします。

レガシー テキスト

CorelDRAW X5 のような旧バージョンの CorelDRAW で作成されたテキストを含むドキュメントの場合、新しいテキスト機能を使用するには、レガシー テキストを更新する必要があります。これにより、OpenType テキスト オプションや**ベースライン** グリッドのテキストの配置が使用できるようになります。詳しくは、**579 ページ**の「**OpenType の機能**」と**555 ページ**の「**ベースライン グリッドにテキストを整列する**」を参照してください。

レガシー テキストを更新するには

- 1 レガシー テキストを含むドキュメントを開きます。
描画ウィンドウの上部に、**更新** ツールバーが表示されます。
- 2 **[更新]** をクリックします。
更新を元に戻すには、**更新** ツールバーの **[元に戻す]** をクリックします。ただし、更新したテキストの変更後は、このオプションは利用できません。



レガシー テキストが更新された場合、フローやレイアウトが変わる場合があります。

また、**[プロパティ]** インспекタの **[文字]** 領域にある **[更新]** ボタンをクリックして、レガシー テキストを更新することもできます。



テキストのフォーマットを設定する

CorelDRAW は、個々の文字、段落全体、およびテキスト フレームをフォーマットするための多数のツールとコントロールを装備しています。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 571 の「書体とフォントを選択する」。
- ページ 574 の「文字のフォーマットを設定する」。
- ページ 575 の「テキストのカラーを変更する」。
- ページ 577 の「一連の文字をカーニングする」。
- ページ 577 の「テキストの大文字と小文字を切り替える/テキストを大文字に変更する」。
- ページ 579 の「OpenType の機能」。
- ページ 583 の「可変フォント」。
- ページ 585 の「文字と単語の間隔を調整する」。
- ページ 587 の「行と段落の間隔を調整する」。
- ページ 588 の「記号/番号付きリストを作成する」。
- ページ 590 の「ドロップ キャップ」。
- ページ 592 の「テキストを整列する」。
- ページ 594 の「タブとインデントを追加する」。
- ページ 595 の「テキスト スタイル」。
- ページ 595 の「テキストのハイフンを設定する」。
- ページ 597 の「フォーマット コード」。
- ページ 598 の「隠し文字」。

書体とフォントを選択する

テキストは、ドキュメントのデザインとレイアウトで重要な要素です。CorelDRAW では、プロジェクトに最適な書体を選択できます。フォントのサイズとスタイルを指定できます。さらに、OpenType フォントを使用して、独特なスタイルを作成できます。詳しくは、579 ページの「OpenType の機能」を参照してください。テキストのデフォルトの測定単位はポイントですが、アクティブな描画、およびその後で作成するすべての描画について、測定単位を変更できます。フォントのプレビューについて詳しくは、607 ページの「フォントを表示する」を参照してください。

フォントと書体の違い

「フォント」と「書体」はタイポグラフィの用語で、多くの場合区別せずに使用されていますが、意味は異なります。フォントとは、太字や斜体など、書体の 1 つのバリエーションである文字、数字、およびシンボルを含む文字の集合です。書体は、フォント ファミ

リとも呼ばれ、デザイン上の類似する特徴を持つ複数のフォントで構成されます。言い換えると、フォントとは画面上や印刷物で文字をレンダリングできる仕組みであり、一方、書体は文字のスタイルと視覚的な独自性を具体化したもので、タイプのデザインとスタイルを指します。

次の表に、書体とフォントの例をいくつか示します。

書体 (フォント ファミリ)	フォント
Helvetica	Helvetica 太字-斜体
Times New Roman	標準
Verdana	Verdana 太字-斜体

書体を選択する

書体にはさまざまな形状とサイズがあり、独自の特徴と表現品質を持ちます。書体はプロジェクトの基調を決定することがあるので、正しい書体を選択することが重要です。さらに、書体は、効果的な伝達を促進すること、阻害することもあります。たとえば、判読しにくい書体を使用してポスターをデザインした場合、または不適切な基調を設定した場合、対象者にメッセージが効果的に伝わらないことがあります。




高級レストランのメニューには、左側の「Menu」に適用した書体の方が、右側の書体よりも適しています。

正しい書体を選択するための基本的なヒントをいくつか示します。

- デザインの基調に最適な書体を選択します。
- デザインの最終出力 (Web や印刷物など) に適する書体を選択します。
- ドキュメント内で使用する書体の数を少なくします。原則は、1 つのドキュメントで書体の数が 3~4 種類を超えないようにします。
- 書体の文字が判読しやすいことを確認します。
- 対象者の年齢に適する書体を選択します。
- 見出しの書体が目立ち、大きいサイズで表示したときに良好に見えることを確認します。
- 本文の書体は、判読性に優れるものにします。
- 多言語ドキュメントを作成する場合は、多言語をサポートする書体を選択します。

フォントを変更するには

- 1 **テキスト ツール**  を使用して、1 文字またはテキスト ブロックを選択します。

[プロパティ] インспекタが開いていない場合は、[ウィンドウ] ▶ **インспекタ** ▶ [プロパティ] をクリックします。

- 2 [プロパティ] インспекタの [文字] ボタン  をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。

- 3 [プロパティ] インспекタの [文字] 領域で、次の表の 1 つまたは複数のタスクを実行します。

目的

書体を選択する

作業手順

[フォント] リスト ボックスから書体を選択します。

目的

フォント サイズを設定する

フォント スタイルを変更する



また、プロパティ バーからフォントと フォント サイズを変更することができます。


また、プロパティ バーの **[太字]** ボタン **B**、**[斜体]** ボタン **I**、または**[下線]** ボタン **U** をクリックして、選択したテキストのフォント スタイルを変更することもできます。

テキストのサイズを変更するには


- 1 **テキスト** ツール **A** を使用して、1 文字またはテキスト ブロックを選択します。
- 2 プロパティ バーの **[フォント サイズ]** リスト ボックスから、サイズを選択します。

可能な操作

選択ツールを使用してアート テキストのサイズを変更する

選択ツール  をクリックし、コーナー ハンドルのいずれかをドラッグします。

選択ツールを使用して段落テキストのサイズを変更する

選択ツール  をクリックし、**Option**

Command

Command

[CorelDRAW] メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[CorelDRAW]** をクリックします。表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[テキスト]** をクリックし、**[表示]** ページの **[キーボードのテキスト増分値]** ボックスに値を入力します。

デフォルト単位を変更する

[CorelDRAW] メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[CorelDRAW]** をクリックします。表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[テキスト]** をクリックし、**[表示]** ページの **[デフォルトのテキスト単位]** ボックスから単位を選択します。



また、**[プロパティ]** インスペクタの **[文字]** 領域で、**[フォント サイズ]** リスト ボックスからサイズを選択して、テキストのサイズを変更することもできます。

作業手順

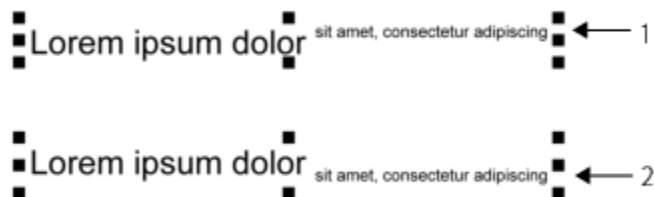
フォントをより簡単に検索する方法について詳しくは、[608 ページの「フォントをフィルタする」](#)および[610 ページの「フォントを検索する」](#)を参照してください。

[フォント サイズ] ボックスに値を入力します。

[フォント スタイル] リスト ボックスからスタイルを選択します。

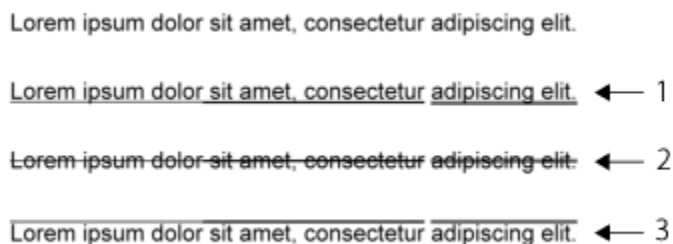
文字のフォーマットを設定する

文字を上付き文字や下付き文字として表示することにより、文字の位置と外観を変更できます。これは、科学的表記を使用する描画で便利です。上付き文字と下付き文字をサポートする OpenType フォントを選択した場合、OpenType 機能を適用できます。ただし、上付き文字と下付き文字をサポートしないフォント (OpenType フォントを含む) を選択した場合は、文字の合成バージョンを適用できます。この合成バージョンは、CorelDRAW がデフォルトのフォント文字の特徴を変更することにより生成します。詳しくは、579 ページの「OpenType の機能」を参照してください。



上付き (1) と下付き (2) を適用したアート テキスト



さらに、選択した文字に下線、取り消し線、および上線を引くこともできます。



一重線と二重線のスタイルを使用して、テキストに下線 (1)、取り消し線 (2)、および上線 (3) を適用したアート テキスト

選択したテキストのフォーマットを再使用する場合は、スタイルを使用するかテキスト属性をコピーして、選択した別のテキストに適用します。詳しくは、279 ページの「オブジェクトのプロパティ、変形、効果をコピーする」を参照してください。

上付きまたは下付きのテキストを挿入するには




- 1 **テキスト ツール**  を使用して、1 文字またはテキスト ブロックを選択します。
[プロパティ] インспекタが開いていない場合は、[ウィンドウ] ▶ **インспекタ** ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 2 [プロパティ] インспекタの [文字] ボタン  をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。他のオプションを表示するには矢印をクリックします。
- 3 [プロパティ] インспекタの [文字] 領域で [配置] ボタンをクリックし、次のいずれかのオプションをクリックします。
 - **なし** - リスト内のすべての機能をオフにします。
 - **上付き (自動)** - フォントがサポートする場合は、OpenType 機能を適用します。フォントが上付きをサポートしない場合は、合成バージョンを適用します。
 - **下付き (自動)** - フォントがサポートする場合は、OpenType 機能を適用します。フォントが下付きをサポートしない場合は、合成バージョンを適用します。


- **上付き (合成)** - 合成バージョンの上付きの外観を適用します。CorelDRAW の旧バージョンと同じ表示になります。
- **下付き (合成)** - 合成バージョンの下付きの外観を適用します。CorelDRAW の旧バージョンと同じ表示になります。



一部の OpenType フォントは、未サポートの機能をサポートするように表示されることがあります。たとえば、上付きと下付きのオプションが使用できるように表示されることがありますが、実際は使用できません。これらの OpenType フォントのいずれかを適用した場合、CorelDRAW では、合成バージョンの上付きと下付きを処理することができません。

テキストに下線、上線、または取り消し線を引くには

- 1 **テキスト ツール**  を使用して、1 文字またはテキスト ブロックを選択します。
[プロパティ] インспекタが開いていない場合は、[ウィンドウ] ▶ **インспекタ** ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 2 [プロパティ] インспекタの [文字] ボタン  をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。
- 3 [プロパティ] インспекタの [文字] 領域で、[文字] 領域の下部にある矢印ボタン  をクリックして、その他の文字オプションを表示します。
- 4 次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
下線テキスト	[下線] ボタン  をクリックし、リスト ボックスからスタイルを選択します。
選択したテキストに取り消し線を引く	[取り消し線] リスト ボックスからスタイルを選択します。
選択したテキストの上に線を引く	[上線] リスト ボックスからスタイルを選択します。

テキストのカラーを変更する

テキストの塗りつぶしと輪郭の両方のカラーを即座に変更できます。テキストの塗りつぶし、輪郭、およびバックグラウンドのカラーを変更できます。個々の文字、テキスト ブロック、またはテキスト オブジェクトに含まれるすべての文字のカラーを変更できます。


Lorem Ipsum

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipisicing elit, sed
do eiusmod tempor incididunt ut
labore et dolore magna aliqua.

Lorem Ipsum



左から右へ: バックグラウンド カラーは、アート テキスト、段落テキスト、および選択した文字に適用されます。



テキスト オブジェクトのカラーを即座に変更するには

- 1 選択ツール  を使用して、テキスト **オブジェクト** をクリックして選択します。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
テキスト オブジェクト内の文字を 1 色で塗りつぶす	デフォルトのカラー パレット上にあるいずれかの カラー ボックス をクリックし、 カラー ボックス をテキスト オブジェクトにドラッグします。
テキスト オブジェクトに含まれるすべての文字に、輪郭カラーを適用する	デフォルトのカラー パレット上にあるいずれかの カラー ボックス をコントロールクリックし、 カラー ボックス をテキスト オブジェクト内の 1 文字のエッジにドラッグします。

選択したテキストのカラーを変更するには

- 1 テキスト ツール  を使用して、1 文字またはテキスト ブロックを選択します。
[プロパティ] インспекタが開いていない場合は、[ウィンドウ] ▶ **インспекタ** ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 2 [プロパティ] インспекタの [文字] ボタン  をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。
- 3 [プロパティ] インспекタの [文字] 領域で、次の表の 1 つまたは複数のタスクを実行します。

目的	作業手順
塗りつぶしを選択する	[テキスト カラー] 領域で [塗りつぶしの種類] リスト ボックスから塗りつぶしの種類を選択し、[塗りつぶし] ピッカーを開いてカラーまたは塗りつぶしをクリックします。
塗りつぶし設定を修正する	[テキスト カラー] 領域で、[塗りつぶしの設定] ボタン  をクリックし、ダイアログ ボックスで設定を修正します。
バックグラウンドの塗りつぶしを選択する	[バックグラウンド カラー] 領域で [バックグラウンドの塗りつぶしの種類] リスト ボックスから塗りつぶしの種類を選択し、[塗りつぶし] ピッカーを開いてカラーまたは塗りつぶしをクリックします。
バックグラウンドの塗りつぶし設定を修正する	[テキストのバックグラウンド カラー] 領域で、[塗りつぶしの設定] ボタン  をクリックし、ダイアログ ボックスで設定を修正します。
輪郭の幅を選択する	[テキストの輪郭カラー] 領域の [輪郭の幅] リスト ボックスをクリックし、リストからオプションを選択します。
輪郭カラーを選択する	[テキストの輪郭カラー] 領域の [輪郭カラー] 選択ボックスをクリックし、カラーをクリックします。

目的

線の輪郭設定を修正する

作業手順

[テキストの輪郭カラー] 領域の **【輪郭設定】** ボタン ■■■ をクリックし、

一連の文字をカーニングする

選択した文字のペアを**カーニング**できます。カーニングとは、2つの文字の位置調べて、それらの間隔を均一に調整します。例えば、カーニングは、一般に 2 つの文字の間隔を通常よりも狭くする場合に使用します。例えば、WA、AW、TA、VA などに使用します。これらの2つの文字は「カーニング ペア」と呼ばれます。カーニングを行うと、文字の配置がバランスよく調整されるので読みやすくなります。特に、フォント サイズが大きい場合に有効です。



The image shows the word 'SOLUTA' in a large, black, serif font. A blue vertical line is positioned between the 'T' and 'A' in the top instance of the word. Below it, the same word 'SOLUTA' is shown, but the space between the 'T' and 'A' is visibly narrower, demonstrating the effect of kerning.

2 つの文字の間のカーニングを狭くする

テキストをカーニングするには

- 1 **テキスト** ツール **A** を使用して、カーニングする文字を選択します。選択した文字がハイライト表示されます。
[プロパティ] インспекタが開いていない場合は、[ウィンドウ] ▶ **インспекタ** ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 2 [プロパティ] インспекタの **【文字】** ボタン **A** をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。
- 3 [プロパティ] インспекタで、**【文字】** 領域の **【カーニング範囲】** ボックスに値を入力します。
負の値は文字の間隔を狭め、正の値は文字の間隔が広がります。

テキストの大文字と小文字を切り替える/テキストを大文字に変更する

選択したテキストの単語、文、または段落の大文字/小文字を変更します。たとえば、選択したテキストに見出しのスタイルを適用して、各単語の最初の文字を大文字にすることができます。これは、本や章の題名などの見出しに便利なフォーマット設定です。

文字の削除や再入力をせずに、テキストを大文字または小文字に自動的に変換することができます。たとえば、テキストをすべて大文字に変換すれば、ドキュメントのラベルや見出しを簡単に目立たせることができます。

Lorem ipsum dolor sit amet

lorem ipsum dolor sit amet

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET

Lorem Ipsum Dolor Sit Amet

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET

このアート テキスト オブジェクトに適用されている大文字/小文字のオプションは次のとおりです (上から下へ): 標準、小文字、大文字、見出しのスタイル、大/小文字の反転。

CorelDRAW では、アート テキストと段落テキストの大文字と小文字を切り替えることができます。たとえば、テキストに頭字語が視覚的になじむように、頭字語に小型大文字を適用できます。デフォルトの大文字化を適用すると、テキストが目立ちすぎ、読みにくくなります。次の例では、頭字語「A.M.」にデフォルトの大文字を適用した場合と小型大文字を適用した場合の両方を表示します。

デフォルトの大文字


小型大文字

The class begins at 9:00 A.M. in room 132.



The class begins at 9:00 a.m. in room 132.

フォントが大文字の間隔をサポートしている場合、大文字間の間隔を広げることで、大文字のテキストの読みやすさを高めることができます。

テキストの大文字と小文字を切り替えるには

- 1 選択ツール  を使用して、テキスト **オブジェクト** をクリックして選択します。
- 2 [テキスト] ▶ [大/小文字の切り替え] をクリックします。
- 3 [大/小文字の切り替え] ダイアログ ボックスで、次のいずれかのオプションをオンにします。
 - **標準** — アート テキストでは最初の単語の先頭文字が大文字になり、段落テキストでは各文の最初の単語の先頭文字が大文字になります。
 - **小文字** - 大文字を小文字に置き換えます。
 - **大文字** - 小文字を大文字に置き換えます。
 - **見出しのスタイル** - 各単語の先頭文字だけを大文字にします。
 - **大/小文字の反転** — すべての文字の大文字と小文字を反転させて、小文字を大文字に、大文字を小文字にします。

文字の大文字/小文字を変更するには

- 1 **テキスト** ツール  を使用して、1 文字またはテキスト ブロックを選択します。
[プロパティ] インспекタが開いていない場合は、[ウィンドウ] ▶ **インспекタ** ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 2 [プロパティ] インспекタの [文字] ボタン  をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。
- 3 [プロパティ] インспекタの [文字] 領域で [大文字/小文字] ボタンをクリックし、次のいずれかのオプションをクリックします。
 - **なし** - リスト内のすべての機能をオフにします。
 - **大文字** - 小文字を大文字に置き換えます。
 - **タイトル大文字** - フォントがサポートする場合は、OpenType バージョンの外観を適用します。

- **小型大文字 (自動)** - フォントがサポートする場合は、OpenType バージョンの外観を適用します。
- **すべて小型大文字** - 文字を、縮小バージョンの大文字に置き換えます。
- **大文字から小型大文字へ** - フォントがサポートする場合は、OpenType バージョンの外観を適用します。
- **小型大文字 (合成)** - 合成バージョンの **[小型大文字]** を適用します。CorelDRAW の旧バージョンと同じ表示になります。フォントが大文字の間隔をサポートしている場合、**[大文字の間隔]** ボタン **A** をクリックすると、大文字間の間隔を広げて読みやすさを高めることができます。



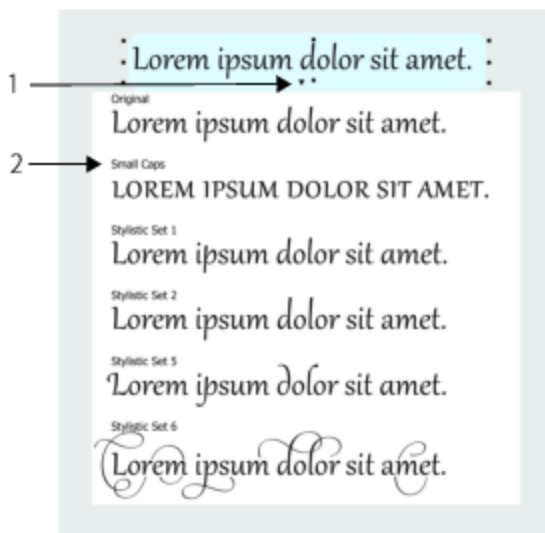
OpenType フォント以外で大文字のスタイルをサポートするフォントを選択した場合、CorelDRAW は合成バージョンの **[小型大文字]** と **[すべて小型大文字]** のスタイルを適用します。

一部の OpenType フォントは、未サポートの機能をサポートするように表示されることがあります。

OpenType の機能

CorelDRAW は OpenType フォントをサポートするので、OpenType フォントの高度なタイポグラフィ機能を活用できます。OpenType の機能では、個々の文字、または一連の文字について、別の外観 (**グリフ**とも呼ばれる) を選択できます。たとえば、数字、分数、または合字のセットについて、別のグリフを選択できます。

OpenType のコマンドとオプションには、**[プロパティ]** インспекタの **[文字]** 領域からアクセスできます。また、インタラクティブな OpenType のオプションをオンにして、適用できる OpenType の機能を CorelDRAW に表示することもできます。OpenType の機能が利用できる場合、テキストを選択すると、テキストの下にインジケータの矢印が表示されます。インジケータをクリックして、選択したテキストで利用できる一般的な OpenType の機能リストにアクセスできます。



[インタラクティブ OpenType] インジケータの矢印 (1) をクリックすると、選択したテキストで利用できる一般的な OpenType の機能リストが展開表示される

OpenType フォントの仕様は、Adobe と Microsoft が共同で作成しました。Unicode に基づく OpenType フォントは、古いフォントのテクノロジーの機能を拡張したものです。OpenType の最も優れたメリットは次のとおりです。

- プラットフォーム間のサポート (Windows と Mac OS)
- よりよい言語サポートと先進のタイポグラフィ機能を提供する拡張文字セット
- タイプ 1 (PostScript) と TrueType のフォントの共存
- 大きいグリフの制限 (64k) をサポート

OpenType の機能

次の表に、CorelDRAW で適用できる OpenType の機能 (機能がフォントに含まれている場合) を示します。

さらに、CorelDRAW は、大文字/小文字の変更機能と OpenType の配置機能の一部について、合成バージョンも装備しています。たとえば、フォントが小型大文字のような機能をサポートしない場合、CorelDRAW はフォントを拡大/縮小して、独自バージョンのグリフを生成します。

OpenType の機能

説明

例

大文字/小文字

テキストの大文字/小文字を変更します。題名と頭字語の挿入に便利です。

LOREM
小型大文字

配置

文字を上付きまたは下付きで表示します。これは脚注や算術記号の挿入に便利です。上付きと下付きをサポートしない OpenType フォント、または OpenType 以外のフォントを選択した場合、合成グリフを適用できます。

Lore^m
上付き

数字のスタイル

数字の外観を制御する機能があります。

下の例を参照

数字のスタイル - プロポーションアルライニング

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 - プロポーションアル旧スタイル

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。

99/100

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。

99/100

分数 - 代替分数

分数を、斜線やスラッシュの代わりに水平の分割線を使用して表示します。

利用できません

序数

序数を、数字と上付きの後置き説明を使用して表示します。たとえば、「第 1」を 1st、「第 2」を 2nd と表示できます。序数として表示するテキストにのみ、この機能を適用してください。

1st

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。

Ø

飾り文字

文字を、フォントのモチーフに合わせてフォント デザイナーが作成した飾り文字に置き換えます。

利用できません

スタイル代替字形




文字に代替デザインを適用します。

rrr


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。


Lor Lor

OpenType の機能	説明	例
スワッシュ字形の変形	カリグラフィタイプの装飾文字を挿入します。	
コンテキスト代替	周囲の文字に基づいて、1 文字または一連の文字に代替デザインを適用し、テキストを微調整できます。たとえば、この機能をスクリプトベースのテキストに適用して、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せられる文字です。	利用できません
歴史的字形	現代の文字を、歴史的文書で一般的に使用されていた文字に置き換えます。歴史的形式は、歴史的なテキストの再作成に便利です。	利用できません

OpenType の機能をテキストに適用するには

1 テキスト ツール  を使用して、1 文字または一連の文字を選択します。

[プロパティ] インспекタが開いていない場合は、[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [プロパティ] をクリックします。



2 [プロパティ] インспекタの [文字] ボタン  をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。

3 [プロパティ] インспекタの [文字] 領域で、OpenType 機能のボタンをクリックし、必要に応じてリストから機能を選択します。



一部の OpenType フォントは、サポートされていない機能をサポートするように表示されることがあります。

画面上の OpenType 機能インジケータを有効にするには

• テキスト ツール  をクリックし、プロパティ バーの [インタラクティブ OpenType] ボタン  をクリックします。

選択したテキストについて OpenType の機能が利用できる場合、テキストの下に矢印 ▼ が表示されます。

可能な操作

一般的な OpenType の機能リストを画面上に表示する

ドッキング ウィンドウのテキストの下にある下矢印 ▼ をクリックします。

選択したテキストに OpenType 機能を適用する

OpenType の機能のリストで、いずれかの機能をクリックします。

可変フォント

CorelDRAW 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、スタイルを組み合わせ使用できます。

可変フォントの変化するプロパティのことをバリエーション軸といいます。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。軸に沿った名前の付いたデザインのバリエーションはインスタンスと呼ばれています。名前付きインスタンスはプリセットとほぼ同じです。たとえば、Gingham 可変フォントは、ウェイトと幅の 2 つの軸に沿って変化します。このフォントには、Light、Light Condensed Regular、Bold、Condensed Bold、Condensed Light、Condensed Regular、Wide Bold など異なるウェイトと幅を持つ複数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 が軸の両端にあり、幅軸では、Condensed と Wide が両端にあります。

Lorem Ipsum

Lorem Ipsum

Lorem Ipsum


Lorem Ipsum

Lorem Ipsum

Lorem Ipsum

この図では Gingham 可変フォントの複数のインスタンスを示しています。

より多くのスタイルのバリエーションを得るために、可変フォント インスタンスの利用可能なプロパティ (軸) を調整できます。後で使用するスタイルのバリエーションを保存する場合は、テキストや段落スタイルで保存できます。スタイルにオブジェクトのプロパティを保存する方法について詳しくは、644 ページの「オブジェクトからスタイルを作成するには」を参照してください。

可変フォントは、 アイコンで識別できます。フィルタを使用すると、可変フォントを素早く見つけることができます。詳しくは、609 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。

可変フォントで書式設定されたテキストの外観を各種デバイス上で保持しつつ、曲線オブジェクトとして編集するには、テキストを曲線に変換します。詳しくは、556 ページの「テキストを検索/編集/変換する」を参照してください。





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。

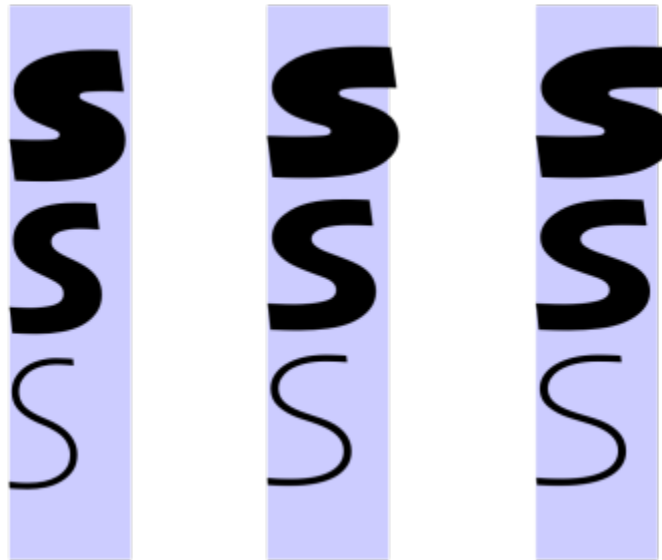
可変フォントを使用して、テキストをフォーマットして最適な可読性を得ることができます。たとえば、異なるウェイトの異なるサイズの見出しや、幅の狭い密度の高いテキストをフォーマットできます。

Web ページで使用している場合、可変フォントはフォント データのサイズを縮小できるため、ページの読み込み時間を短縮できます。

スタイルのバリエーションの継続的な変化は、レスポンシブ デザインでも使用できます。

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、可変フォントを使用している 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。



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 **AA** には、[プロパティ] インспекタ と [テキスト] インспекタからでもアクセスできます。

文字と単語の間隔を調整する

文字と単語の間隔を調整して、テキストの判読性を向上できます。文字や単語の間隔が狭い場合や広い場合は、読みにくくなります。CorelDRAW は、テキストの間隔を制御するさまざまなツールを装備しています。

文字の間隔

テキストブロックの文字の間隔を変更できます。たとえば、テキストブロックを両端揃えすると、文字の間隔が広くなりすぎることがあり、視覚的なバランスが悪くなります。判読性を向上するために、文字の間隔を狭くできます。

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus scelerisque enim et est ullamcorper a fringilla lectus dictum.	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus scelerisque enim et est ullamcorper a fringilla lectus dictum.
---	--

文字の間隔を広くすると (左)、テキストが読みにくくなります。文字の間隔を狭くすると (右)、判読性が向上します。

複数の文字の間隔を変更する場合、カーニングを調整する必要があります。詳しくは、[577 ページの「一連の文字をカーニングする」](#)を参照してください。

単語の間隔



また、単語間の間隔を調整することもできます。

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus scelerisque enim et est ullamcorper a fringilla lectus dictum.	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus scelerisque enim et est ullamcorper a fringilla lectus dictum.
--	--


単語の間隔を狭くすると、段落の個々の単語を識別するのが困難になります (左)。単語の間隔を広くすると (右)、段落が読みやすくなります。

文字の間隔を調整するには

1 次のいずれかの操作を実行します。

- **テキスト** ツール  を使用して、テキスト ブロックにカーソルを配置します。
- **選択** ツール  でアート テキスト オブジェクトまたはテキスト フレームを選択します。

[プロパティ] インспекタが開いていない場合は、[ウィンドウ] ▶ **インспекタ** ▶ [プロパティ] をクリックします。

2 [プロパティ] インспекタの [段落] ボタン  をクリックし、段落に関連するオプションを表示します。



3 [プロパティ] インспекタの [段落] 領域で、[文字間隔] ボックスに値を入力します。

[文字間隔] ボックスが表示されていない場合は、矢印をクリックすると他の段落関連オプションが表示されます。



間隔を調整する値は、スペース (空白) 文字の割合 (%) で指定します。[文字] の値に範囲は、-100~2000% です。他の値の範囲は、0~2000% です。





また、**整形** ツール  をクリックし、テキスト オブジェクトを選択して、テキスト オブジェクトの右下隅にある **インタラクティブな左右の間隔調整** 矢印  をドラッグして、文字間隔をプロポーショナルに変更することもできます。


[大文字の間隔] を使用して、大文字のテキストの文字間隔を広げることができます。詳しくは、578 ページの「文字の大文字/小文字を変更するには」を参照してください。

単語の間隔を調整するには

1 次のいずれかの操作を実行します。

- **テキスト** ツール  を使用して、テキスト ブロックにカーソルを配置します。
- **選択** ツール  でアート テキスト オブジェクトまたはテキスト フレームを選択します。



[プロパティ] インспекタが開いていない場合は、[ウィンドウ] ▶ **インспекタ** ▶ [プロパティ] をクリックします。

2 [プロパティ] インспекタの [段落] ボタン  をクリックし、段落に関連するオプションを表示します。

3 [プロパティ] インспекタの [段落] 領域で、[単語間隔] ボックスに値を入力します。

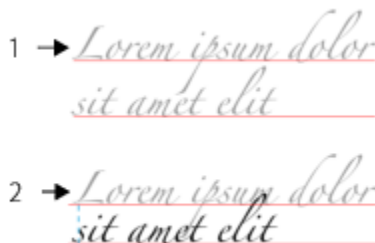
[単語の間隔] ボックスが表示されていない場合は、矢印をクリックすると他の段落関連オプションが表示されます。



また、**整形ツール**  をクリックし、**Shift** キーを押しながらテキスト オブジェクトを選択して、テキスト オブジェクトの右下隅にある **インタラクティブな左右の間隔調整矢印**  をドラッグして、単語間隔をプロポーショナルに変更することもできます。

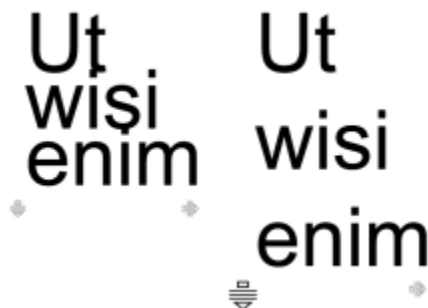
行と段落の間隔を調整する

テキストの行の間隔 (「**行間隔**」とも呼ばれる) を変更できます。



バランスのよい行間隔 (1) は、テキストの判読性を向上します。行間隔が不十分な場合、文字が重なり合って判読性が低下します (2)。

CorelDRAW では、**整形ツール**を使用して、テキスト オブジェクトの行間隔を調整することもできます。




整形ツールで行間隔をプロポーショナルに調整する


段落の間隔を変更することができ、これはテキストを所定の寸法に収めるのに便利です。段落がフレームの最上部または最下部に配置されている場合、この間隔は、段落テキストとフレームとの間には適用されません。

- | | |
|---|---|
| ★ Lorem ipsum dolor sit amet | ★ Lorem ipsum dolor sit amet |
| ★ Quisque quis metus velit,
quis suscipit erat | ★ Quisque quis metus velit,
quis suscipit erat |
| ★ Integer non ipsum euismod
massa viverra sollicitudin | ★ Integer non ipsum euismod
massa viverra sollicitudin |



記号付きリストの行間隔 (左) が、段落前後の間隔を調整することで増やされています (右)。

行間隔を調整するには


- 1 **テキスト ツール**  を使用して、段落テキストを選択します。

- [プロパティ] 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** ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 2 [プロパティ] インスペクタの [段落] ボタン  をクリックし、段落に関連するオプションを表示します。
 - 3 [プロパティ] インスペクタで、[段落] 領域の [垂直方向の間隔の単位] リスト ボックスから、次の測定単位のいずれかを選択します。
 - **文字の高さの %** - 文字の高さに対するパーセント値を使用できます。
 - **ポイント** - ポイントを使用できます。
 - **% (ポイント サイズ)** - 文字のポイント サイズに対するパーセント値を使用できます。
 - 4 [行間隔] ボックスに値を入力します。



また、**整形ツール**  をクリックして、テキスト オブジェクトを選択し、テキスト オブジェクトの左下隅にある **[インタラクティブな上下の間隔調整]** 矢印  をドラッグする方法でも、行間隔をプロポーショナルに変更できます。

段落の間隔を調整するには

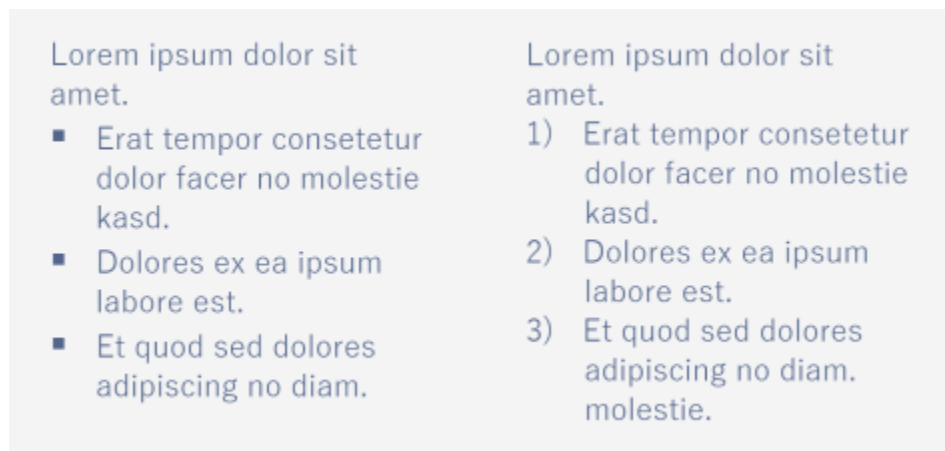
- 1 **テキスト** ツール **A** を使用して、段落テキストを選択します。
- [プロパティ] インスペクタが開いていない場合は、[ウィンドウ] ▶ **インスペクタ** ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 2 [プロパティ] インスペクタの [段落] ボタン  をクリックし、段落に関連するオプションを表示します。
 - 3 [プロパティ] インスペクタで、[段落] 領域の [垂直方向の間隔の単位] リスト ボックスから、行間隔の測定単位を選択します。
 - 4 次のいずれかのボックスに値を入力します。
 - **段落前の間隔** - 段落テキストの前に挿入する間隔の大きさを指定できます。
 - **段落後の間隔** - 段落テキストの後に挿入する間隔の大きさを指定できます。



この手順を使用して、箇条書きの項目の間隔を調整できます。

記号/番号付きリストを作成する

記号/番号付きリストを使用して段落テキストの書式を設定したり、リスト内にリストを作成したりできます (マルチレベル リスト)。



3 つの段落が箇条書きリスト (左) と番号付きリスト (右) に変換されている。

また、リストをカスタマイズして、マルチレベル リストの複数のレベルをカスタマイズできます。CorelDRAW を使用すると、行頭記号と番号をそれらのサイズ、位置、テキストからの距離、テキスト フレームを変更することで編集できます。デフォルトでは、リストの最初のレベルが段落テキストのフォント プロパティに継承されます。ただし、行頭記号と番号のフォントを変更し、豊富なグリフから選択して、行頭記号として使用できます。番号のフォーマットをカスタマイズするには、多数のプリセット スタイルから選択して、番号の後置き説明と前置き説明を指定できます。






カスタマイズされた箇条書きリスト (左) および番号付きリスト (右)

カスタム リストを再使用するために、リストを段落スタイルとして保存できます。箇条書きリストと番号付きリストのフォーマットはいつでも削除できます。



この手順を使用して、リストのアイテムの間隔も変更できます。詳しくは、587 ページの「行間隔を調整するには」を参照してください。


箇条書きおよび番号付きリストを作成するには

- 1 **テキスト ツール**  を使用して、記号/番号付きリストとして書式設定する段落テキスト全体をドラッグします。
- 2 プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。
 - 記号付きリスト 
 - 番号付きリスト 

可能な操作

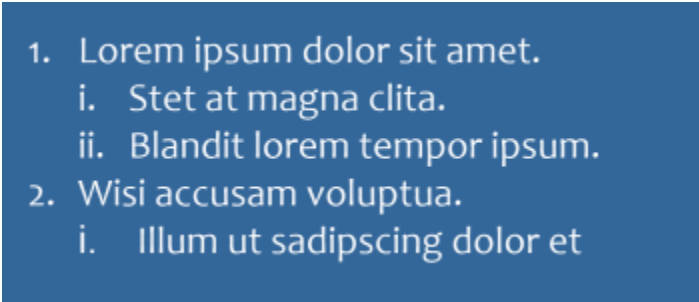
マルチレベル リストを作成する

リスト項目にインデントを指定するには、**テキスト ツール**  でアイテムをクリックし、プロパティ バーの **[インデント幅の増加]** ボタン  をクリックします。

リストの項目のインデントを減らすには、**[インデントを減らす]** ボタン  をクリックします。


マルチレベル リストの項目のインデントを同時に変更するには、**テキスト ツール** で項目全体をドラッグして、インデント ボタンをクリックします。

可能な操作



- 
1. Lorem ipsum dolor sit amet.
 - i. Stet at magna clita.
 - ii. Blandit lorem tempor ipsum.
 2. Wisi accusam voluptua.
 - i. Illum ut sadipscing dolor et



マルチレベルの番号付きリスト

リストの記号/番号のカラーを変更する


テキスト ツール  を使用して行頭記号または番号を選択し、[カラーパレット](#)でカラーをクリックします。






[記号付きリスト] ボタン  と **[番号付きリスト]** ボタン  には、**[プロパティ]** インспекタと **[テキスト]** インспекタの **[段落]** セクションからもアクセスできます。

段落テキスト フレームを作成し、プロパティ バーの **[記号付きリスト]** ボタン  または **[番号付きリスト]** ボタン  をクリックして、記号/番号付きリストをゼロから作成することもできます。

箇条書きまたは番号付きリストをカスタマイズするには

- 1 **テキスト** ツール  を使用して、カスタマイズする記号/番号付きリストを選択します。
- 2 **[テキスト]** ▶ **[行頭記号と番号付け]** をクリックします。
- 3 **[行頭記号と番号]** ダイアログ ボックスの **[レベル]** ボックスに編集しようとしているリストのレベルが表示されます。リストの最上位レベルは 1 です。2 つ以上のリスト レベルを一度にカスタマイズする場合は、**Command** コントロールをクリックし、**[オブジェクト スタイル]** ▶ **[新規スタイルの作成元]** ▶ **[段落]** をクリックします。
- 4 表示されたダイアログ ボックスで、**[新規スタイルの名前]** ボックスにスタイル名を入力します。

箇条書きリストまたは番号付きリストの書式設定を削除するには

- 1 **テキスト** ツール  を使用して、箇条書きまたは番号付きリスト全体をドラッグして選択します。
- 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。
 - **記号付きリスト** 
 - **番号付きリスト** 

ドロップ キャップ

ドロップ キャップはイニシャル キャップとも呼ばれ、段落に適用すると本文テキストの 1 文字目が大きくなり、テキストにはめ込まれます。さまざまな設定を変更して、ドロップ キャップをカスタマイズできます。たとえば、ドロップ キャップと本文の間隔を変更したり、ドロップ キャップの横に表示するテキストの行数を指定することができます。いつでも、文字を削除することなくドロップ キャップを解除できます。






*Vivamus
scelerisque enim
et est ullamcorper a
fringilla lectus dictum.*

*Vivamus scelerisque
enim et est
ullamcorper a
fringilla lectus
dictum.*




ドロップ キャップ (左) またはぶら下がりインデント ドロップ キャップ (右) を追加できます。

描画に追加する前に、ドロップ キャップをプレビューできます。変更内容は描画ウィンドウのテキストに一時的に適用されるので、ドロップ キャップを追加したときの表示を確認できます。

ドロップ キャップを追加するには

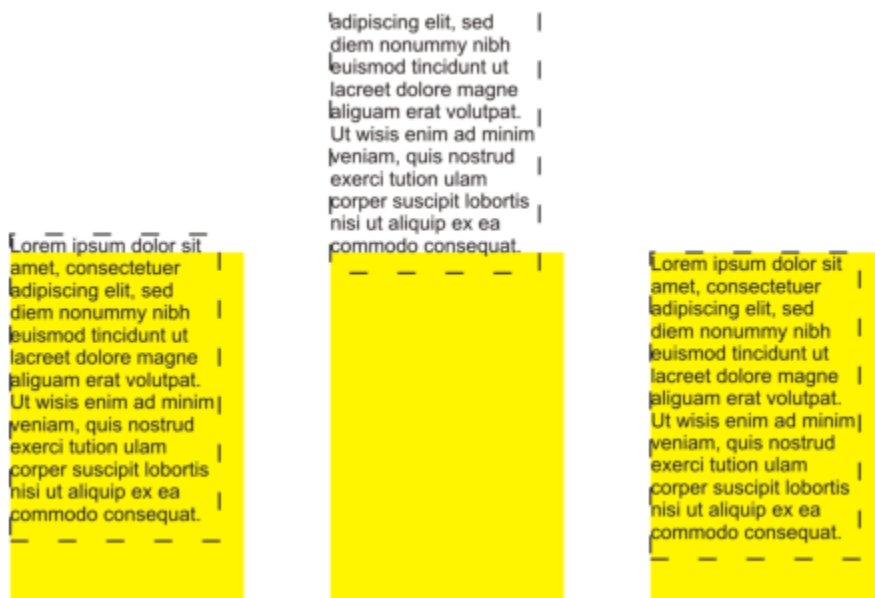
- 1 テキスト ツール  を使用して、段落テキストを選択します。
[プロパティ] インспекタが開いていない場合は、[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 2 [プロパティ] インспекタの [段落] ボタン  をクリックし、段落に関連するオプションを表示します。
- 3 [プロパティ] インспекタの [段落] 領域で、[オプション] ボタン  をクリックし、[ドロップ キャップ] をクリックします。
インспекタが開いていない場合は、[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 4 [プロパティ] インспекタの [文字] ボタン  をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。
- 5 [プロパティ] インспекタの [文字] 領域で、[文字] 領域の下部にある矢印ボタン  をクリックして、その他のオプションを表示します。
- 6 次の表のタスクを実行します。

文字を回転させるには

- 1 テキスト ツール  を使用して、1 文字またはテキスト ブロックを選択します。
[プロパティ] インспекタが開いていない場合は、[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 2 [プロパティ] インспекタの [文字] ボタン  をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。
- 3 [プロパティ] インспекタの [文字] 領域で、[文字] 領域の下部にある矢印ボタン  をクリックして、その他のオプションを表示します。
- 4 [文字角度] ボックスに値を入力します。

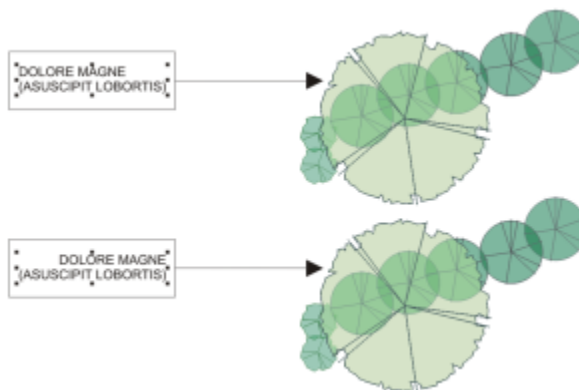
テキストを整列する

CorelDRAW では、さまざまな方法でテキストを整列できます。段落の**テキスト フレーム**を基準にして、段落テキストを水平方向および垂直方向に整列できます。段落テキストを**ベースライン グリッド**に整列できます。詳しくは、555 ページの「**ベースライン グリッドにテキストを整列する**」を参照してください。また、選択したオブジェクトに対してテキストを整列することもできます。



最初の行のベースライン、最後の行のベースライン、またはテキスト フレームのエッジを使用して、テキスト オブジェクトを他のオブジェクトに整列することができます。


アート テキストの左右の配置は指定できますが、上下の配置は指定できません。アート テキストを配置すると、テキスト オブジェクト全体が**範囲ボックス**から相対的な位置に配置されます。文字を横方向にシフトしていない場合に、左右の配置を何も指定しないと、左揃えと同じになります。




アート テキストは、8 つの選択ハンドル (黒の正方形) で示される範囲ボックス内に配置されます。上のテキストは左揃え、下のテキストは右揃えにされています。


テキストを水平方向に整列するには

1 次のいずれかの操作を実行します。

- **テキスト ツール**  を使用して、揃える文字を選択します。

- **選択ツール**  を使用して、コンテンツを整列するアート テキスト オブジェクトまたはテキスト フレームをクリックします。

[プロパティ] インспекタが開いていない場合は、[ウィンドウ] ▶ **インспекタ** ▶ [プロパティ] をクリックします。


- 2 [プロパティ] インспекタの [段落] ボタン  をクリックし、段落に関連するオプションを表示します。

- 3 [プロパティ] インспекタの [段落] 領域で、次のいずれかのボタンをクリックします。


- **水平方向に整列しない** - デフォルトの整列設定を適用します。
- **左揃え** - テキスト フレームまたはアート テキストの範囲ボックスの左側にテキストを整列します。
- **中央揃え** - テキスト フレームの中央にテキストを配置します。
- **右揃え** - テキスト フレームおよびアート テキストの範囲ボックスの右側にテキストを整列します。
- **両端揃え** - 最後の行を除いて、テキスト フレームの左側と右側にテキストを整列します。
- **均等割付** - 最後の行も含めて、テキスト フレームの左側と右側にテキストを整列します。



プロパティ バーの [**水平方向に整列**] ボタンをクリックし、リスト ボックスから整列スタイルを選択して、テキストを水平方向に配置することもできます。プロパティ バーには、現在の整列スタイルに対応するアイコンが表示されます。

テキスト フレーム内の複数の段落を整列するには、**テキスト** ツール  で、テキスト フレーム内の複数の段落を選択し、整列スタイルを選択します。

段落テキストの上下の配置を指定するには


- 1 **選択ツール**  を使用して、テキスト フレームをクリックします。

[プロパティ] インспекタが開いていない場合は、[ウィンドウ] ▶ **インспекタ** ▶ [プロパティ] をクリックします。

- 2 [プロパティ] インспекタで [フレーム] ボタン  をクリックして、フレームに関連するオプションを表示します。




- 3 [プロパティ] インспекタの [フレーム] 領域で、[垂直方向の整列] リスト ボックスから整列オプションを選択します。

テキストをオブジェクトに合わせて整列するには

- 1 **選択ツール**  を使用して、**Shift** キーを押しながらテキスト オブジェクトをクリックし、**オブジェクト**をクリックします。






- 2 [オブジェクト] ▶ [整列/配置] ▶ [整列/配置] をクリックします。


- 3 [テキスト] 領域で、次のいずれかのボタンをクリックします。


- **最初の行のベースライン**  - テキストの最初の行のベースラインを使用してオブジェクトを整列します。
- **最後の行のベースライン**  - テキストの最後の行のベースラインを使用してオブジェクトを整列します。
- **範囲ボックス**  - **範囲ボックス**を使用してテキストを整列します。

- 4 [オブジェクトの整列起点] 領域で、[アクティブ オブジェクト] ボタン  をクリックします。

- 5 [整列] 領域で次のいずれかのボタンをクリックして、整列にオブジェクトのエッジまたは中心を使用します。

- **左揃え**  - 複数のオブジェクトの左端を揃えます。
- **左右中央揃え**  - 複数のオブジェクトの中心を垂直軸上に整列します。
- **右揃え**  - 複数のオブジェクトの右端を揃えます。
- **上揃え**  - 複数のオブジェクトの上端を揃えます。
- **上下中央揃え**  - 複数のオブジェクトの中心を水平軸上に整列します。

- **下揃え**  – 複数のオブジェクトの下端を揃えます。

オブジェクトの輪郭を基準にして整列するには、**【輪郭】** ボタン  をクリックします。





オブジェクトを 1 つずつ選択した場合は、最後に選択したオブジェクトが他のオブジェクトを整列するための基準になります。整列するオブジェクトを選択範囲線で選択した場合は、選択範囲の左上隅にあるオブジェクトが基準になります。

タブとインデントを追加する

タブ ストップの整列設定を変更して、既存のタブ ストップを修正できます。また、後付けリーダー文字を追加して、タブ ストップの前にドットやその他の文字を自動的に追加することもできます。さらに、新規のタブ ストップの追加と既存のタブ ストップの削除ができます。

インデントを設定すると、テキスト フレームとその中のテキストとの間隔が変化します。テキストを削除したり再入力しなくても、インデントの追加や削除ができます。インデントには、段落全体、段落の 1 行目、または 1 行目以外の段落全体 (ぶら下がりインデント) をインデントすることができます。テキストの右側からインデントすることもできます。

タブ ストップを修正するには





- 1 **【ウィンドウ】** ▶ **インスペクタ** ▶ **【プロパティ】** をクリックします。
- 2 **【プロパティ】** インспекタの **【段落】** ボタン  をクリックし、段落に関連するオプションを表示します。
- 3 **【プロパティ】** インспекタの **【段落】** 領域で、**【段落】** 領域の下部にある矢印ボタン  をクリックして、その他のオプションを表示します。
- 4 **【タブの設定】** ボタンをクリックします。
- 5 **【タブの設定】** ダイアログ ボックスで、次の表に示すタスクのいずれかを実行します。

目的	作業手順
タブ ストップの配置を変更する	【整列】 列のセルをクリックし、リスト ボックスから整列オプションを選択します。
後付けリーダー文字の付いたタブ ストップを設定する	【リーダー】 列のセルをクリックし、リスト ボックスから 【オン】 を選択します。
タブ ストップを削除する	セルをクリックし、 【削除】 をクリックします。
デフォルトのリーダー文字を変更する	【リーダー環境設定】 をクリックし、 【文字】 ピッカーを開いて文字をクリックします。
デフォルトのリーダー間隔を変更する	【リーダー環境設定】 をクリックし、 【間隔】 ボックスに値を入力します。





描画ウィンドウの上部にある水平ルーラーを使用して、タブ ストップを追加したり、移動または削除することもできます。タブ ストップを追加するには、ルーラー上をクリックします。タブ ストップを移動するには、ルーラーのタブ マーカーをドラッグします。タブを削除するには、タブ マーカーをルーラーの外にドラッグします。ルーラーについて詳しくは、[687 ページの「ルーラー」](#)。を参照してください。

タブ ストップを追加するには

- 1 テキスト ツール  を使用して、**段落**テキストを選択します。
- 2 [ウィンドウ] ▶ **インスペクタ** ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 3 [プロパティ] インスペクタの [段落] ボタン  をクリックし、段落に関連するオプションを表示します。
- 4 [プロパティ] インスペクタの [段落] 領域で、[段陸] 領域の下部にある矢印ボタン  をクリックして、その他のオプションを表示します。
- 5 [タブの設定] ボタン  をクリックします。
- 6 [追加] をクリックします。
- 7 [タブ]列の新しいセルをクリックして、値を入力します。

段落テキストのインデントを設定するには

- 1 テキスト ツール  を使用して、**段落**テキストを選択します。
- 2 [ウィンドウ] ▶ **インスペクタ** ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 3 [プロパティ] インスペクタの [段落] ボタン  をクリックし、段落に関連するオプションを表示します。
- 4 [プロパティ] インスペクタの [段落] 領域で、次のボックスに値を入力します。
 - **第 1 行インデント** - フレームの左端を基準にして、テキストの 1 行目をインデントします。
 - **左インデント** - フレームの左端を基準にして、1 行目を除くすべての行をインデントして、ぶら下がりインデントを作成します。
 - **右インデント** - フレームの右端を基準にして、テキストをインデントします。



インデントを解除するには、[第 1 行インデント]、[左インデント]、および [右インデント] の各ボックスに「0」を入力します。

段落全体をインデントするには、[第 1 行インデント] と [左インデント] の両方のボックスに同じ値を入力します。

テキスト スタイル


CorelDRAW は、一貫性を持ってドキュメントのテキストを迅速かつ簡単にフォーマット設定できるスタイルのアドバンス設定を装備しています。スタイルとは、アート テキストや段落テキストのプロパティなど、オブジェクトのプロパティを定義するフォーマット属性の集合です。たとえば、文字のスタイルを定義するには、フォントの種類、フォントのスタイルとサイズ、テキストのカラーとバックグラウンド カラー、文字の位置、キャップなどを指定します。テキストのスタイルおよびスタイル セットを作成できます。デフォルトのテキスト スタイルを変更することができます。デフォルトのテキスト スタイルを変更すると、新しく作成するすべてのアート や 段落テキストに同じプロパティが適用されます。たとえば、フォントの種類とサイズを変更したり、テキストを太字または斜体に設定したりすることができます。詳しくは、643 ページの「スタイルおよびスタイル セット」を参照してください。

テキストのハイフンを設定する


全体のワード数が行末に入りきらない場合は途中で分割するのにハイフンが使用されます。自動ハイフンを使用する場合は、独自のハイフン設定と組み合わせてプリセットのハイフン定義を使用します。ハイフンの前後にある最小文字数を設定することができます。また、ハイフンを付けることができる行末の領域の「ホット ゾーン」に文字数を指定することもできます。


単語にオプションのハイフンを挿入して行末に特定の単語分割を作成することもできます。アプリケーションで単語を入力、貼り付け、またはインポートする場合は、特定の単語にオプションのハイフンの場所を指定するカスタム定義を作成することもできます。

段落テキストに自動ハイフンを指定するには

1 **テキスト** ツール  を使用して、テキスト フレームまたは段落テキストを選択します。

[プロパティ] インспекタが開いていない場合は、[ウィンドウ] ▶ **インспекタ** ▶ [プロパティ] をクリックします。

2 [プロパティ] インспекタの [段落] ボタン  をクリックし、段落に関連するオプションを表示します。

3 [プロパティ] インспекタの [段落] 領域で、[オプション] ボタン  をクリックし、[ハイフンの設定] を選択します。


目的	作業手順
大文字で始まる単語を区切る	[大文字で始まる単語の分割] チェック ボックスをオンにします。
あらゆる大文字含む文字をハイフンで区切る	[すべて大文字の単語の分割] チェック ボックスをオンにします。
自動ハイフネーションを適用する単語の最小の長さを設定する	[最小の単語の長さ] ボックスに値を入力します。 この値は、ハイフン付き単語が含む必要がある最小文字数を表します。
ハイフンの前にある文字の最小値を設定する	[前の最小文字数] ボックスに値を入力します。
ハイフンの後にある文字の最小値を設定する	[後の最小文字数] ボックスに値を入力します。
「ホット ゾーン」を設定する	[右マージンからの距離] ボックスに値を入力します。この値は、ホットゾーンの文字数を表します。このゾーン内におさまらない単語は、次の行にハイフンでつながれるか、移動されます。



ハイフンは、アプリケーションとともにインストールした書き込みツールが対応する任意の言語で使用できます。言語モジュールについて詳しくは、[620 ページの「言語を操作する」](#)を参照してください。

ハイフンを適用した後、ハイフンで区切る語が段落に表示されない場合は、ハイフンの設定を修正する必要があります。

オプション ハイフンを挿入するには

1 **テキスト** ツール  を使用して、オプション ハイフンを設定する単語をクリックします。

2 [テキスト] ▶ [フォーマット コードの挿入] ▶ [オプション ハイフン] をクリックします。

オプション ハイフンのカスタム定義を作成するには

1 [テキスト] ▶ [フォーマット コードの挿入] ▶ [カスタム オプション ハイフン] をクリックします。

2 [単語] ボックスに、ハイフネーション定義を作成する単語を入力します。

[単語] ボックスに単語を入力すると、[ハイフンで区切る語] ボックスに同じテキストが入力されます。

3 [ハイフンで区切る語] ボックスで、オプション ハイフンを挿入する場所をクリックし、**ハイフン** キー (-) を押します。

4 [定義の追加] をクリックします。

可能な操作

特定言語のキーボード用にカスタム ハイフン定義を作成する

[すべての言語の表示] チェック ボックスをオンにし、[言語] リスト ボックスから言語オプションを選択します。

入力時にカスタム オプション ハイフンを自動的に挿入する

[入力時] チェック ボックスをオンにします。

テキストの入力、貼り付け、またはインポート時に、カスタム オプション ハイフンを自動的に挿入する

[テキストの貼り付け/インポート時] チェック ボックスをオンにします。

カスタム オプション ハイフン定義を削除する

[定義の削除] をクリックします。



カスタム ハイフン定義は、[言語] リスト ボックスで指定した言語に対してのみ定義されます。キーボードに関係なく別の言語を選択できます。



カスタム オプション ハイフン定義を作成するには、ドキュメント内の単語を選択します。単語は、[単語] ボックスに表示されます。[ハイフンで区切る語] ボックスにオプション ハイフンを挿入したら、[選択範囲に適用] をクリックして適用できます。

オプション ハイフンを検索および置換できます。詳しくは、557 ページの「テキストを検索するには」と557 ページの「テキストを検索/置換するには」を参照してください。

フォーマット コード

全角ダッシュや非改行スペースなどのフォーマット コードを挿入できます。一部のプログラムでは、フォーマット コードは「シンボル」とも呼ばれます。次の表に、利用可能なフォーマット コードとそれに対応するキーボード ショートカットを示します。

フォーマット コード

キーボード ショートカット

非改行スペース

Command + Shift + Space

Tab

Tab

段組み分割とテキストフレーム分割

Command + Return

全角ダッシュ

Option + -

半角ダッシュ


Option + Shift + -

非改行ハイフン

Command + Shift + -

フォーマット コードを検索および置換できます。詳しくは、557 ページの「テキストを検索するには」と557 ページの「テキストを検索/置換するには」を参照してください。

フォーマット コードを挿入するには

- 1 **テキスト** ツール  を使用して、文字またはスペースを挿入する場所をクリックしてカーソルを置きます。
- 2 **[テキスト] ▶ [フォーマット コードの挿入]** をクリックし、メニューからフォーマット コードを選択します。



[テキスト] ツールがアクティブでない場合、**[フォーマット コードの挿入]** メニューは使用できません。



[フォーマット コードの挿入] メニューにリストされていない文字を挿入するには、**[テキスト] ▶ [文字の挿入]** をクリックし、**[グリフ]** インスペクタで挿入する文字をクリックします。

隠し文字

スペース、タブ、フォーマット コードなどの隠し文字を表示できます。たとえば、隠し文字を表示すると、スペースは小さな黒い点として表示され、非改行スペースは円として、全角スペースは線として表示されます。隠し文字の表示をオンにした場合は、テキストを追加または編集するときのみ隠し文字が表示されます。

隠し文字を表示するには

- **[テキスト] ▶ [隠し文字の表示]** をクリックします。



異なる言語のテキストを操作する

CorelDRAW では、異なる言語でテキストを操作できます。日本語環境で日本語版の CorelDRAW を実行している場合や、英語版のオペレーティング システムに日本語サポート機能をインストールしている場合は、CorelDRAW の日本語テキストのフォーマット機能を使用できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。


- ページ 599 の「日本語テキストをフォーマットする」。
- ページ 600 の「日本語テキストの改行規則」。
- ページ 601 の「アジア言語テキストに対する OpenType のサポート」。
- ページ 602 の「多言語テキストのフォーマット」。
- ページ 603 の「テキストを任意の言語で正しく表示する」。

日本語テキストをフォーマットする



CorelDRAW での日本語の入力は、日本語版オペレーティング システムを使用している場合か、他の言語版のオペレーティング システムに日本語の言語サポートをインストールしている場合のみサポートされています。入力するテキストのデフォルトのフォントと方向 (横書きまたは縦書き) を設定できます。[アート テキスト](#)や[段落テキスト](#)を入力するときは、そのデフォルトのスタイルが使用されます。

既存のラテン語のテキストに日本語または中東の言語のテキストを挿入すると、アプリケーションは自動的にラテン語のテキストのフォントを照合し、対応する言語に利用可能なフォントがあるかどうかを確認します。ただし、挿入されたテキストが日本語または中東の言語に指定されたデフォルトのフォントになるように、フォント照会オプションを無効にできます。詳しくは、[602 ページの「多言語テキストのフォント照合を無効にするには」](#)を参照してください。

日本語テキストのデフォルト フォントを選択するには

- 1 **テキスト ツール**  をクリックします。
- 2 **Esc** キーを押して、オブジェクトが選択されていないことを確認します。
- 3 メニュー バーの [入力] メニューで入力方法を選択します。
- 4 プロパティ バーの [**フォント名**] リスト ボックスから、フォントを選択します。
- 5 [**フォント スタイル**] リスト ボックスでフォント スタイルを選択します。

日本語テキストの向きを選択するには

- 1 選択ツール  を使用して、向きを変更するテキストが含まれているフレームを選択します。
- 2 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 3 [プロパティ] インспекタで [フレーム] ボタン  をクリックして、フレームに関連するコントロールを表示します。
- 4 [テキストの方向] リスト ボックスから、次のいずれかの方向オプションを選択します。
 - 水平方向
 - 垂直方向






アジア言語テキストのデフォルトの方向は水平方向です。

テキストの方向を水平から垂直に変更すると、下線は左線になり、上線は右線になります。

テキストの方向の設定がテキスト オブジェクト全体に適用されます。単一テキスト オブジェクトのテキストに複数の方向を設定することはできません。



ご使用のオペレーティング システムに日本語サポート機能がインストールされている場合は、[テキスト] ツール  が有効な場合に [垂直方向に整列]  または [水平方向に整列]  ボタンをクリックしてテキストの方向を変更することもできます。

日本語テキストの改行規則

CorelDRAW では、日本語版オペレーティング システムを使用している場合、日本語テキストの改行規則を設定することができます。日本語テキストは、ほとんどの文字の後で改行できますが、いくつか例外があります。ただし、ある種の文字は行頭に表示できません。このような行の先頭に置けない文字を「行頭文字」といいます。また、「行末文字」と呼ばれる文字は、行の末尾には置けません。したがって、行末文字が改行位置にある場合は、その文字の後、または 1 つ前の文字の前で改行することになります。また、次の行に送られずに、右または下マージンにはみ出して表示できる文字 (ぶらさげ文字) もあります。

1 つまたは複数の改行規則の設定をオンにして、改行規則を適用します。禁則処理をカスタマイズするには、禁則処理の対象にする文字を追加または削除します。また、禁則処理をカスタマイズした後でデフォルト設定に戻すこともできます。

改行規則のオン/オフを切り替えるには

- 1 [テキスト] ▶ [改行規則] をクリックします。
- 2 ダイアログ ボックスで、必要に応じて、次のチェック ボックスをオンにします。
 - 行頭 - 指定した文字が行頭に置かれないようにします。
 - 行末 - 指定した文字が行末に置かれないようにします。
 - ぶらさげ - 指定した文字をマージンにはみ出して表示できるようにします。



[改行規則] メニュー項目を表示するには、オペレーティング システムに日本語サポート機能がインストールされている必要があります。

改行規則の対象の文字を追加または削除するには

- 1 [テキスト] ▶ [改行規則] をクリックします。
- 2 適切なボックスに文字を入力、またはボックスの文字を削除します。



[改行規則] メニュー項目を表示するには、オペレーティング システムに日本語サポート機能がインストールされている必要があります。

改行規則の設定をデフォルトに戻すには

- 1 **[テキスト]** ▶ **[改行規則]** をクリックします。
- 2 **[リセット]** ボタンをクリックします。



[改行規則] メニュー項目を表示するには、オペレーティング システムに日本語サポート機能がインストールされている必要があります。

アジア言語テキストに対する OpenType のサポート

先進の OpenType タイポグラフィ機能をアジア言語テキストに適用できます。OpenType 機能には、**[テキスト]** インспекタ (**[テキスト]** ▶ **[テキスト]**) の **[文字]** 領域からアクセスできます。次の表に、アジア言語テキストに使用できる OpenType の機能 (機能がフォントに含まれている場合) を示します。

OpenType の機能

説明

アジア言語の文字幅

グリフの配置や置換により幅を変更します。

CJK 句読点の中央揃え機能は、句読点を上下左右の中央に配置します。

アジア言語の字形

選択した文字を別のグリフの字形に置換します。字形を組み合わせることはできません。

アジア言語の縦書きメトリックス

縦書き用代替メトリックス機能は、高さが短い文字を、高さが最大の文字を基準にして上下中央に配置します。この機能は、幅が最大の欧文グリフにも適用されます。

縦書き半角の代替メトリックス機能は、文字を、高さが 1/2 の文字を基準にして上下中央に配置します。

横書きかなの代替

標準かなのグリフを横書きかなのグリフに置換します。

縦書きかなの代替

標準かなのグリフを縦書きかなのグリフに置換します。

縦書きの代替字形と回転

文字を縦書きテキストに適する字形に置換し、多くの場合 90 度回転します。

注記の代替字形

選択した文字に、注記の字形を適用します。この OpenType 機能は、欧文テキストとアジア言語テキストの両方に適用されません。

多言語テキストのフォーマット



既存のラテン語のテキストに日本語または中東の言語のテキストを挿入すると、アプリケーションは自動的にラテン語のテキストのフォントを照合し、対応する言語に利用可能なフォントがあるかどうかを確認します。ただし、挿入されたテキストが日本語または中東の言語に指定されたデフォルトのフォントになるように、フォント照会オプションを無効にできます。

CorelDRAW には複数言語でテキストをフォーマットするためのコントロールがあります。フォント、スタイル、およびサイズを変更できるテキストを欧文、アジア言語テキスト、または中東言語テキストに限定するには、スクリプト タイプを選択します。たとえば、英語と日本語のテキストが混在しているドキュメントで日本語テキストのフォント サイズのみを変更する場合は、アジア言語のスクリプト タイプを選択して、フォント サイズを変更します。このようにすると、新しいフォント サイズは日本語テキストにのみ適用され、英語テキストのフォント サイズは影響を受けません。また、中東言語などの双方向言語を使用する場合は、右から左に向かうテキスト フローを使用可能にすることができます。さらに、欧文とアジア言語または中東言語テキストを 1 つのテキスト **オブジェクト** に混在させて、2 つのワードの間隔を設定することもできます。

多言語テキストのフォント照会を無効にするには

- 1 [ツール] ▶ [オプション] ▶ [CorelDRAW] をクリックします。
- 2 [CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [CorelDRAW] をクリックします。
- 3 [オプション] ダイアログ ボックスで、左側ペインにある [テキスト] をクリックして、[表示] タブをクリックします。
- 4 [環境設定] ダイアログ ボックスで、左側ペインにある [テキスト] をクリックして、[フォント] タブをクリックします。
- 5 [別の言語でテキストを挿入する際にフォントを照合する] チェック ボックスを選択解除します。




多言語テキストに対してフォントプロパティの変更を限定するには

- 1 テキスト ツール  を使用して、テキストを選択します。
[プロパティ] インспекタが開いていない場合は、[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 2 [プロパティ] インспекタの [文字] ボタン  をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。
- 3 [プロパティ] インспекタで、[文字] 領域の [スクリプト] リスト ボックスから次の言語オプション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]
- 4 フォントのプロパティを変更します。



[スクリプト] リスト ボックスを使用できるのは、アジア系または中東系のオペレーティング システムを使用している場合や、オペレーティング システムに言語サポート機能がインストールされている場合のみです。

テキストに右から左へ向かうテキスト フローを設定するには



- 1 次のいずれかの操作を行います。
 - テキスト ツール  を使用して、テキスト ブロックにカーソルを配置します。
 - 選択ツール  でアート テキスト オブジェクトまたはテキスト フレームを選択します。
- [プロパティ] インспекタが開いていない場合は、[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 2 [プロパティ] インспекタの [段落] ボタン  をクリックし、段落に関連するオプションを表示します。
- 3 [プロパティ] インспекタの [段落] 領域で、[文字の方向] リスト ボックスからオプションを選択します。



【文字の方向】 オプションを使用して表示できるのは、中東系のオペレーティング システムを使用している場合、または中東系以外のオペレーティング システムに言語サポート機能をインストールしている場合のみです。

列内のテキスト フローの方向を変更することもできます。詳しくは、[552 ページの「段組み内の双方向テキストの方向を変更するには」](#)。を参照してください。

欧文ワードと日本語ワードの間隔を指定するには

- 1 **テキスト** ツール  を使用して、欧文およびアジア言語テキストが混在している段落を選択します。
- 2 **【プロパティ】** インспекタで **【段落】** ボタン  をクリックして、段落に関連するプロパティを表示します。
- 3 **【プロパティ】** インспекタの **【段落】** 領域で、**【言語間隔】** ボックスに値を入力します。




言語のテキストの間隔は、標準の間隔に対する割合 (%) で指定します。たとえば、スペース文字 2 文字分に指定する場合は、「200」と入力します。

テキストを任意の言語で正しく表示する

CorelDRAW では、ドキュメントに追加されたすべてのテキストは、Unicode 文字セットを使用してエンコードされます。テキストを含む描画を開くか、インポートすると、ファイル内で使用されていたエンコード システムが CorelDRAW によって Unicode に変換されます。たとえば、特定のコード ページ (949 ANSI/OEM - 韓国語など) を使用する 8 ビット ANSI テキストが含まれている古いドキュメントを CorelDRAW にインポートすると、コード ページ 949 は Unicode に変換されます。ドキュメントを開くときにコードページを指定しない場合、CorelDRAW はデフォルトのコード ページを使用してテキストを変換します。したがって、CorelDRAW で一部のテキストが正しく表示されなくなることがあります。ただし、テキストを選択し、適切なコード ページを使用して Unicode に変換すると、正しく表示できます。

エンコード設定は、描画ウィンドウ以外に表示されるテキストには正しく反映されません。**【オブジェクト】** インспекタ内にあるキーワード、ファイル名、テキスト エントリなどがその例です。これらのテキストに正しい文字を設定するには、**【開く】** ダイアログ ボックスまたは **【インポート】** ダイアログ ボックスのコード ページ設定を使用する必要があります。コード ページ設定の使用について詳しくは、[52 ページの「描画を作成する/開く」](#)。を参照してください。

テキストを任意の言語で正しく表示するには

- 1 **テキスト** ツール  を使用して、正しく表示されていないテキスト オブジェクトを選択します。
- 2 **【テキスト】** ▶ **【エンコード】** をクリックします。
- 3 ダイアログ ボックスで、**【その他のエンコード】** オプションを選択します。
- 4 **【その他のエンコード】** リストから、テキストが判読可能なエンコード設定を選択します。

プレビュー ウィンドウに、選択したエンコード設定でテキストが表示されます。



エンコードを変更すると、元のテキストで Unicode 以外のフォントが使用されていた場合も、Unicode フォントを使用できるようになります。



フォントを管理する

CorelDRAW では、**フォント**を管理およびプレビューできます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 605 の「デフォルト フォントを変更する」。
- ページ 606 の「フォントを置き換える」。
- ページ 607 の「フォントを表示する」。
- ページ 608 の「フォントをフィルタする」。
- ページ 610 の「フォントを検索する」。
- ページ 611 の「さらに多くのフォントを取得する」。
- ページ 612 の「フォントを選択する」。
- ページ 614 の「Corel Font Manager」。

デフォルト フォントを変更する

アート、コールアウト、寸法線、および段落テキストで使用されるデフォルト フォントを変更できます。

デフォルト フォントを変更するには

- 1 **テキスト** ツールをクリックし、ドキュメント ウィンドウではどこもクリックせずに、プロパティ バーの **[フォント リスト]** ボックスからフォントを選択します。
- 2 **[ドキュメントのデフォルトの変更]** ダイアログ ボックスで、必要に応じて次のチェック ボックスをオンにし、対応するテキスト タイプのデフォルト フォントを変更します。
 - **アート テキスト**
 - **コールアウト**
 - **寸法線**
 - **段落テキスト**

この操作により、アクティブなドキュメントのデフォルト フォントが変更されます。



デフォルト フォントは、**[オブジェクト スタイル]** インスペクタ から変更できます。詳しくは、649 ページの「**デフォルトのオブジェクト プロパティを編集するには**」を参照してください。

フォントを置き換える

PANOSE フォント マッチングを使用して、代用フォントのリストにアクセスすることができます。代用フォントとは、コンピュータで見つからないフォントがドキュメント内で使用されている場合に、そのフォントの代わりとして使用するフォントです。

フォント マッチング用のオプションを設定することができます。フォント マッチングは、テキストのみに使用することも、テキストとテキスト スタイルの両方に使用することもできます。フォント マッチングをオフにすることもできます。PANOSE フォント マッチングなしでフォントを置き換えた場合は、デフォルトの代用フォントを受け入れることも、利用可能な任意のフォントを代用として選択することもできます。

代用フォントは、一時的に適用させることもできますし、永久的に適用させることもできます。

代用フォントのリストを作成することができます。このリストのフォントは、PANOSE フォント マッチング機能で推奨される代用フォントよりも優先されます。同じフォントでもプラットフォームごとにスペルが異なることがあるので、プラットフォーム間で描画とドキュメントを共有するときは例外リストが役立ちます。

フォント マッチングのオプションを設定するには

- 1 **[CorelDRAW]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[CorelDRAW]** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[テキスト]** をクリックします。
- 3 **[フォント]** をクリックします。
- 4 **[PANOSE フォント マッチング]** をクリックします。
- 5 **[PANOSE フォント マッチングの環境設定]** ダイアログ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。
 - **テキスト** - ドキュメントのテキストの代用フォントを選択し、テキスト スタイルにはデフォルトの代用フォントを適用します。
 - **テキストとスタイル** - ドキュメントのテキストとテキスト スタイルの代用フォントを選択します。
 - **表示しない** - ドキュメントのテキストとテキスト スタイルの両方に、デフォルトの代用フォントを適用します。

PANOSE フォント マッチングを使用するには

- 1 ドキュメントを開くか、またはインポートします。
ドキュメントのフォントが見つからない場合は、**[見つからない代用フォント]** ダイアログ ボックスが表示されます。
見つからないフォントの名前が**[見つからないフォント]** リストに表示され、**[代用フォント]** リストには、推奨される代用フォントが表示されます。
- 2 **[PANOSE 推奨のマッチングを使用]** オプションをオンにします。
- 3 次のいずれかのオプションを選択します。
 - **[永続]** - 見つからないフォントを代用フォントに常時置き換えます。ファイルをいったん保存してから開くと、新しいフォントが使用されます。
 - **[一時]** - 現在のドキュメント セッションで、見つからないフォントを代用フォントに置き換えます。

見つからないフォントを置き換えるには

- 1 ドキュメントを開くか、またはインポートします。
ドキュメントのフォントが見つからない場合は、**[フォント マッチングの結果]** ダイアログ ボックスが表示されます。
- 2 **[見つからないフォント]** リストから、見つからないフォントを選択します。
- 3 **[代用フォント]** オプションをオンにします。
- 4 **[代用フォント]** リスト ボックスから、フォントを選択します。

使用できるフォントの選択を変更するには、次のオプションのいずれかを有効にします。

- **[見つからないフォントと同じコード ページのフォントを表示]** - アクティブなドキュメントのコード ページをサポートするフォントのみを表示します。
- **[すべてのフォントを表示]** - 選択できる使用可能なフォントをすべて表示します。

5 次のいずれかのオプションを選択します。

- **[永続]** - 見つからないフォントを代用フォントに常時置き換えます。ファイルをいったん保存してから開くと、新しいフォントが使用されます。
- **[一時]** - 現在のドキュメント セッションで、見つからないフォントを代用フォントに置き換えます。



[今後のフォント マッチングのためにこの代用フォントを保存] チェック ボックスをオンにすることで、代用フォントを保存できます。

Shift キーを押しながら **[見つからないフォント]** リストで複数のフォントを選択すれば、見つからない複数のフォントを単一のフォントで代用できます。

代用フォントのリストを設定するには

- 1 **[CorelDRAW]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[CorelDRAW]** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[テキスト]** をクリックします。
- 3 **[フォント]** をクリックします。
- 4 **[PANOSE フォント マッチング]** をクリックします。
- 5 **[PANOSE フォント マッチングの環境設定]** ダイアログ ボックスで、**[代用]** をクリックします。
- 6 **[PANOSE フォント マッチング代用フォント]** ダイアログ ボックスで、**[見つからないフォント]** ボックスに見つからないフォント名を入力します。
- 7 **[代用フォント]** リスト ボックスから、コンピュータにインストールされているフォントを選択します。
- 8 **[代用フォントの追加]** をクリックします。

フォントを表示する


[フォント] リスト ボックス内からフォント リストをカスタマイズして、フォントを見つけやすくすることができます。例えば、**[フォント リスト]** ボックスに表示されるフォント名のサイズを変更することができます。ファミリーでグループ化されたフォントやフラット リストとしてグループ化されたフォントを表示することができます。非ラテン語フォントがインストールされている場合は、ラテン語またはネイティブ言語で名前を表示することができます。また、最近使用したフォントをフォント リストの一番上に表示/非表示にし、最近使用したフォントの表示数を指定することもできます。

デフォルトでは、フォント名では対応するフォントが使用されますが、同じフォントを使用することによってすべてのフォント名を表示することができます。

CorelDRAW では、フォント リスト ボックス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	<p>[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。</p> <p>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。</p>
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。

描画ウィンドウでフォントをプレビューする場合は、目的のテキストを選択します。

- 2 プロパティ バーの**[フォント リスト]** ボックスをクリックします。


指定されたフォントでフォント名が表示されます。

特定のフォントが適用された選択テキストをプレビューするには、**[フォント リスト]** ボックス内のフォント名にマウス ポインタを合わせます。



シンボル フォントの名前は、デフォルトのユーザー インタフェース フォントで表示されます。シンボル フォント名の右側とプレビュー領域にシンボル フォントのサンプルが表示されます。

[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]** スライダーの下) 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。

埋め込み権限について詳しくは、607 ページの「[フォントを表示する](#)」を参照してください。

特定の権限を持つフォントがない場合、対応するフィルタは表示されません。たとえば、どのフォントもドキュメントに埋め込む場合、**[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  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。



[プロパティ] インспекタ、[テキスト] インспекタ、[フォント サンプラー] インспекタ、[グリフ] インспекタの [フォント] リスト ボックスからフォントをフィルタすることもできます。

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

カテゴリ

キーワード

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、デバナジャリ、ディベヒ語、グルジア、ギリシャ、グジャラート、ヘブライ語、平仮名、日本語、カナラ、片仮名、韓国語、ラテン、ロシア語、シリア語、タミル、テルグ、タイ、トルコ語、ベトナム語

製造元

Ale/Paul、Bitstream、Cultivated/Mind、DynaComware、Font Fabric、Fontlab、Fontographer、ITC、Linotype、Mark Simonson、Monotype、Typodermic、RW++

埋め込み権限

編集可能、インストール可能、埋め込みなし、印刷レビュー、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

CorelDRAW 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を変更できます。詳しくは、[103 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。

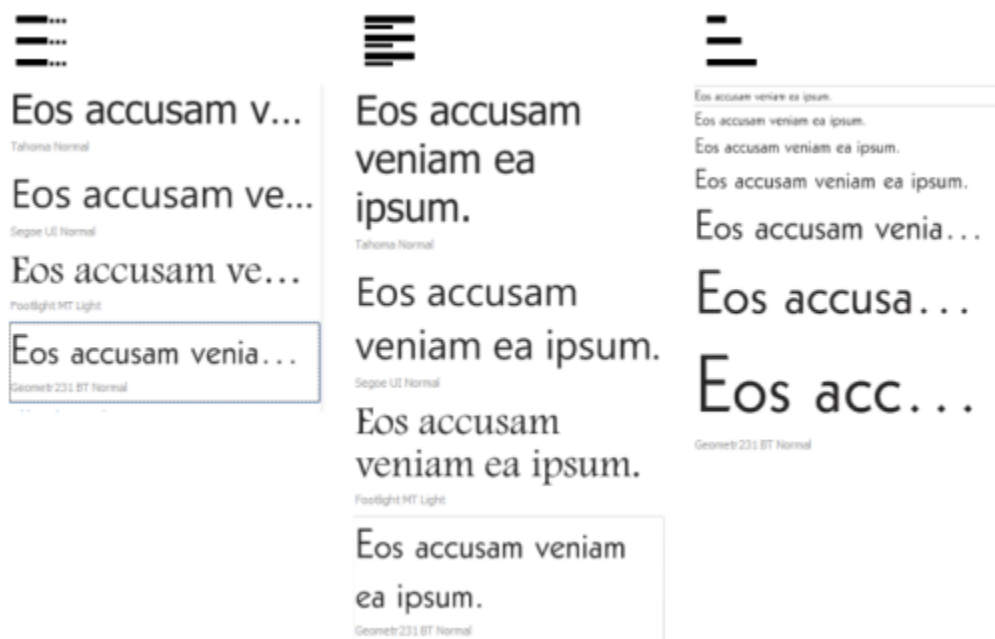
ダウンロードしたフォント パックは、**[フォント リスト]** ボックスに表示されます。また、**[マイ コレクション]** の下にある **[フィルタ]** リストにも表示されます。

フォントを選択する

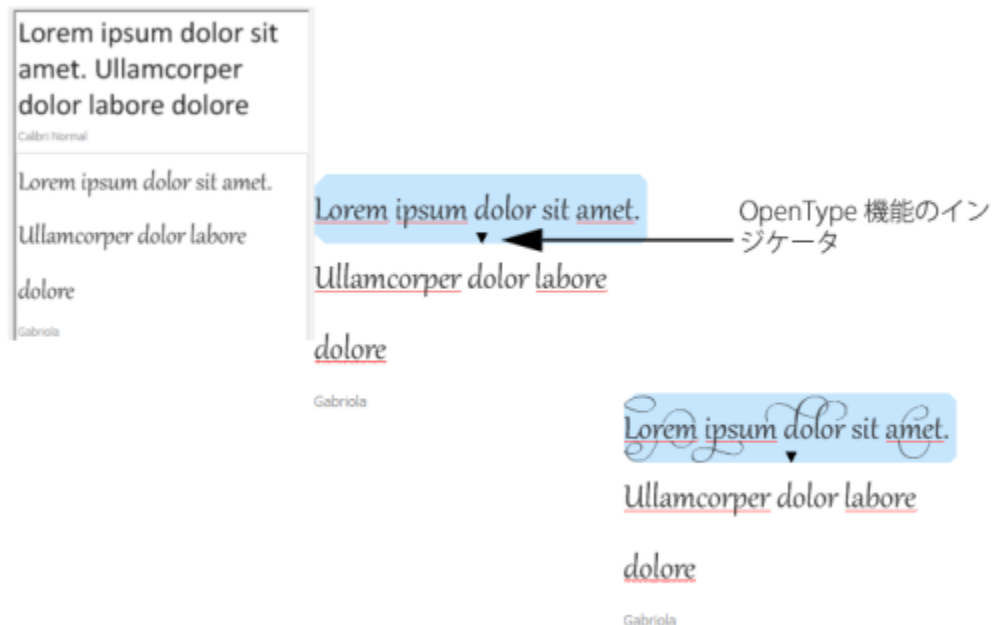
フォント サンプラーでは、同じサンプル テキストにさまざまなフォントやサイズを適用して表示し、プロジェクトに最適なフォントを選択できます。

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。

可能な操作

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。



修辞ツール

修辞ツールを使って、スペルミスや文法上のエラーの訂正、エラーの自動修正、および文章の推敲に利用できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 615 の「QuickCorrect」。
- ページ 617 の「スペルチェックと Grammatik」。
- ページ 619 の「類義語辞典 <英語用>」。
- ページ 620 の「言語を操作する」。
- ページ 621 の「修辞ツールをカスタマイズする」。
- ページ 622 の「チェック スタイル」。
- ページ 622 の「単語リスト」。
- ページ 624 の「文字カウントをチェックする」。

このスイートとともに修辞ツールがインストールされますが、すべての言語ですべての修辞ツールを使用できるわけではありません。サポートする言語について詳しくは、[625 ページの「参照: 修辞ツール」](#)を参照してください。

QuickCorrect

クイック修正™は、入力ミスのある単語や大文字小文字の誤りを自動的に修正します。自動修正するエラーの種類を指定して、クイック修正をカスタマイズできます。

CorelDRAW では、テキストに適用される引用符は、選択した言語によって異なります。クイック修正を使用して、異なる言語の引用符をさらにカスタマイズできます。たとえば、ある言語の二重引用符、一重引用符、直線引用符のスタイルを変更できます。

クイック修正に単語を追加すると、入力ミスの多い単語や省略形を置換できます。以降にスペルミスが見つかった場合、クイック修正によって自動的に訂正されます。この機能を使用すると、頻繁に使用する語句を登録できます。たとえば、「for your information」という語句を「FYI」という短縮形で登録した場合は、「FYI」と入力してスペース キーを押すと、「for your information」に変換されます。

以降に同様のスペルミスが見つかった場合に自動的に修正されるように、クイック修正にスペル チェックでの修正結果を追加できます。

また、クイック修正で訂正した内容は元に戻すこともできます。

クイック修正をカスタマイズするには

- 1 **[テキスト] ▶ [修辞ツール] ▶ [クイック修正]** をクリックします。

2 次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。

- [文の最初の文字を大文字にする]
- [2 文字目を小文字にする]
- [曜日を大文字にする]
- [Web アドレスを入力すると自動的にハイパーリンクを作成する]



[2 文字目を小文字にする] オプションでは、大文字の次の文字がスペースまたはピリオドの場合、または単語に別の大文字が含まれる場合は変更されません。

[文の最初の文字を大文字にする] チェック ボックスをオンにしていなくても、テキストの大文字と小文字を変更できます。詳しくは、[578 ページの「文字の大文字/小文字を変更するには」](#)。を参照してください。

異なる言語に引用符をカスタマイズするには

- 1 [テキスト] ▶ [修辞ツール] ▶ [クイック修正] をクリックします。
- 2 [言語] リスト ボックスで言語を選択します。
- 3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
直線引用符をタイポグラフィ式 (曲線型) の引用符に変更する	[引用符をタイポグラフィ式の引用符に置き換える] チェック ボックスをオンにします。
引用符が番号に伴う場合は直線引用符を挿入する	[「6'」のように数字の後ろに直線引用符を使用] チェック ボックスをオンにします。
一重引用符の外観を変更する	[一重引用符] の下にある [開く] と [閉じる] リスト ボックスから引用符のスタイルを選択するか、それぞれのボックスに文字を入力します。
二重引用符の外観を変更する	[二重引用符] の下にある [開く] と [閉じる] リスト ボックスから引用符のスタイルを選択するか、それぞれのボックスに文字を入力します。



直線引用符は、フィート (') やインチ (") を示すために使われることがあります。

クイック修正に単語を追加するには

- 1 [テキスト] ▶ [修辞ツール] ▶ [クイック修正] をクリックします。
- 2 [置換テキスト] 領域で [入力中にテキストを置き換える] チェック ボックスをオンにします。
- 3 [置換] ボックスに置換対象のテキストを入力します。
- 4 [置換後] ボックスに置換後のテキストを入力します。
- 5 [追加] をクリックします。



この機能を使用すると、頻繁に使用する語句を登録できます。**[置換]** ボックスに短縮形を入力し、**[置換後]** ボックスに単語や語句を入力します。

クイック修正にスペルの訂正を追加するには

- 1 **[CorelDRAW]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[CorelDRAW]** をクリックします。
- 2 左側のペインで **[テキスト]** をクリックし、右側のペインで **[スペル]** をクリックします。
- 3 **[クイック修正に追加]** チェック ボックスをオンにします。

クイック修正の訂正を元に戻すには

- **[編集]** ▶ **[元に戻す クイック修正]** をクリックします。

スペルチェックと Grammatik

スペル チェックと Grammatik を使用すると、描画全体、描画の一部、または選択したテキストのスペルと文法をチェックすることができます。日付、自国、通貨記号、テキストのスペルまたは文法をチェックしたり、異なる言語の言葉を探したりすることも可能です。

手動でテキストを編集した後、描画のチェックを再開できます。

スペル チェックと Grammatik で単語や語句を変換するには、単語を選択する方法と、単語の自動置換を定義する方法の 2 つがあります。自動置換の単語を定義する方法は、入力ミスが頻繁に起こるような単語に使用できます。自動置換の単語は、ユーザー単語リスト ファイルに保存されます。ユーザー単語リストのファイルについて詳しくは、[622 ページの「単語リスト」](#)。を参照してください。


文章エラーを一度スキップして、それ以降に発生するエラーをマークすることもできますし、校正セッション全体のエラーをスキップすることもできます。

描画全体のスペルや文法をチェックするには

- 1 **[テキスト]** ▶ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - **スペル チェック**
 - **Grammatik**
- 2 **[チェック]** リスト ボックスから **[ドキュメント]** を選択します。
異なる言語のスペルまたは文法をチェックするには、**[オプション]** ▶ **[言語]** をクリックし、言語を選択します。

スペル チェックと Grammatik では、デフォルトで **[自動開始]** コマンドがオンになっています。**[自動開始]** コマンドをオフにする場合は、**[オプション]** ▶ **[自動開始]** をクリックします。描画をチェックするには、**[修辞ツール]** ダイアログ ボックスで **[開始]** ボタンをクリックします。

描画の一部のスペルや文法をチェックするには

- 1 **テキスト ツール**  でテキスト フレームをクリックします。
- 2 **[テキスト]** ▶ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - **スペル チェック**
 - **Grammatik**
- 3 **[チェック]** リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。
 - **[段落]**
 - **[選択テキスト]**

- [文]
- [単語]

異なる言語のスペルまたは文法をチェックするには、**[オプション]** ▶ **[言語]** をクリックし、言語を選択します。

スペル チェックと Grammatik では、デフォルトで**[自動開始]** コマンドがオンになっています。**[自動開始]** コマンドをオフにする場合は、**[オプション]** ▶ **[自動開始]** をクリックします。描画をチェックするには、**[修辞ツール]** ダイアログ ボックスで **[開始]** ボタンをクリックします。



[チェック] リスト ボックスで利用できるオプションは、チェックする描画の種類によって異なります。

選択したテキストのスペルや文法をチェックするには

- 1 チェックするテキストを選択します。
- 2 **[テキスト]** ▶ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。

- スペル チェック
- Grammatik

異なる言語のスペルまたは文法をチェックするには、**[オプション]** ▶ **[言語]** をクリックし、言語を選択します。

スペル チェックと Grammatik では、デフォルトで**[自動開始]** コマンドがオンになっています。**[自動開始]** コマンドをオフにする場合は、**[オプション]** ▶ **[自動開始]** をクリックします。描画をチェックするには、**[修辞ツール]** ダイアログ ボックスで **[開始]** ボタンをクリックします。

テキストを手動で編集するには

- 1 **[テキスト]** ▶ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - スペル チェック
 - Grammatik
- 2 スペルや文法のチェックが単語や語句で停止した場合は、**[置換]** ボックスをクリックしてテキストを編集します。

単語や語句を置換するには

- 1 **[テキスト]** ▶ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - スペル チェック
 - Grammatik
- 2 スペルや文法のチェックが停止したときに、**[置換候補]** リストから単語または語句を選択します。
- 3 **[置換]** をクリックします。



スペル チェックが置換する単語を示さない場合、**[置換]** ボックスのテキストを手動で編集します。

自動テキスト置換を指定するには

- 1 **[テキスト]** ▶ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - スペル チェック
 - Grammatik
- 2 スペルや文法チェックが単語で停止したら、**[自動置換]** をクリックします。

スペルや文法のエラーを 1 スキップするには

- 1 **[テキスト]** ▶ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - スペル チェック

- **Grammatik**

2 スpellや文法のチェックが停止したら、次のいずれかをクリックします。

- **一度だけスキップ** — エラーを一度だけスキップします。
- **すべてスキップ** — すべてのエラーをスキップします。



特定の単語をユーザー単語リストに追加することにより、すべての校正でその単語をスキップすることもできます。ユーザー単語リストのファイルについて詳しくは、[622 ページの「単語リスト」](#)。を参照してください。

類義語辞典＜英語用＞

類義語辞典＜英語用＞を使用して文章を推敲します。類義語辞典＜英語用＞では、同意語、反意語、関連語などを調べることができます。

類義語辞典＜英語用＞を使用して単語を置換できます。単語を調べる場合、選択した検索オプションの簡単な定義とリストが類義語辞典＜英語用＞に表示されます。類義語辞典＜英語用＞は現在形と過去形が同じ動詞の活用形や、複数の品詞として使用される単語を明記していません。類義語辞典＜英語用＞では、ドキュメントで挿入または置き換えるための適正な語形を選択できます。また、類義語辞典＜英語用＞で調べた単語の履歴リストが保存されます。類義語辞典＜英語用＞を起動するたびに新しい履歴リストが開始されます。

類義語辞典＜英語用＞を使って言葉を挿入することもできます。

免責事項: 拡張された類義語辞典＜英語用＞ファイルとディクショナリーには、一部の人が不快と感じる言葉が含まれています。このような言葉は、関連的な検索を可能にするため、ファイルに含まれています。不快にさせたり、このような用語の使用を奨励したりすることは意図されていません。

単語を置換するには

- 1 単語を選択します。
- 2 **[テキスト]** ▶ **[修辞ツール]** ▶ **[類義語辞典]** をクリックします。
- 3 検索オプションのリストで、定義をクリックして同意語、反意語、関連語のリストにアクセスします。
- 4 単語をクリックし、**[置換]** をクリックします。

可能な操作

類義語辞典＜英語用＞の修正候補を検索する

単語をダブルクリックします。

最下部のペインに単語の定義が表示されます。

単語を検索する

[類義語辞典＜英語用＞] ページの最上部でリスト ボックスに単語を入力し、**Return** を押します。

最近チェックした単語を検索する

[類義語辞典＜英語用＞] ページ上部のリスト ボックスから単語を選択します。



挿入する単語について、類義語辞典＜英語用＞から正しい語形を選択するように要求される場合があります。現在形と過去形が同じ語形の単語（「read」など）や、複数の品詞を持つ単語（名詞と動詞がある「wonder」など）を置換しようとする、このようなプロンプトが表示されます。



単語リストをスクロールするには、上下の矢印をクリックします。

単語を挿入するには

- 1 描画上で単語を挿入する位置をクリックします。
- 2 **[テキスト]** ▶ **[修辞ツール]** ▶ **[類義語辞典]** をクリックします。
- 3 **[類義語辞典 <英語用>]** ページの最上部にあるボックスに単語を入力し、**Return** を押します。
- 4 リスト ボックスから単語を選択します。
- 5 **[挿入]** をクリックします。



挿入する単語について、類義語辞典 <英語用> から正しい語形を選択するように要求される場合があります。現在形と過去形が同じ語形の単語 (「read」など) や、複数の品詞を持つ単語 (名詞と動詞がある「wonder」など) を置換しようとする、このようなプロンプトが表示されます。

言語を操作する

描画に含まれるテキストは、別の言語に変更できます。たとえば、コンピュータ オペレーティング システムのデフォルト言語が英語で、フランス語モジュールもインストールされている場合は、修辞ツールを使用して、英語とフランス語両方のテキストのスペルと文法をチェックできます。スペル チェック、Grammatik、または類義語辞典を実行する場合、CorelDRAW は単語、語句、文のチェックを、それぞれに割り当てられている言語に基づいて行います。これにより、他言語の単語が入力ミスとして検出されなくなります。テキストが単言語で記述されているときと同じように、修辞ツールを使用できます。日付、自国、通貨記号、テキストのスペルまたは文法をチェックしたり、異なる言語の単語を検索したりすることが可能です。

複数言語モジュールを利用できる場合は、リストから選択し、デフォルトの修辞ツール言語を設定できます。

別の言語の表記規則をチェックすることができます。たとえば、スペル チェックで、描画内のすべての日付をフランス語の表記規則 ("12 avril 2005" など) に従ってフォーマットできます。

多くの言語ではハイフネーションをサポートしています。ハイフネーション機能を使用すると、単語が次の行にまたがる場合に次の行に送らずに、適切な箇所に自動的にハイフネーションを挿入することにより、右マージンの凸凹を少なくすることができます。

異なる言語に使用する引用符を指定することもできます。詳しくは、[616 ページの「異なる言語に引用符をカスタマイズするには」](#) を参照してください。

テキストに言語を割り当てるには

- 1 テキストを選択します。
- 2 **[テキスト]** ▶ **[修辞ツール]** ▶ **[言語]** をクリックします。
- 3 **[テキストの言語]** ダイアログ ボックスで、リストから言語を選択します。



選択した単語、文、または段落に特定の言語を割り当てることができます。

[テキストの言語] ダイアログ ボックスで選択した言語の修辞ツールを使用するには、その言語のモジュールがインストールされている必要があります。



テキストに割り当てられている言語を確認するには、テキストを選択し、ステータス バーに表示される 3 文字の言語コードを表示します。

修辞ツールをカスタマイズする

スペル チェックで描画のスペルをチェックする方法をカスタマイズすることができます。たとえば、スペル チェックの起動方法を選択して、入力ミスの単語、大文字小文字の誤り、重複する単語、または数字付きの単語をスペル チェックで検出するかどうかを選択できます。

Grammatik で描画の文法をチェックする方法をカスタマイズすることができます。たとえば、Grammatik を自動的に開始する、自動置換する前に確認を表示する、入力ミス単語の修正候補を表示する、などの設定が可能です。

また、類義語辞典〈英語用〉が自動的に単語を検索したり閉じたりするようにカスタマイズできます。類義語辞典〈英語用〉では、入力ミスの単語の正しいスペルを示し、種類の異なる単語 (同意語、反意語、その他の関連語など) のリストを表示するようにカスタマイズできます。

スペル チェックのオプションを設定するには

- 1 [テキスト] ▶ [修辞ツール] ▶ [スペル チェック] をクリックします。
- 2 [オプション] をクリックして、次のいずれかをクリックします。
 - [自動開始]
 - [スペルミス時に警告音]
 - [全テキストを再チェック]
 - [数字付き単語をチェック]
 - [重複単語をチェック]
 - [大/小文字の誤用をチェック]
 - [自動置換の前にプロンプト表示]
 - [発音類似語を表示]



クリックしたオプションは、次回スペル チェックを開いたときに適用されます。

Grammatik のオプションを設定するには

- 1 [テキスト] ▶ [修辞ツール] ▶ [Grammatik] をクリックします。
- 2 [オプション] をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - [自動開始]
 - [自動置換の前にプロンプト表示]
 - [スペルの置換候補をアドバイスする]



クリックしたオプションは、次回 Grammatik を開いたときに適用されます。

類義語辞典〈英語用〉のオプションを設定するには

- 1 [テキスト] ▶ [修辞ツール] ▶ [類義語辞典] をクリックします。
- 2 [オプション] をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - [辞書の自動使用]
 - [自動的に閉じる]
 - [タイプ補助]
 - 同意語
 - 反意語



クリックしたオプションは、次回類義語辞典を開いたときに適用されます。

チェック スタイル

チェック スタイルは、プリセット修辞スタイル規則で構成されています。チェック スタイルを使用すると、特定の目的を持つ描画をチェックできます。たとえば、[Advertising] では、広告コピーや商業文をチェックできます。

チェック スタイルを選択するには

- 1 [テキスト] ▶ [修辞ツール] ▶ [Grammatik] をクリックします。
- 2 [オプション] ▶ [スタイル チェック] をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - Spelling plus
 - Quick check
 - Very strict
 - Formal memo or letter
 - Informal memo or letter
 - Technical or scientific
 - Documentation or speech
 - Student composition
 - Advertising
 - Fiction
 - Grammar As-You-Go



チェック スタイルは、別のスタイルを選択するまで有効です。

単語リスト

単語リストとは、修辞ツールでテキストを校正する際に使用する単語や語句のリストです。修辞ツールは、ユーザー単語リストとメイン単語リストの 2 種類の単語リストを調べます。各言語にはデフォルトのユーザー単語リストがあります。ユーザー単語リストは、単語を追加/削除/置換してカスタマイズできます。メイン単語リストは、特定の言語、分野、または企業で使用するスペル チェック用の特殊な単語リストです。

ユーザー単語リストを追加すると、テキストの校正に役立ちます。ユーザー単語リストは、10 リストまで同時に開くことができます。たとえば、スペル チェックで米国英語とカナダ英語のユーザー単語リストをスキャンする場合は、両方のリストを追加します。また医療機関で仕事をしている場合、修辞ツールを実行するサードパーティ製の医学用単語リストを選択できます。スペル チェックがサポートする各言語には、デフォルトのメイン単語リストがあります。最初にアクティブなユーザー単語リストを調べ、そこで目的の単語または語句が見つからなかった場合は、アクティブなメイン単語リストを調べます。単語リストは削除することもできます。

単語がエラーとして検出されないように、ユーザー単語リストに単語を追加できます。単語の置換候補をユーザー単語リストに追加することもできます。この機能により、スペル チェックや Grammatik が単語で停止した場合に、置換候補を選択できます。

ユーザー単語リストの単語はいつでも編集または削除できます。

ユーザー単語リストを追加するには

- 1 [テキスト] ▶ [修辞ツール] をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - スペル チェック
 - Grammatik

- 2 **[オプション]** ▶ **[ユーザー単語リスト]** をクリックします。
- 3 **[リストの追加]** をクリックします。
- 4 表示されたダイアログ ボックスで、ユーザー単語リストを選択します。
- 5 **[開く]** をクリックします。



ユーザー単語リストのファイル拡張子は **.uwl** です。

描画をチェックする場合、ユーザー単語リストは**[ユーザー単語リスト]** ダイアログ ボックスに表示される順序でスキャンされます。

ユーザー単語リストを削除するには

- 1 **[テキスト]** ▶ **[修辞ツール]** ▶ **[スペル チェック]** をクリックします。
- 2 **[オプション]** ▶ **[ユーザー単語リスト]** をクリックします。
- 3 ユーザー単語リストを選択します。
- 4 **[リストの削除]** をクリックします。



デフォルト言語の単語リストは削除できません。

ユーザー単語リストに単語を追加するには

- 1 **[テキスト]** ▶ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - **スペル チェック**
 - **Grammatik**
- 2 **[オプション]** ▶ **[ユーザー単語リスト]** をクリックします。
- 3 **[ユーザー単語リスト]** ダイアログ ボックスで、ユーザー単語リストを選択します。
- 4 **[単語/語句]** ボックスに単語を入力します。
置換候補を追加する場合は、**[置換]** ボックスに入力します。
- 5 **[エントリの追加]** をクリックします。
- 6 **[閉じる]** をクリックします。



スペル チェックでは、候補単語は**[置換候補]** ボックスに表示されます。



現在のユーザー単語リストに単語を追加するには、**[スペル チェック]** または **[Grammatik]** ページで **[追加]** をクリックします。

ユーザー単語リストには、短い語句も追加できます。

ユーザー単語リストの語句を編集するには

- 1 **[テキスト]** ▶ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - **スペル チェック**
 - **Grammatik**
- 2 **[オプション]** ▶ **[ユーザー単語リスト]** をクリックします。
- 3 編集する語句を含むユーザー単語リストを選択します。

- 4 編集する単語や語句を選択します。
- 5 **[置換]** ボックスで単語や語句を編集します。
- 6 **[エントリの置換]** をクリックします。



編集する単語リストが **[ユーザー単語リスト]** ダイアログ ボックスに表示されない場合、**[リストの追加]** をクリックしてリストを開きます。

ユーザー単語リストの語句を削除するには

- 1 **[テキスト]** ▶ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - **スペル チェック**
 - **Grammatik**
- 2 **[オプション]** ▶ **[ユーザー単語リスト]** をクリックします。
- 3 編集する単語リストを選択します。
- 4 削除する単語や語句を選択します。
- 5 **[エントリの削除]** をクリックします。

主要な単語リストを選択、追加、削除するには

- 1 **[テキスト]** ▶ **[修辞ツール]** をクリックし、**[スペル チェック]** をクリックします。
- 2 **[オプション]** ▶ **[主要な単語リスト]** をクリックします。
- 3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
主要な単語リストを選択します。	使用する主要な単語リストに対応するチェック ボックスをオンにします。
主要な単語リストを追加する	[リストの追加] をクリックします。表示されたダイアログ ボックスで主要な単語リストを選択します。 [開く] をクリックします。
主要な単語リストを削除する	主要な単語リストを選択します。 [リストの削除] をクリックします。

文字カウントをチェックする

文字カウントでは、行数、単語数、文字数、およびフォント名やスタイル名などのテキスト要素がカウントされます。選択したテキスト オブジェクトのカウントを表示する方法と、描画全体のカウントを表示する方法があります。テキストを選択していない場合は、その描画内のすべてのテキスト要素が、タブとスペース文字も含めてカウントされます。

テキスト要素をカウントするには

- 1 次のいずれかの操作を実行します。
 - 描画全体でテキスト要素をカウントするには、**描画ウィンドウ**の空白領域をクリックします。
 - 選択したテキストで要素をカウントするには、テキストのブロックを選択します。
- 2 **[テキスト]** ▶ **[文字カウント]** をクリックします。

可能な操作

使用するスタイルに関する情報を表示する [スタイル数の表示] チェック ボックスをオンにします。

参照: 修辞ツール

言語およびサポートされる検索オプション

次の表に、言語とそれぞれでサポートされている類義語辞典オプションを示します。

言語	同意語	反意語	関連単語	関連情報	クロス リファ レンス	上位語	下位語	言い回し
デンマーク 語	●							
オランダ語	●	●	●		●	●	●	●
英語 - アメ リカ合衆国	●							
英語 - イギ リス	●							
英語 - カナ ダ	●							
英語 - オー ストラリア	●							
フランス語 - フランス	●	●			●	●	●	
フランス語 - カナダ	●	●			●	●	●	
ドイツ語 - ドイツ	●			●				

ドイツ語 - スイス	●			●			
イタリア語	●	●			●	●	●
ノルウェー語	●	●	●				
ポルトガル語 - ポルトガル	●		●				
ポルトガル語 - ブラジル	●		●				
スペイン語 - スペイン	●	●	●	●			
スペイン語 - 南米	●	●	●	●			
スウェーデン語	●	●			●		

言語および使用可能な修辞ツール

次の表に、言語、コード、使用できる修辞ツールを示します。

言語	コード	スペル チェック	Grammatik	類義語辞典	辞書	ハイフン
アフリカーンス語	AF	○	×	×	×	○
カタロニア語	CA	○	×	×	×	○
チェコ語	CZ	○	×	×	×	○
デンマーク語	DK	○	×	○	×	○
オランダ語	NL	○	○	○	×	○

英語 - アメリカ合衆国	US	○	○	○	○	○
英語 - イギリス	UK	○	○	○	○	○
英語 - カナダ	CE	○	○	○	×	○
英語 - オーストラリア	OZ	○	○	○	×	○
フィンランド語	SU	○	×	×	×	○
フランス語 - カナダ	CF	○	○	○	×	○
フランス語 - フランス	FR	○	○	○	×	○
ガリシア語	GA	○	×	×	×	○
ドイツ語 - ドイツ	DE	○	○	○	×	○
ドイツ語 - スイス	SD	○	○	○	×	○
ギリシャ語	GR	○	×	×	×	○
アイスランド語	IS	○	×	×	×	×
イタリア語	IT	○	×	○	×	○
ノルウェー語	NO	○	×	○	×	×
ポーランド語	PL	○	×	×	×	○
ポルトガル語 - ブラジル	BR	○	×	○	×	○
ポルトガル語 - ポルトガル	PO	○	×	○	×	○
ロシア語	RU	○	×	×	×	○

スロバキア語	SL	○	×	×	×	○
ソト語	ST	○	×	×	×	○
スペイン語 - 南米	EA	○	○	○	×	○
スペイン語 - スペイン	ES	○	○	○	×	○
スウェーデン語	SV	○	×	○	×	○
ツワナ語	TN	○	×	×	×	○
トルコ語	TR	○	×	×	×	×
コーサ語	XH	○	×	×	×	○
ズールー語	ZU	○	×	×	×	○

Grammatik

Grammatik は、次の記数法を使用して、品詞または文の要素を識別します。

Grammatik の記数法

文法用語

説明

3v	三人称の現在動詞	次の文は、三人称で現在時制の動詞を使用します。 “He waits.” “She brushes her hair.” “Does it sing?”
<>	句読点	句読点は、語句や文の意味をわかりやすくします。例: •ピリオド (.) •カンマ (,) •疑問符 (?)
abrv	省略形	省略形は、単語を短くした形式です。たとえば、「etc」は「etcetera」の省略形です。
adj	形容詞	形容詞は、名詞を修飾する語です。例: a “good” book.

Grammatik の記数法	文法用語	説明
adv	副詞	副詞は、動詞や形容詞を修飾する語です。例: <ul style="list-style-type: none"> • go “quickly” • a “very” good book
aux	助動詞	助動詞は、「be」、「have」、または「do」、およびその変化した形です。 <ul style="list-style-type: none"> • “is” coming • “had” not run • “did” he say
bv	動詞の基本形	動詞の基本形は、不定詞の「to」の後、または「would」などの叙法助動詞の後にくる形です。
c/s	比較級/最上級	比較級および最上級は形容詞や副詞の変化した形で、比較の程度を示します。例: <ul style="list-style-type: none"> • happier • slowest
cj	接続詞	接続詞は、単語、語句、節を結合します。例: <ul style="list-style-type: none"> • the book “and” the pen • I want to leave “because” it is late.
det	限定詞	限定詞は、形容詞の 1 つです。例: <ul style="list-style-type: none"> • a • an • the • some • these • any
直接目的語	直接目的語	直接目的語は、行為の直接の対象です。 例: Bob opened “the box.”
ij	間投詞	間投詞は、感嘆や叫びなどを表します。 例: <ul style="list-style-type: none"> • Hi! • Oh! • Hey!
間接目的語	間接目的語	間接目的語は、文章で発生する行為が誰に対するものか、あるいは誰のためのものかを説明します。例: <ul style="list-style-type: none"> • Bob gave “her” an apple. • I sent “him” a postcard.

Grammatik の記数法	文法用語	説明
inf	分離不定詞	分離不定詞とは、不定詞の形の動詞 (to be、to run) が、修飾語によって分離されているものです。たとえば、分離不定詞 "to boldly go" では、副詞 "boldly" が不定詞 "to go" を分離させています。
主節	主節	主節は、他の文の要素がなくても完全な意味を成します。例： <ul style="list-style-type: none"> • Let's have the picnic today unless it rains.(主節: "Let's have the picnic today") • When not in school, children play.(主節: "children play")
mod	叙法助動詞	叙法助動詞は、助動詞の 1 つです。例： <ul style="list-style-type: none"> • will • must • can • should • might
num	数字	数字は量を示します。例： <ul style="list-style-type: none"> • "three" boys • "497" days • "62" percent
phrasal	句前置詞	句前置詞は、動詞句に属するけれども、動詞句から分離している前置詞です。例：put the book "down."
pn	複数名詞	複数名詞は、名詞の複数形です。例： <ul style="list-style-type: none"> • books • children
poss	所有名詞	所有名詞は、所有を示します。別の名詞を修飾する形容詞として使用されます。例： <ul style="list-style-type: none"> • "dog's" leg • "students'" cars • "Joe's" son
ppt	過去分詞	過去分詞は、動詞の過去時制の 1 つです。例: The note was "written" in ink.
prep phr	前置詞句	前置詞句は、前置詞とその目的語、および修飾語を加えたものです。前置詞句は通常、形容詞、副詞、または名詞の働きをします。例: We came back "for the second show."

Grammatik の記数法	文法用語	説明
pres-p	現在分詞	<p>現在分詞は、動詞句または形容詞の働きをする動詞の 1 つです。通常、動詞の基本形に「ing」を加えたものです。例:</p> <ul style="list-style-type: none"> • He is “writing” a book. • She is “going” to bed. • The lawyers presented “closing” arguments.
prn	代名詞	<p>代名詞は、名詞の代わりとなります。例:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I • me • you • mine • yourself • these • who • which
pv	過去形	<p>過去形は、すでに起こった動作を示します。例:</p> <ul style="list-style-type: none"> • He “wrote” the book. • We “went” to the store.
関係節	関係節	<p>関係節は従属節の 1 つで、前にある名詞や代名詞を修飾する形容詞の働きをします。関係節は通常、「who」、「whom」、「what」などの関係代名詞で始まります。例: The employees “who worked diligently” were rewarded.</p>
rel prn	関係代名詞	<p>関係代名詞は従属節を導き、独立節と結び付けます。例: The noise “that” scared you was made by the boy “who” lives next door.</p>
sn	単数名詞	<p>単数名詞は、人、場所、物、または概念の名前です。例:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tom • Canada • pen • health
主題	主題	<p>節の主題は、ある動作を行います。主題は 1 語の場合もあれば、複数の語の場合もあります。例:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “John” ran. • “The cats” meowed. • “All the children and their mothers” took naps.

Grammatik の記数法	文法用語	説明
従属節	従属節	従属節は依存節とも呼ばれ、1 つの文として独立することはできません。他の節と結合しなければ意味を成しません。 例: We will have the meeting today, "because everyone is here."
that clause	that 節	that 節は、「that」で始まる特殊な従属節です。例: We were sure "that you would pay us."
動詞または動詞句	動詞または動詞句	動詞または動詞句は、動作を示します。動詞は 1 語の場合もあれば、複数の語の場合もあります。Grammatik は動詞が複数の語の場合、「動詞句」を使用します。例: <ul style="list-style-type: none"> • John "ran." • He "has gone."
wh- 節	wh- 節	wh- 節は、「when」、「how」、「why」、「where」で始まる特殊な従属節です。wh- 節は名詞、副詞、または形容詞の働きをします。例: <ul style="list-style-type: none"> • We knew "where she would go." • I will tell you "when I go."

テンプレートとスタイル

- テンプレート..... 635
- スタイルおよびスタイル セット..... 643
- カラー スタイル..... 653



テンプレート

テンプレートとは、描画のレイアウトや外観をコントロールする、スタイルとページ付けのコレクションです。テンプレートは「テンプレ」とも呼ばれます。



再利用する描画デザインのテンプレートを使用

CorelDRAW に付属のプリセット テンプレートを使用できます。また、カスタム テンプレートを作成して使用することもできます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 635 の「テンプレートを使用する」。
- ページ 636 の「テンプレートを検索する」。
- ページ 639 の「テンプレートを管理する」。
- ページ 640 の「テンプレートを作成する」。
- ページ 640 の「テンプレートを編集する」。

テンプレートを使用する

[ファイル] ▶ [テンプレートから新規作成] コマンドを使用してテンプレートからドキュメントを開始する場合、CorelDRAW により、テンプレートのページ レイアウト設定に基づいてページがフォーマットされ、次にすべてのオブジェクトとテンプレートのスタイルが新規ドキュメントにロードされます。この方法を使用する場合、テンプレートの検索と参照ができます。

テンプレートのスタイルのみを使用する場合は、**[ファイル] ▶ [開く]** コマンドを使用して、空白のドキュメントを作成できます。

また、いつでも、テンプレートからスタイルをインポートできます。

テンプレートからドキュメントを開始するには

- 1 [ファイル] ▶ [テンプレートから新規作成] をクリックします。
- 2 テンプレートを検索するか、参照します。
- 3 プレビュー ペインでサムネールをクリックして、テンプレートを選択します。
- 4 [開く] をクリックします。




テンプレートの検索について詳しくは、637 ページの「テンプレートの検索、絞り込み、並べ替えを行うには」を参照してください。

[ファイル] ▶ [新規作成] をクリックし、[テンプレート] タブをクリックして、テンプレートを選択することで、テンプレートから描画を開始することもできます。

また、[ファイル] ▶ [開く] をクリックし、テンプレートを見つけてダブルクリックし、[開く] ダイアログ ボックスの [テンプレートから新規作成] オプションをオンにして、テンプレートからドキュメントを開始することもできます。テンプレートのスタイルのみを使用する場合は、[内容を含む] チェック ボックスをオフにします。

テンプレートのスタイルをドキュメントにインポートするには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [オブジェクト スタイル] をクリックします。
- 2 [オブジェクト スタイル] インспекタの [インポート、エクスポート、またはデフォルトの保存] フライアウトを開き、[スタイル シートのインポート] ボタン  をクリックします。
- 3 テンプレートが保存されているフォルダを検索します。
- 4 ロードしたいスタイルが含まれているテンプレートをクリックします。
- 5 [インポート] をクリックします。



テンプレートのスタイルのみがインポートされます。テンプレートに保存されたページ レイアウト設定とオブジェクトは無視されます。既存のオブジェクトの属性は保持されます。

テンプレートを検索する

CorelDRAW では、テンプレートを簡単に検索できます。

ファイル名、タイトル、テンプレートに関連したキーワードなどで検索することができます。たとえば、テキスト フィールドに「certificate」と入力すると、一致しないファイルがすべて自動的にフィルタリングされ、ファイル名またはキーワードに「certificate」という単語が含まれているファイルだけが表示されます。検索はいつでもキャンセルできます。

テンプレートのソース（例：自分が作成したテンプレートのみ）やカテゴリ（例：パンフレット、フライヤ、レターヘッド、レター）を使用して、検索結果を絞り込むことができます。お気に入りや最も最近使用したテンプレートのリストを表示したり、名前や作成・変更された日付ごとにテンプレートを並べ替えたりすることもできます。

ライブラリ全体 (CorelDRAW 付属のテンプレート、サードパーティのデザイナーが提供したテンプレート、自分が作成したテンプレート)、1 個のパック、フォルダ、リストなどを、一度に参照したり検索したりできます。

テンプレートを追加する

すぐに利用できるように、**Documents¥Corel¥Corel Content¥Templates** フォルダ内にローカル テンプレートが保存されています。これらのテンプレートは、[新規ドキュメントの作成] ダイアログ ボックスの [テンプレート] タブにデフォルトで表示されま

す。テンプレートのコレクションを拡充する場合は、**[追加]** ダイアログ ボックスでテンプレート パックを追加でダウンロードできます。

Documents¥Corel¥Corel Content¥Templates フォルダ以外のローカル フォルダに保存したテンプレートにアクセスするには、それらのフォルダにリンク (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テンプレートへのアクセスに使用できます。


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

テンプレートおよびテンプレート情報を表示する

サムネールのサイズを大きくして、特定のテンプレートを簡単かつ迅速に見つけることができます。また、サムネールのサイズを小さくして、一目でより多くの検索結果を表示できます。表示領域でテンプレートを選択すると、そのテンプレートの補足情報 (カテゴリ、スタイル、ページ付け、折りのオプション) が表示されます。

テンプレートの検索、絞り込み、並べ替えを行うには

1 **[ファイル]** ▶ **[テンプレートから新規作成]** をクリックします。

2 **[オプション]** ボタン  ▶ **[コンテンツ ソースの選択]** をクリックし、オプションを選択します。

Corel の全テンプレートとユーザー自身が追加した全テンプレートを検索または参照するには、**[すべてのフォルダ]** を選択します。

3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

可能な操作

テンプレートを検索する

[検索] ボックスに語句を入力し、**Return** 検索を消去するには、**[検索の消去]** ボタンをクリックします。

テンプレートを絞り込む

[カテゴリに基づいてテンプレートを絞り込む] リスト ボックスで、カテゴリを選択します。


テンプレートを並べ替える

[名前または日付でテンプレートを並べ替え] 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。


- **[お気に入り]** — お気に入りのテンプレートを表示します。**[お気に入り]** リストのテンプレートは名前で並べ替えられます。テンプレートをお気に入りとマークする操作については、639 ページの「[テンプレートのタグ付け、名前変更、削除を行うには](#)」を参照してください。
- **[最近使用した]** — 最近使用したテンプレートを表示します。**[最近使用した]** リストのテンプレートは名前で並べ替えられます。
- **[名前]** — 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]** — テンプレートが作成日の新しい順に並べ替えられます。
- **[変更日]** — テンプレートが変更日の新しい順に並べ替えられます。

可能な操作

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

[**カテゴリに基づいてテンプレートを絞り込む**] リスト ボックスで、[**すべてのカテゴリ**] を選択します。[**オプション**] ボタン  をクリックし、[**再帰参照**] をクリックします。

フォルダのインデックスを再作成する

[**オプション**] ボタン  をクリックし、[**フォルダの再インデックス**] をクリックします。




コンテンツ ソースとして [**マイ テンプレート**] を選択した場合、**Documents¥Corel¥Corel Content¥Templates** フォルダのルートにあるテンプレートすべてを参照することができます。

テンプレート パックを新たにダウンロードして追加するには

- 1 [**ファイル**] ▶ [**テンプレートから新規作成**] をクリックします。
- 2 [**追加**] ボタンをクリックします。
- 3 [**追加**] ダイアログ ボックスで、必要なテンプレート パックをクリックします。
- 4 次のいずれかの操作を実行します。
 - [**いますぐ購入**] をクリックし、画面の説明に従って、アイテムを購入します。
 - 製品またはサブスクリプションにアイテムがある場合は、[**ダウンロード**] をクリックします。

テンプレートがある場所へのエイリアスを追加するには

- 1 [**ファイル**] ▶ [**テンプレートから新規作成**] をクリックします。
- 2 [**オプション**] ボタン  ▶ [**コンテンツ ソースの選択**] ▶ [**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 [**テンプレート ライブラリの検索**] ダイアログ ボックスで、必要なフォルダまたは場所を参照します。
- 5 [**フォルダを選択**] をクリックします。

テンプレートおよびテンプレート情報を表示するには

- 1 [**ファイル**] ▶ [**テンプレートから新規作成**] をクリックします。
- 2 次の表のタスクを実行します。



目的	作業手順
サムネールのサイズを増減する	[サムネール サイズ] スライダを調整します。
テンプレートの詳細を表示する	<p>左側のペインでサムネールをクリックします。テンプレートの詳細が右側のペインに表示されます。</p> <p>テンプレート詳細が表示されている右側のペインを非表示にするには、[テンプレート詳細を表示] チェックボックスをオフにします。</p>

テンプレートを管理する

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

気に入ったテンプレートは、お気に入りとしてマークできます。また、テンプレートのプロパティの表示や変更もできます。たとえば、タイトルと言語の変更、新しいキーワードの追加や既存のキーワードの削除を行えます。テンプレートのカテゴリを変更したり、カスタム カテゴリをテンプレートに割り当てたりすることができます。不要になったテンプレートは削除できます。

テンプレート パックとエイリアスのリストを更新するには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[テンプレートから新規作成]** をクリックします。
- 2 **[オプション]** ボタン  ▶ **[コンテンツ ソースの選択]** をクリックし、テンプレート パックまたはエイリアスを選択します。
- 3 **[オプション]** ボタン  をクリックし、次の表からいずれかのタスクを実行します。

目的	作業手順
テンプレート パックまたはエイリアスの名前を変更する	[名前の変更] をクリックし、 [名前の変更] ダイアログ ボックスの [名前] ボックスに名前を入力します。
移動したフォルダまたは名前が変更されたフォルダを参照する	[参照] をクリックし、テンプレートのあるフォルダへ移動します。
リストからエイリアスを削除する	[削除] をクリックします。
Finderでテンプレート パックまたはエイリアスを開く	[フォルダの場所を開く] をクリックします。

テンプレートのタグ付け、名前変更、削除を行うには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[テンプレートから新規作成]** をクリックします。
- 2 次の表からいずれかの作業を実行します。

目的	作業手順
テンプレートをお気に入りにマークする	サムネールを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 ライブラリのテンプレート名、あるいはそれに関連付けられているキーワードを変更する	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。 <ul style="list-style-type: none">• [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。• [キーワード] ボックスでキーワードを追加または削除します。• [カテゴリ] リスト ボックスからカテゴリを選択して、テンプレートを分類します。

目的

作業手順

- カスタム カテゴリを割り当てるには、**[カテゴリ]** リストボックスの **[新規カテゴリ]** を選択し、ボックスにカテゴリ名を入力します。

ローカル ライブラリからテンプレートを削除する

サムネールをコントロールクリックし、**[削除]** をクリックします。

テンプレートを作成する

プリセット テンプレートがニーズに合わない場合は、頻繁に使用するドキュメントを基にして、独自のテンプレートを作成することができます。たとえば、定期的に会報を作成する場合は、そのページ付け設定とスタイルをテンプレートに保存します。

CorelDRAW でテンプレートを保存する際は、ページ付け、折り目、カテゴリなど、参照情報を追加することができます。テンプレート情報の追加は任意ですが、それによって後でテンプレートを整理したり検索したりすることが容易になります。

テンプレートの保存先となるデフォルトの場所は変更できます。詳しくは、[103 ページの「コンテンツの場所を変更する」](#)。を参照してください。

テンプレートを作成するには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[テンプレートとして保存]** をクリックします。
- 2 **[名前を付けて保存]** ボックスに名前を入力します。
- 3 テンプレートを保存するフォルダを指定します。
- 4 **[保存]** をクリックします。
- 5 **[テンプレートのプロパティ]** ダイアログ ボックスで、必要なオプションを指定します。
 - **[タイトル]** - テンプレートに名前を割り当てます。この名前は**[テンプレート]** ウィンドウのサムネールに表示されます。
 - **キーワード** - テンプレートに関連付けるキーワードを入力します。これらの語句を使用して、**[新規ドキュメントの作成]** ダイアログ ボックスの **[テンプレート]** タブでテンプレートを検索できます。
 - **[片面/両面指定]** - ページ付けのオプションを選択します。
 - **[折り目]** - リストから折り目を選択します。
 - **[カテゴリ]** - テンプレートに割り当てるカテゴリを選択します。カスタム カテゴリを割り当てるには、**[カテゴリ]** リストボックスの **[新規カテゴリ]** を選択し、ボックスにカテゴリ名を入力します。



[キャンセル] をクリックすると、テンプレートを保存せずに **[テンプレートのプロパティ]** ダイアログ ボックスを閉じます。



参照情報を追加したくない場合は、オプションを何も指定せずに **[保存]** をクリックします。

テンプレートを編集する

テンプレートを編集するには、スタイル、ページ付け設定、またはオブジェクトを変更します。たとえば、1 つのテンプレートにさまざまなスタイルを収録する場合は、作成したスタイルや別のテンプレートのスタイルを追加できます。スタイルの編集について詳しくは、[647 ページの「スタイルおよびスタイル セットを編集する」](#)。を参照してください。ページ付けオプションの設定について詳しくは、[665 ページの「ページ レイアウト」](#)。を参照してください。

テンプレートを編集するには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[開く]** をクリックします。

- 2 テンプレートが保存されているフォルダを検索します。
- 3 テンプレート ファイル名をダブルクリックします。
- 4 **【開く】** ダイアログ ボックスの **【テンプレートの編集】** オプションをオンにします。



スタイルおよびスタイル セット

CorelDRAW には、ドキュメントを素早く簡単に、一貫性を保ちながらフォーマット設定できる先進のスタイル機能が用意されています。スタイルおよびスタイル セットを作成して、さまざまなオブジェクトに適用できます。適用できるオブジェクトとして、グラフィック オブジェクト、アート テキストと段落テキスト、コールアウトと寸法線のオブジェクト、およびアート メディア ツールで作成したオブジェクトがあります。

スタイルとスタイル セットは、オブジェクトの外観を決定する属性のグループです。オブジェクトにスタイルまたはスタイル セットを適用すると、そのスタイルに定義された属性がすべて、オブジェクトに 1 回で適用されます。これにより、多数のさまざまなオブジェクトに同時にフォーマットを設定でき、設定と制作に要する時間を大幅に短縮できます。さらに、スタイルまたはスタイル セットを編集すると、そのスタイルで定義されたオブジェクトがすべて、自動的に更新されます。

また、他のドキュメントで使用するためにスタイルおよびスタイル セットをスタイル シートとしてエクスポートすることも、以前保存したスタイル シートからスタイルおよびスタイル セットをインポートすることもできます。



スタイルを使用すると、時間が節約され、外観の一貫性が確実に維持されるので、オブジェクトのフォーマットを設定するタスクが簡略化されます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 644 の「スタイルおよびスタイル セットを作成する」。
- ページ 646 の「スタイルおよびスタイル セットを適用する」。
- ページ 647 の「スタイルおよびスタイル セットを編集する」。

- ページ 649 の「デフォルトのオブジェクト プロパティを管理および適用する」。
- ページ 651 の「スタイル シートをエクスポート/インポートする」。
- ページ 651 の「特定のスタイルまたはスタイル セットを使用しているオブジェクトを検索する」。
- ページ 652 の「オブジェクトと、スタイルまたはスタイル セットとのリンクを解除する」。

スタイルおよびスタイル セットを作成する

スタイルとは、輪郭や塗りつぶしなど、オブジェクトのプロパティを定義するフォーマット属性のグループです。たとえば、輪郭のスタイルを定義するには、輪郭の幅、カラー、線種などの属性を指定します。文字のスタイルを定義するには、フォントの種類、フォントのスタイルとサイズ、テキストのカラーとバックグラウンド カラー、文字の位置、キャップなどを指定します。CorelDRAW では、輪郭、塗りつぶし、段落、文字、およびテキスト フレームについてスタイルの作成と適用ができます。


CorelDRAW では、複数のスタイルをスタイル セットにグループ化できます。スタイル セットとは、オブジェクトの外観を定義するのに役立つスタイルのコレクションです。たとえば、塗りつぶしのスタイルと輪郭のスタイルを持つスタイル セットを作成して、長方形、楕円形、曲線などのグラフィック オブジェクトに適用できます。

スタイルを作成する方法は 2 つあります。目的のオブジェクトのフォーマットを基にしてスタイルまたはスタイル セットを作成することも、最初から **[オブジェクト スタイル]** インспекタでオブジェクトの属性を設定してスタイルまたはスタイル セットを作成することもできます。

CorelDRAW では、スタイルに別のスタイルを含めることができます。別のスタイルを含むスタイルは親と呼ばれ、別のスタイルに含まれるスタイルは子と呼ばれます。プロパティは親から自動的に継承されますが、子の継承されたプロパティを上書きし、子に固有のプロパティを設定することができます。親のスタイルを変更すると、子のスタイルも自動的に更新されます。子に固有の属性を設定すると、その属性は親に関連付けられていないため、親を変更しても子に固有の属性は変更されません。親子関係はスタイル セットにも適用されます。

オブジェクト間で一部 (すべてではない) の属性が共有されるようにしたいドキュメントや、定期的にグローバルな変更を加える必要があるドキュメントで、子のスタイルと親のスタイルを使用できます。たとえば、長いドキュメントを作成していて見出しと小見出しを似たフォーマットにする場合、見出しには親の文字スタイル、小見出しには子の文字スタイルを作成できます。親と子のスタイルは、同じカラーとフォントの種類を共有するが、サイズは異なるというようにすることができます。親に対して別のカラーやフォントの種類を選択すると、見出しと小見出しの両方が自動的に更新されます。ただし、引き続き、小見出しは見出しよりも小さく表示されます。

オブジェクトからスタイルを作成するには

- 1 選択ツール  を使用して、オブジェクトをコントロールクリックします。
- 2 **[オブジェクト スタイル]** を選択して、**[新規スタイルの作成元]** からスタイルの種類を選択します。
プレビューに新しいスタイルに含まれるオブジェクトの属性が表示されます。
- 3 スタイルの種類をクリックします。
- 4 **[新規スタイルの作成元]** ダイアログ ボックスで、**[新規スタイルの名前]** ボックスに名前を入力します。




[オブジェクト スタイル] インспекタが開いていない場合は、**[新規スタイルの作成元]** ダイアログ ボックスで **[オブジェクト スタイル インспекタを開く]**



また、オブジェクトからスタイルを作成することもできます。この場合は、**[オブジェクト スタイル]** インспекタ で**[スタイル]** フォルダをコントロールクリックし、**[選択したオブジェクトから新規作成]** を選択して、スタイルの種類を選択します。

オブジェクトからスタイル セットを作成するには

- 1 選択ツール  を使用して、オブジェクトをコントロールクリックします。

- 2 **[オブジェクト スタイル]** を選択して、**[新規スタイルセットの作成元]** をクリックします。
プレビューに新しいスタイル設定に含まれるオブジェクトの属性が表示されます。
- 3 **[新規スタイルの作成元]** をクリックします。
- 4 **[新規スタイル セットの作成元]** ダイアログ ボックスで、**[新規スタイル セットの名前]** ボックスに名前を入力します。




[オブジェクト スタイル] インспекタが開いていない場合は、**[新規スタイル セットの作成元]** ダイアログ ボックスで **[オブジェクト スタイル インспекタを開く]**



[オブジェクト スタイル] インспекタで **[選択したオブジェクト]** をクリックして、選択したオブジェクト (または選択した複数のオブジェクト) からスタイル セットを作成することもできます。新しいスタイル セットは **[オブジェクト スタイル]** インспекタの **[スタイル セット]** に追加されます。選択されたオブジェクトが使用しているスタイルが既存のスタイル セットと一致する場合、新しいスタイル セットは追加されません。CorelDRAW は、**[オブジェクト スタイル]** インспекタで一致するスタイル セットを選択します。

オブジェクトを **[オブジェクト スタイル]** インспекタの **[スタイル セット]** フォルダにドラッグして、オブジェクトからスタイル セットを作成することもできます。オブジェクトを **[スタイル セット]** フォルダ内の既存のスタイル セットにドラッグすると、そのオブジェクトの属性がスタイル セットの属性になり、そのスタイル セットが適用されているオブジェクトがすべて、自動的に更新されます。

スタイルを定義するには

- 1 **[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [オブジェクト スタイル]** をクリックします。
- 2 **[オブジェクト スタイル]** インспекタで **[新しいスタイル]** ボタン  をクリックし、スタイルの種類を選択します。
アプリケーションに割り当てられた名前 (例: 「Fill 1」) で、スタイルが **[スタイル]** フォルダに表示されます。
- 3 必要なスタイル属性を指定します。


可能な操作

スタイル名を変更する

スタイルをコントロールクリックし、**[名前の変更]** をクリックして新しい名前を入力してから **Return**

スタイルを削除する

次のいずれかの操作を実行します。


- **[スタイル]** フォルダからスタイルを選択し、**[スタイルの削除]** ボタン  をクリックします。
- スタイルをコントロールクリックし、**[削除]** をクリックします。

スタイルを複製する

スタイルをコントロールクリックし、**[複製]** をクリックします。

子スタイルを作成する

次のいずれかの操作を実行します。

- **[スタイル]** フォルダでスタイルを選択し、**[新しい子スタイル]** ボタン  をクリックします。
- スタイルをコントロールクリックし、**[新しい子スタイル]** をクリックします。

スタイル セットを定義するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [オブジェクト スタイル] をクリックします。
- 2 [オブジェクト スタイル] インспекタで、[新しいスタイル セット] ボタン  をクリックして、スタイルを追加できる新しい空のスタイル セットを作成します。
アプリケーションに割り当てられた名前 (例: 「Style Set 1」) で、スタイル セットが [スタイル セット] フォルダに表示されます。
- 3 次のいずれかの操作を実行します。
 - スタイル セットの横にある [スタイルの追加または削除] ボタン  をクリックし、スタイル セットに追加するスタイルの種類を選択します。次に、各スタイルのプロパティを設定します。
 - [スタイル] フォルダから、既存のスタイルを新しいスタイル セットヘドラッグします。


可能な操作

スタイル セットの名前を変更する

[スタイル セット] フォルダで設定したスタイルをコントロールクリックし、[名前の変更] をクリックして新しい名前を入力してから、**Return**

スタイル セットを削除する

次のいずれかの操作を実行します。


- [スタイル セット] フォルダでスタイル セットを選択し、[スタイル セットの削除] ボタン  をクリックします。
- スタイル セットをコントロールクリックし、[削除] をクリックします。

スタイル セットを複製する

スタイル セットをコントロールクリックし、[複製] をクリックします。

子スタイル セットを作成する




次のいずれかの操作を実行します。

- [スタイル セット] フォルダでスタイル セットを選択し、[新しい子スタイル セット] ボタン  をクリックします。
- スタイル セットをコントロールクリックし、[新しい子スタイル セット] をクリックします。

スタイルおよびスタイル セットを適用する

スタイルまたはスタイル セットをオブジェクトに適用すると、オブジェクトはそのスタイルまたはスタイル セットに定義されている属性のみを取得します。たとえば、輪郭線のスタイルを適用すると、他の属性はそのままに、オブジェクトの輪郭が変化します。

スタイルやスタイル セットの適用には、[オブジェクト スタイル] インспекタおよび [プロパティ] インспекタを使用できます。

[プロパティ] インспекタでは、スタイルで定義されている属性が、中央に縦線の入った緑色のソース インジケータ  と共に表示されます(ソース インジケータは、属性名の横にある緑の四角)。スタイルが適用されていない場合、ソース インジケータの表示は空白  になります。適用したスタイルが無効になっている場合は、ソース インジケータがオレンジになり、水平線  が間に表示されます。

"Aenean bibendum imperdiet purus, vitae consectetur nisi imperdiet id. In congue tristique placerat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit."

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer eget lorem erat, quis lobortis augue. Morbi vestibulum tellus vel lorem vehicula in eget. Nunc et erat sed purus auctor elementum. Vivamus aliquet lorem sit amet nisi.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit

Nullam placerat metus id metus lobortis ultricies

Mauris vel magna ac ligula sagittis tincidunt

Phasellus ut sem nunc, at interdum nisi

Lorem ipsum dolor sit amet,

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.
- Nullam placerat metus id metus lobortis ultricies.
- Mauris vel magna ac ligula sagittis tincidunt.
- Phasellus ut sem nunc, at interdum nisi.



"Aenean bibendum imperdiet purus, vitae consectetur nisi imperdiet id. In congue tristique placerat. **Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit**."

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer eget lorem erat, quis lobortis augue. Morbi vestibulum tellus vel lorem vehicula in eget. Nunc et erat sed purus auctor elementum. Vivamus aliquet lorem sit amet nisi.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit

Nullam placerat metus id metus lobortis ultricies

Mauris vel magna ac ligula sagittis tincidunt

Phasellus ut sem nunc, at interdum nisi


Lorem ipsum dolor sit amet,

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.
- Nullam placerat metus id metus lobortis ultricies.
- Mauris vel magna ac ligula sagittis tincidunt.
- Phasellus ut sem nunc, at interdum nisi.



スタイルを使用すると、時間が節約され、外観の一貫性が確実に維持されるので、オブジェクトのフォーマットを設定するタスクが簡略化されます。

オブジェクトにスタイルまたはスタイル セットを適用するには

- 1 **選択ツール**  を使用して、オブジェクトを選択します。
- 2 **[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [オブジェクト スタイル]** をクリックします。
- 3 **[オブジェクト スタイル]** インспекタで、スタイルまたはスタイル セットを選択し、**[選択範囲に適用]** をクリックします。



スタイルまたはスタイル セットのプレビューを確認してから適用するには、**[オブジェクト スタイル]** インспекタでスタイルまたはスタイル セットをポイントします。

[プロパティ] インспекタでオブジェクトのプロパティ (輪郭、塗りつぶし、文字、段落、フレーム) の横にあるソース インジケータをクリックし、スタイルのリストからスタイルを選択して適用することもできます。

次の方法でも、選択したオブジェクトにスタイルまたはスタイル セットを適用できます。

- **[オブジェクト スタイル]** インспекタで、スタイルまたはスタイル セットをダブルクリックします。
- オブジェクトをコントロールクリックし、**[スタイル]** を選択し、**[スタイルの適用]** を選択し、リストからスタイルまたはスタイル セットを選択します。
- **[オブジェクト スタイル]** インспекタで、スタイルまたはスタイル セットをコントロール クリックし、**[スタイルの適用]** または **[スタイル セットの適用]** をクリックします。
- **[オブジェクト スタイル]** インспекタで、スタイルまたはスタイル セットを選択し、オブジェクトにドラッグします。

スタイルおよびスタイル セットを編集する

スタイルまたはスタイル セットを編集するには、**[オブジェクト スタイル]** インспекタで属性を変更するか、スタイルまたはスタイル セットにリンクされているオブジェクトの属性を変更した上で、その変更をスタイルまたはスタイル セットに適用します。


オブジェクトからスタイルまたはスタイル セットに属性をコピーすることによって、スタイルまたはスタイル セットを編集することもできます。

スタイル属性を無効にすることができます。無効にした属性はスタイル定義には無関係になり、無効を解除するまで、スタイルの変更内容はオブジェクトに影響しません。

スタイルを編集するには


- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [オブジェクト スタイル] をクリックします。
- 2 [オブジェクト スタイル] インспекタで、[スタイル] フォルダを開き、スタイルを選択します。
- 3 [オブジェクト スタイル] インспекタの [スタイルのプロパティ] 領域で、必要な属性を変更します。

スタイル セットを編集するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [オブジェクト スタイル] をクリックします。
- 2 [オブジェクト スタイル] インспекタで [スタイル セット] フォルダを開き、スタイル セットを選択します。
- 3 スタイル セットの横にある [スタイルの追加または削除] ボタン  をクリックし、スタイル セットに追加または削除するスタイルの種類をクリックします。
スタイル セットに含められたスタイルの種類の上に、チェック マークが表示されます。

スタイル セットに含まれているスタイルは、[オブジェクト スタイル] インспекタのスタイルのプロパティ領域で編集できます。

オブジェクトを編集してスタイルまたはスタイル セットを編集するには

- 1 選択ツール  を使用して、スタイルまたはスタイル セットが適用されているオブジェクトを選択します。
- 2 [オブジェクト] ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 3 [プロパティ] インспекタで、オブジェクトのプロパティを編集します。
- 4 ドキュメント ウィンドウでオブジェクトをコントロールクリックし、コンテキスト メニューから [オブジェクト スタイル] を選択し、[スタイルに適用] を選択します。

オブジェクトの新しい属性が、このオブジェクトに関連付けられたスタイルまたはオブジェクトの属性に置き換わります。


オブジェクトのプロパティをコピーしてスタイルまたはスタイル セットを編集するには



- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [オブジェクト スタイル] をクリックします。
- 2 オブジェクトをドキュメント ウィンドウから [オブジェクト スタイル] インспекタのスタイル名またはスタイル セット名にドラッグします。



オブジェクトのスタイルまたはスタイル セットをコピーできます。[オブジェクト スタイル] インспекタで、スタイルまたはスタイル セットをコントロールクリックして [プロパティのコピー元] を選択し、ドキュメント ウィンドウでオブジェクトをクリックします。

スタイル属性を無効にするには


- 1 選択ツール  を使用して、スタイルが適用されているオブジェクトを選択します。
- 2 [オブジェクト] ▶ [プロパティ] をクリックします。
- 3 [プロパティ] インспекタで、スタイルで定義されているオブジェクト属性を編集します。

属性の横にあるソース インジケータが緑の垂直線  からオレンジの水平線  に変化し、オブジェクトの属性がスタイルで定義されていないことを示します。



スタイルの無効を解除するには、次のいずれかの操作を行います。

- オレンジのソース インジケータ  をクリックし、[復帰] を選択します。

- ドキュメント ウィンドウで、**選択ツール**  を使用してオブジェクトをコントロールクリックし、コンテキスト メニューから **[オブジェクト スタイル]** を選択して、**[元のスタイルに戻す]** を選択します。

デフォルトのオブジェクト プロパティを管理および適用する

CorelDRAW のデフォルトのオブジェクト プロパティは、アクティブなドキュメントのテキスト オブジェクトとグラフィック オブジェクトの外観を制御します。たとえば、初めて CorelDRAW をインストールした段階において、新しいグラフィック オブジェクトはデフォルトでそれぞれ黒の輪郭を持ち、塗りつぶしはありません。

[オブジェクト スタイル] インспекタ または **[ドキュメントのデフォルトの変更]** ダイアログ ボックスを使用すると、以下の種類のオブジェクトでデフォルト プロパティを変更できます。

- **アート メディア** — アート メディア ツールで作成されたブラシストローク
- **アート テキスト** — テキスト フレームなしで入力されているテキストの単語または短い語句
- **コールアウト** — コールアウト線とテキスト
- **寸法線** — 寸法線とテキスト
- **グラフィック** — 線、長方形、楕円形、多角形、一般的な形状に加え、グラフ用紙ツールで描画されるグリッド
- **段落テキスト** — テキスト フレームに挿入されたテキストのブロック
- **QR コード** — 情報を 2 次元で表すバーコード オブジェクト



[ドキュメントのデフォルトの変更] ダイアログ ボックスは、描画ウィンドウで選択されているオブジェクトがない場合に、塗りつぶし、輪郭、またはテキスト プロパティの変更が可能なコントロールを選択するたびに表示されます。デフォルトのオブジェクト プロパティを何も変更しない場合は、**[キャンセル]** をクリックします。

デフォルトを修正すると、CorelDRAW はそれらの変更内容を現行のドキュメントに自動保存します。その後作成するドキュメントでカスタム設定を使用する場合は、カスタム設定を新しいドキュメントのデフォルトとして設定できます。

アクティブな描画に含まれるオブジェクトのスタイル、スタイル セット、カラー スタイル、またはデフォルトのオブジェクト プロパティのうち、どれを新しいドキュメントのデフォルトとして設定するかを指定できます。

デフォルトのオブジェクト プロパティは、編集またはインポートしたオブジェクトに適用できます。

デフォルトのオブジェクト プロパティを編集するには


- 1 **[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [オブジェクト スタイル]** をクリックします。
- 2 **[オブジェクト スタイル]** インспекタで、**[デフォルトのオブジェクト プロパティ]** フォルダを開き、次のいずれかのオブジェクトの種類を選択します。
 - **アート メディア**
 - **アート テキスト**
 - **コールアウト**
 - **寸法線**
 - **グラフィック**
 - **段落テキスト**
 - **QR コード**
- 3 **[オブジェクト スタイル]** インспекタで必要な属性を変更します。

変更内容が、アクティブなドキュメント内にあるすべての新しいオブジェクトに適用され、ドキュメントとともに自動保存されます。

可能な操作


選択したデフォルトのプロパティを、新しいドキュメントの出荷時のデフォルト設定に戻して変更内容を元に戻す

次のいずれかの操作を実行します。

- オブジェクトの種類のある横にある **[新規ドキュメントのデフォルトに戻す]** ボタン  をクリックします。
- オブジェクトの種類をコントロールクリックし、**[新規ドキュメントのデフォルトに戻す]** を選択します。


新しいドキュメントの工場出荷時設定に戻すことで、すべてのオブジェクトの種類について変更内容をデフォルトのオブジェクト プロパティに戻す

次のいずれかの操作を実行します。

- **[デフォルトのオブジェクト プロパティ]** フォルダの横にある **[すべてを新規ドキュメントのデフォルトに戻す]** ボタン  をクリックします。
- **[デフォルトのオブジェクト プロパティ]** フォルダをコントロールクリックし、**[すべてを新規ドキュメントのデフォルトに戻す]** を選択します。

選択したオブジェクトのプロパティを、新規ドキュメントのデフォルトとして設定する

次のいずれかの操作を実行します。


- オブジェクトの種類のある横にある **[新規ドキュメントのデフォルトとして設定]** ボタン  をクリックします。
- オブジェクトの種類をコントロールクリックし、**[新規ドキュメントのデフォルトとして設定]** を選択します。



デフォルトのオブジェクト プロパティを編集する別の方法として、ドキュメント ウィンドウですべてのオブジェクトの選択を解除し、パレットのカラーまたはカラー スタイルをクリックするか、塗りつぶし、輪郭、またはテキストのプロパティを変更するコントロールを選択してから、**[ドキュメントのデフォルトの変更]** ダイアログ ボックスの対応するチェック ボックスをオンにする方法もあります。

また、ドキュメント ウィンドウでオブジェクトを修正しているときに、デフォルトのオブジェクト プロパティを編集することもできます。**[オブジェクト スタイル]** インスペクタの **[デフォルトのオブジェクト プロパティ]** フォルダをコントロールクリックし、**[オブジェクトの編集時にデフォルト プロパティを更新]** を選択します。オブジェクトの変更内容が、新規オブジェクトのデフォルト設定になります。


現在のスタイル設定を新規ドキュメントのデフォルトに設定するには

- 1 **[ウィンドウ] ▶ インスペクタ ▶ [オブジェクト スタイル]** をクリックします。
- 2 **[オブジェクト スタイル]** インスペクタの **[インポート、エクスポート、またはデフォルトの保存]** ボタン  をクリックし、**[新規ドキュメントのデフォルトとして設定]** をクリックします。
- 3 新規ドキュメントのデフォルトとして保存する設定のチェック ボックスをオンにします。



[オプション] ダイアログ ボックスを使用して、新規ドキュメントのデフォルトとして設定を保存することもできます。詳しくは、884 ページの「デフォルトを保存する/復元する」を参照してください。

デフォルトのオブジェクト プロパティを編集済みオブジェクトやインポートしたオブジェクトに適用するには


- 1 **選択ツール**  を使用して、オブジェクトを選択します。
- 2 **[ウィンドウ] ▶ インスペクタ ▶ [オブジェクト スタイル]** をクリックします。
- 3 **[オブジェクト スタイル]** インスペクタで、**[デフォルトのオブジェクト プロパティ]** フォルダを開き、次のリストから関連するオブジェクトの種類をダブルクリックします。

- アート メディア
- アート テキスト
- コールアウト
- 寸法線
- グラフィック
- 段落テキスト
- QR コード


スタイル シートをエクスポート/インポートする

スタイルとスタイル セットを CorelDRAW のスタイル シート (.cdss) ファイルにエクスポートして、他のドキュメントで使用できます。スタイル シートには、アクティブなドキュメント内にあるすべてのオブジェクトのスタイル、スタイル セット、およびデフォルトのオブジェクト プロパティが含まれます。また、スタイルまたはスタイル セットが保存されているスタイル シートをインポートすることで、他のドキュメントのスタイルまたはスタイル セットも使用できます。

スタイル シートをエクスポートするには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [オブジェクト スタイル] をクリックします。
- 2 [オブジェクト スタイル] インспекタの [インポート、エクスポート、またはデフォルトの保存] ボタン  をクリックし、[スタイル シートのエクスポート] をクリックします。
- 3 [スタイル シートのエクスポート] ダイアログ ボックスで、スタイル シートの保存先のフォルダを選択します。
- 4 [ファイル名] ボックスにファイル名を入力します。
- 5 [エクスポート] をクリックします。
- 6 ドキュメントからエクスポートする設定のチェック ボックスをオンにします。

スタイル シートをインポートするには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [オブジェクト スタイル] をクリックします。
- 2 [オブジェクト スタイル] インспекタの [インポート、エクスポート、またはデフォルトの保存] ボタン  をクリックし、[スタイル シートのインポート] をクリックします。
- 3 [スタイル シートのインポート] ダイアログ ボックスで、スタイル シートが保存されているフォルダを選択します。
- 4 ファイル名を選択し、[インポート] をクリックします。
- 5 ドキュメントからインポートする設定のチェック ボックスをオンにします。



また、既存の CorelDRAW ファイルからスタイルおよびスタイル セットをインポートすることもできます。[スタイル シートのインポート] ダイアログ ボックスからファイルを選択し、[インポート] をクリックします。

特定のスタイルまたはスタイル セットを使用しているオブジェクトを検索する

CorelDRAW では、アクティブな描画内で、特定のスタイルまたはスタイル セットを使用しているオブジェクトを検索できます。たとえば、特定の見出しスタイルが使用されているすべてのテキスト オブジェクトを検索できます。

特定のスタイルまたはスタイル セットを使用しているオブジェクトを検索するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [オブジェクト スタイル] をクリックします。

- 2 **[オブジェクト スタイル]** インспекタで、特定のスタイルまたはスタイル セットを含む **[スタイル]** フォルダまたは **[スタイル セット]** フォルダを開きます。
- 3 スタイルまたはスタイル セットをコントロールクリックし、**[スタイルを使用したオブジェクトの選択]** を選択します。

オブジェクトと、スタイルまたはスタイル セットとのリンクを解除する

オブジェクトとそれに適用されているスタイルまたはスタイル セット間のリンクを解除することができます。リンクを解除すると、オブジェクトはその時点の外観を維持します。その後、スタイルまたはスタイル セットを変更しても、その変更内容はオブジェクトの属性には影響しません。

オブジェクトと、スタイルまたはスタイル セットとのリンクを解除するには

- ドキュメント ウィンドウで、**選択ツール**  を使用してオブジェクトをコントロールクリックし、コンテキスト メニューから **[オブジェクト スタイル]** を選択して、**[スタイルへのリンクの解除]** をクリックします。



[スタイルへのリンクの解除] コマンドが利用できない場合、このオブジェクトに適用されているスタイルまたはスタイル セットはありません。



また、**[プロパティ]** インспекタで、スタイルが適用されたプロパティ (輪郭、塗りつぶし、段落、文字、またはフレーム) の横にあるソース インジケータをクリックし、**[スタイル設定なし]** を選択して、オブジェクトとスタイルのリンクを解除することもできます。



カラー スタイル

カラー スタイルは、保存したカラーをドキュメント内のオブジェクトに適用するためのスタイルです。カラー スタイルを更新すると、このカラー スタイルを使用しているオブジェクトもすべて更新されます。カラー スタイルを使用すると、カスタム カラーを簡単に、一貫した方法で適用できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 653 の「カラー スタイルを作成/適用する」。
- ページ 656 の「カラー スタイルの編集」。
- ページ 660 の「カラー スタイルの表示」。
- ページ 661 の「カラー スタイルエクスポート/インポートする」。
- ページ 661 の「カラー スタイルとオブジェクトとのリンクを解除する」。

カラー スタイルを作成/適用する

カラー スタイルは、既存のオブジェクトのカラーに基づいて作成することも、最初から作成することもできます。作成した新しいカラー スタイルは、アクティブなドキュメントおよび カラー スタイル パレットに保存されます。

作成したカラー スタイルを、ドキュメント内のオブジェクトに適用することができます。CorelDRAW では、用意されているカラー スタイルに、**[カラー スタイル]** インспекタ、**[オブジェクト スタイル]** インспекタ、**[プロパティ]** インспекタ、カラー スタイル パレット、ドキュメント パレットなどの各種コントロールからアクセスできます。(カラー スタイルは、オブジェクトに適用すると、ドキュメントのパレットに自動的に追加されます)。



カラー スタイルを組み合わせ、調和と呼ばれるグループに編成することができます。調和を使用すると、カラー スタイルを色相ベースの関係にリンクして、これらを一括で変更できます。調和内のカラー スタイルを編集することにより、カラーを一括してシフトして、さまざまな代替カラー スキームを素早く作成したり、アートワークのカラー構成を 1 つの手順で変更したりできます。

CorelDRAW では、グラデーションという特殊なタイプのカラーの調和を作成できます。グラデーションはマスター カラー スタイルと、そのカラー スタイルの複数の影で構成されています。使用可能なほとんどのカラー モデルとカラー パレットでは、派生カラー スタイルとマスター カラー スタイルの色相は同じですが、彩度と輝度は異なります。PANTONE MATCHING SYSTEM およびカスタムのスポット カラー パレットでは、マスター カラー スタイルと派生カラー スタイルは相互にリンクされていますが、着色レベルが異なります。

調和は既存のオブジェクトのカラーに基づいて作成することも、最初から作成することもできます。

CorelDRAW ではドキュメントで使用されていないすべてのカラー スタイルを選択することも、不要なカラー スタイルを別のカラー スタイルにマージすることもできます。また、カラー スタイルを別のカラー モードやスポット カラーに変換して、ドキュメントを印刷するための準備を行うことができます。

選択したオブジェクトからカラー スタイルや調和を作成するには

- 1 選択ツール  を使用して、オブジェクトを選択します。
- 2 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [カラー スタイル] をクリックします。
- 3 [カラー スタイル] インспекタで [新規カラー スタイル] ボタン  をクリックし、[選択したオブジェクトからの新規作成] を選択します。
- 4 [カラー スタイルの作成] ダイアログ ボックスの [カラー スタイルの作成元] 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
 - オブジェクトの塗りつぶし - オブジェクトの塗りつぶしカラーからカラー スタイルを作成します。
 - オブジェクトの輪郭 - オブジェクトの輪郭カラーからカラー スタイルを作成します。
 - 塗りつぶしと輪郭の両方 - オブジェクトの塗りつぶしカラーと輪郭カラーの両方からカラー スタイルを作成します。
- 5 新規カラー スタイルを彩度と色相の類似性に基づいてグループ化するには、[カラー スタイルの調和へのグループ化] チェックボックスをオンにして、ボックスで調和の数を指定します。



カラー スタイルを別のカラー モードに変換する場合は、[すべてのカラー スタイルの変換先] チェック ボックスをオンにして、リスト ボックスでカラー モードを選択します。


次のいずれかの方法を使用して、選択したオブジェクトからカラー スタイルまたはカラーの調和を作成することもできます。

- 選択したオブジェクトを [カラー スタイル] インспекタのグレー領域の上部にドラッグして、独立したカラー スタイルを作成するか、選択したオブジェクトをグレー領域の下部にドラッグして、カラー スタイルを作成し調和別にグループ化します。次に、[カラー スタイルの作成] ダイアログ ボックスで必要な設定を指定します。
- ドキュメント ウィンドウでオブジェクトをコントロールクリックして、[カラー スタイル] ▶ [選択したオブジェクトから新規作成] を選択します。次に、[カラー スタイルの作成] ダイアログ ボックスで必要な設定を指定します。



カラー スタイルを作成するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [カラー スタイル] をクリックします。
- 2 空いているパレットから [カラー スタイル] インспекタのグレー領域の上部にカラー ボックスをドラッグします。




[新規カラー スタイル] ボタン  をクリックし、[新規カラー スタイル] を選択し、カラー エディタでカラーを選択することによって、カラー スタイルを作成することもできます。カラー エディタでは、次に示す適切なカラーを選択するためのさまざまなオプションが用意されています。スポイト ツール、カラー ビューア、スライダ、およびパレット。

ドキュメント内のすべてのカラーからカラー スタイルを作成する場合は、次のいずれかを実行します。

- [カラー スタイル] インспекタで [新規カラー スタイル] ボタン  をクリックし、[ドキュメントから新規作成] を選択します。
- ドキュメント ウィンドウで選択ツール  を使用してオブジェクトをコントロールクリックし、[カラー スタイル] ▶ [ドキュメントから新規作成] を選択します。

カラーの調和を作成するには


- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [カラー スタイル] をクリックします。
- 2 [カラー スタイル] インспекタで [カラーの調和の新規作成] ボタン  をクリックし、[カラーの調和の新規作成] を選択します。
カラーの調和に対応するフォルダ アイコンがグレー領域の下部に表示されます。
- 3 任意のカラー ボックスをまたはカラー スタイル カラー ボックスを調和フォルダにドラッグします。




[カラー スタイル] インспекタのフォルダを選択し、[カラーの調和の新規作成] ボタン  をクリックし、[調和の複製] をクリックして、調和を複製することもできます。

[カラーの調和] 領域のサイズが変更できるので、スクロールせずに使用できるカラーの調和を表示できます。これを行うには、グラブ領域にマウスのポインタを置いて、ポインタが 2 方向矢印に変わったら、ペインの端をドラッグします。

グラデーションを作成するには


- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [カラー スタイル] をクリックします。
- 2 [カラー スタイル] インспекタで、グラデーションのマスター カラーとなるカラー スタイルを選択します。
- 3 [カラーの調和の新規作成] ボタン  をクリックし、[グラデーションの新規作成] を選択します。
- 4 [グラデーションの新規作成] ダイアログ ボックスの [色数] ボックスで、影の数を指定します。
- 5 [影の近似性] スライダを調整します。
スライダを左に動かすと階調の差が大きくなり、右に動かすと小さくなります。
- 6 次のいずれかのオプションを選択します。
 - 薄い影 - マスター カラーより薄い影を作成します。
 - 濃い影 - マスター カラーより濃い影を作成します。
 - 両方 - 薄い影と濃い影を同じ数だけ作成します。

カラー スタイルを適用するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [カラー スタイル] をクリックします。
- 2 選択ツール  を使用して、オブジェクトを選択します。
- 3 [カラー スタイル] インспекタで、次のいずれかを行います。
 - カラー スタイルをダブルクリックして、塗りつぶしを適用します。
 - カラー スタイルをコントロールクリックして、輪郭を適用します。

可能な操作


カラー スタイルを削除する

カラー スタイルを選択して、[削除] ボタン  をクリックします。


選択したカラー スタイルと直前に選択したカラー スタイルをマージします。

[マージ] ボタン  をクリックします。

カラー スタイルを入れ替える

[カラー スタイル] インспекタで 2 つのカラー スタイルを選択し、[カラー スタイルの入れ替え] ボタン  をクリックします。塗りつぶしのカラー スタイルがオブジェクトの輪郭になり、輪郭のカラー スタイルがオブジェクトの塗りつぶしになります。

ドキュメントで使用されていないすべてのカラー スタイルを選択する

[未使用スタイルの選択] ボタン  をクリックします。



次のいずれかの方法を使用して、選択したオブジェクトにカラー スタイルを適用することもできます。

- **カラー スタイル** パレットまたは**ドキュメント**のパレットで、カラー スタイルをクリックして塗りつぶしを適用するか、カラー スタイルをコントロールクリックして輪郭を適用します。**カラー スタイル パレット**を開くには、**[ウィンドウ] ▶ [カラー パレット] ▶ [カラー スタイル パレット]** をクリックします。**ドキュメント**のパレットを開くには、**[ウィンドウ] ▶ [カラー パレット] ▶ [ドキュメントのパレット]** をクリックします。
- パレットまたは **[カラー スタイル]** インスペクタから、カラー スタイルをオブジェクトにドラッグします。
- **[プロパティ]** インスペクタの **[輪郭]** または **[塗りつぶし]** セクションで、カラー ピッカーの横にあるソース インジケータをクリックし、以前作成したカラー スタイルをリストから選択します。
- オブジェクトに割り当てられているオブジェクト スタイルに塗りつぶしや輪郭などのカラー属性が含まれている場合は、**[オブジェクト スタイル]** インスペクタを使用してカラー スタイルを適用することもできます。**[オブジェクト スタイル]** インスペクタのスタイルのプロパティ領域で、カラー ピッカーの横にあるソース インジケータをクリックし、以前保存したカラー スタイルをリストから選択します。

カラー スタイルの編集

個々のカラー スタイルまたは調和内のカラー スタイルを編集できます。

調和を編集する場合は、カラー スタイル間の関係を維持したままカラー スタイルを同時に編集するか、調和内のカラー スタイルを個別に編集します。

グラデーション内のマスター カラー スタイルの色相を変更すると、新しい色相や元の彩度と輝度に基づいて、派生する影も自動的に更新されます。

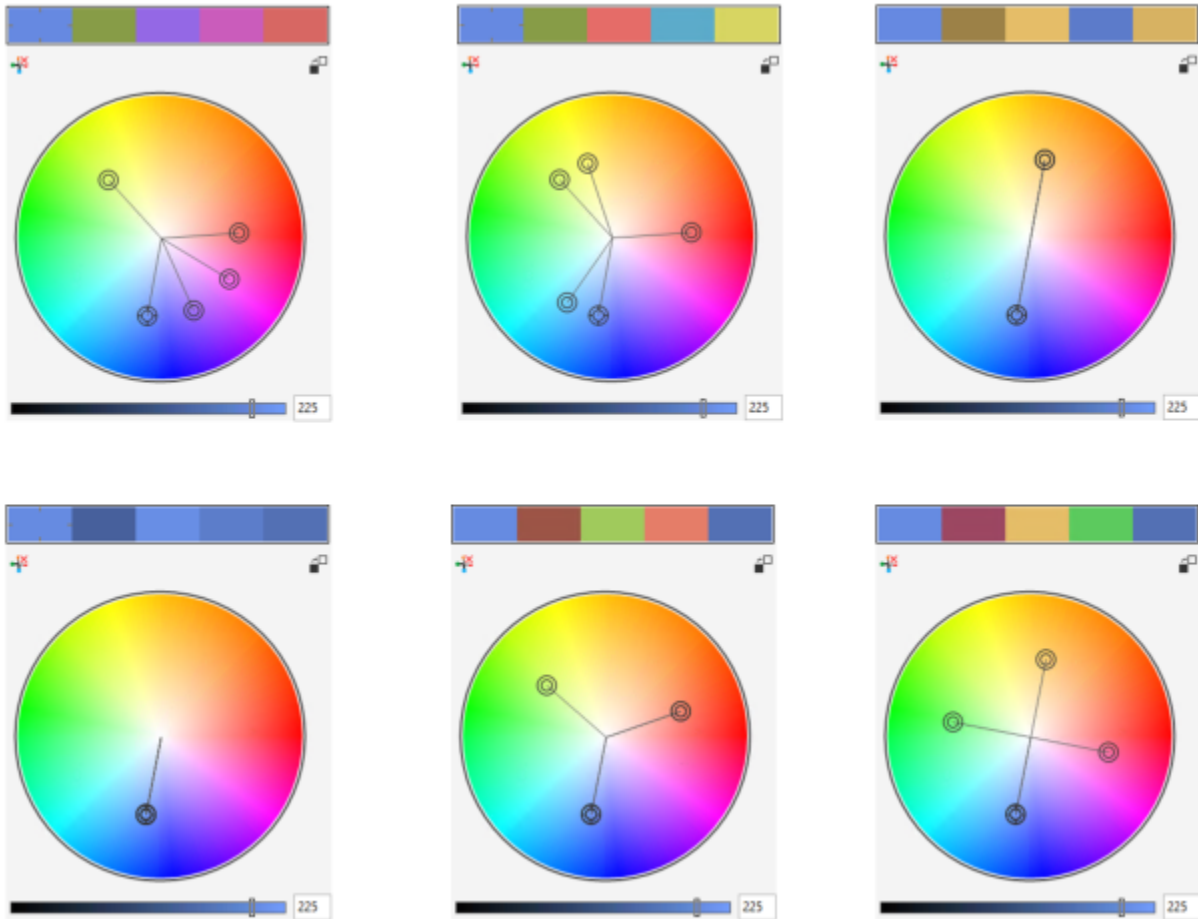
調和の規則

カラーの調和に規則を適用して、事前に決定したロジックに従ってすべてのカラーをシフトし、さまざまなカラー スキーム (組み合わせ) を作成できます。カラーの調和で選択したカラーはベース カラーとみなされ、カラー ホイールで色を選ぶ際に基準として使われます。

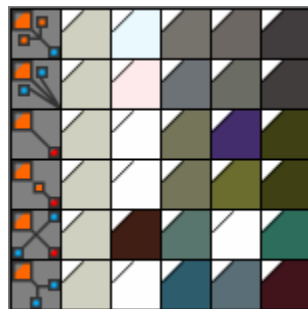
カラーの調和の規則を使って、カラーの調和をゼロから作成することもできます。作成されたカラーの調和には、選択された規則を基にランダムに選ばれた 5 つの色が含まれます。ベース カラーは調和のカラー ボックス リストで選択された色になります。

次の調和の規則を選択できます。

- **類似** — カラー ホイールで両隣の色を含み、鮮やかで滑らかな配色を作成します。
- **類似 - アクセント** — 類似規則に似ていますが、隣接するカラーのほか、補完 (対比) する色が追加されます。
- **補色** (「対比色」とも言います) — ベースカラーと、カラー ホイールの反対色で調和させます。暖色と寒色で、活力のあるエネルギーギッシュなカラー スキームです。
- **単色** — 1 つの色のバリエーションで、落ち着いたカラー スキームを作成します。
- **4 色** — 色のペアと、カラー ホイール上のそれぞれの補色を基にします。この規則は通常、大胆な色の調和となるため、綿密な計画を立ててから使用する必要があります。
- **3 色** — ベース カラーと、カラー ホイールの反対側に近い 2 つの色で 3 角形を形成します。この調和規則は、通常柔らかい対比のカラー スキームを作成します。



次の調和規則を使ってゼロから作成したカラーの調和の例(最上部) 類似 - アクセント、類似、補色。(最下部) 単色、3 色、4 色



調和フォルダ上のアイコンは、カラーの調和が別の調和規則を基にしていることを示します。上から順に: 類似 - アクセント、類似、補色、単色、4 色、3 色です。

カラーの調和の編集

カラーの調和はさまざまな方法で編集できます。たとえば、適用されていた調和の規則を削除する、ベース カラーをカラー ホイールの反対色と置き換える、カラーをカラー ホイールの別のアームに移動する、カラー ホイールにカラーの調和をドラッグする、という方法があります。

複数のカラーの調和から色を複数選択して、同時に編集することができます。この機能を使うと、規則を削除しなくても複数の規則を基にしたカラーの調和を同時に編集できます。

また、**[カラー スタイル]** インспекタでカラー スタイルをグレースケール カラー モードに変換できるようになりました。

カラー スタイルを編集するには


- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [カラー スタイル]をクリックします。
- 2 [カラー スタイル] インспекタで、個々のカラー スタイルを選択するか、調和内のカラー スタイルを選択します。
- 3 カラー エディタまたは調和エディタで、次に示す有効なコントロールのいずれかを使用して、カラー スタイルを編集します。スポイト ツール、カラー ビューア、スライダ、およびパレット。

可能な操作


カラー スタイルの名前を変更する

[カラー スタイル] インспекタでカラー スタイルを選択し、インспекタ上部の名前ボックスに新しい名前を入力します。

異なるカラー モードへのカラー スタイルの変換

[変換] ボタン  をクリックして、フライアウトからカラー モードを選択します。

スポット カラーへのカラー スタイルの変換

[変換] ボタン  をクリックして、[スポットに変換] を選択します。

カラーの調和を編集するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [カラー スタイル]をクリックします。
- 2 [カラー スタイル] インспекタで調和フォルダをクリックします。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
 - 調和エディタでセレクト ラッシングをクリックし、ドラッグして、調和内のカラー スタイルを編集します。セレクト ラッシングの移動を制限する場合、元の彩度を保持するには、**Command** キーを押しながらセレクト ラッシングをドラッグします。また、元の色相を保持するには、**Shift** キーを押しながらドラッグします。
 - カラー エディタで、次に示す有効なコントロールのいずれかを使用して、カラーを選択します。スポイト ツール、カラー ビューア、スライダ、およびパレット。
- 4 調和エディタで [輝度] スライダを移動して、カラーの着色を変更します。

正確な着色を指定する場合は、[輝度] ボックスに値を入力します。



調和内の個々のスタイルを編集するには、調和フォルダ内のカラー ボックスをクリックするか、調和エディタ内の対応するセレクト ラッシングまたはカラー ボックスをクリックして、スタイルを選択します。

[カラーの調和] 領域のサイズが変更できるので、スクロールせずに使用できるカラーの調和を表示できます。これを行うには、グラフ領域にマウスのポインタを置いて、ポインタが 2 方向矢印に変わったら、ペインの端をドラッグします。

カラー ボックスをドラッグして、カラーの調和の順序を変更できます。

カラーの調和に規則を適用するには


- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [カラー スタイル]をクリックします。
- 2 [カラー スタイル] インспекタで調和フォルダをクリックします。
- 3 [調和の規則] リスト ボックスから規則を選択します。

可能な操作

規則を基にしたカラーの調和をゼロから作成することもできます。

調和の規則を変更するときに、色を均等に分布する

カラーのスタイルが何も選択されていないことを確認してから、**【調和の規則】** リストボックスで規則を選択します。

【カラーの分布】 ボタン  がオンになっていることを確認してから、**【調和の規則】** リストボックスから調和の規則を 1 つ選択します。

カラーはカラー ホイールのアームに沿って均等に分布し、その結果、カラーが極端に変わります。

【カラーの分布】 ボタンをオフにしても、カラーの調和内のカラーの関係は維持されます。



【調和の規則】 リストボックスから **【カスタム】** を選択すると、適用されていた規則を削除したり、新しい調和フォルダを作成したりできます。


カラーの調和を編集するには

- 1 **【ウィンドウ】** ▶ **インスペクタ** ▶ **【カラー スタイル】** をクリックします。
- 2 **【カラー スタイル】** インスペクタで、カラーの調和からカラー スタイルを 1 つクリックします。
- 3 調和エディタで、次のいずれかのタスクを実行します。


目的

カラーの調和から規則を削除する

作業手順

【調和の規則を削除】 ボタン  をクリックします。

カラー ホイールの反対色に変更する

【反対色に切り替える】 ボタン  をクリックします。

カラーを別のアームに移動する


Option キーを押しながらセレクト ラリングを別のアームまでドラッグします。

この機能は、調和の規則が補色、4 色、3 色のカラーの調和とき、およびカスタムのカラーの調和に利用できます。

複数のカラーの調和を同時に編集する

Shift キーを押しながら、編集したいカラー スタイルをクリックし、調和エディタのセレクト ラリングをドラッグします。

カラー スタイルをグレースケール カラー モードに変換する

【変換】 ボタン  をクリックして、**【グレースケールに変換】** をクリックします。



また、選択したオブジェクトからカラー スタイルやカラーの調和を作成している場合は、**【カラー スタイルの作成】** インスペクタでカラー スタイルやカラーの調和をグレースケール カラー モードに変換することもできます。**【カラー スタイルの作成】**

インスペクタへのアクセス方法について詳しくは、654 ページの「選択したオブジェクトからカラー スタイルや調和を作成するには」を参照してください。

カラー スタイルの表示

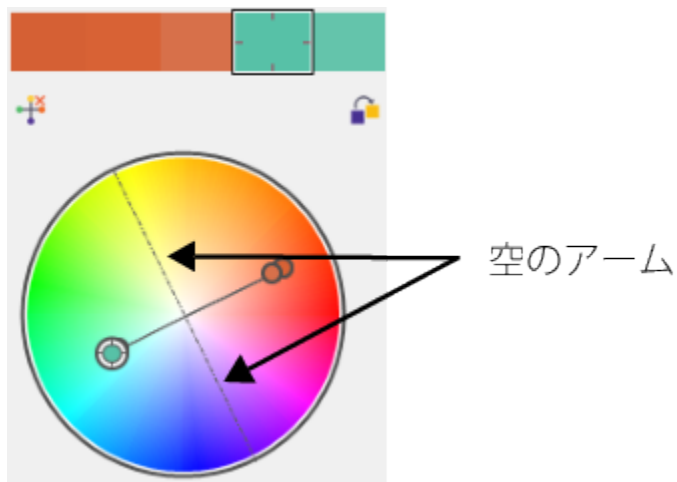
[カラー スタイル] インスペクタには、カラー スタイルをより簡単に操作するための表示オプションがいくつか用意されています。

ヒント ビューでは、どのオブジェクトにカラー スタイルが関連付けられているかがわかります。**[カラー スタイル]** インスペクタでカラー スタイルをポイントすると、ドキュメント ウィンドウ内で、そのカラー スタイルを使用しているオブジェクトにインジケーターが表示されます。




ヒント ビューでは、特定のカラー スタイルを使用するオブジェクトを識別しやすくなります。


また、大きいカラー ボックスを表示して調和エディタのカラーの調和に空のアームを表示することができます。




4 色の調和の規則を基にしたこのカラーの調和内のアームのうち 2 つは色がまったくありません。これらは編集作業を助けるために表示されます。

ヒント ビューを使用するには


- 1 **[ウィンドウ] ▶ インスペクタ ▶ [カラー スタイル]** をクリックします。
- 2 **[カラー スタイル]** インスペクタで **[表示オプション]** ボタン  をクリックし、**[ヒント ビュー]** をクリックします。
- 3 オブジェクトに適用されていたカラー スタイルをポイントします。

小さいインジケーター  がカラー スタイルを使用しているオブジェクトの中央に現れます。

大きいカラー ボックスを表示するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [カラー スタイル]をクリックします。
- 2 [カラー スタイル] インспекタで [表示オプション] ボタン  をクリックし、[カラー ボックス (大) を使用] をクリックします。

カラーの調和に空のアームを表示するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [カラー スタイル]をクリックします。
- 2 [カラー スタイル] インспекタで [表示オプション] ボタン  をクリックし、[空の紋章を表示] をクリックします。


カラー スタイルエクスポート/インポートする

カラー スタイルを再利用するには、カスタム パレットにカラー スタイルを追加して新しいドキュメントのデフォルトとして保存するか、カラー スタイルをスタイル シートにエクスポートします。別のドキュメントからカラー スタイルをインポートすることもできます。詳しくは、360 ページの「カラー パレットを作成/編集する」、649 ページの「デフォルトのオブジェクト プロパティを管理および適用する」と651 ページの「スタイル シートをエクスポート/インポートする」。を参照してください。

カラー スタイルとオブジェクトとのリンクを解除する

カラー スタイルとオブジェクト間のリンクを解除すると、そのオブジェクトはそのカラー スタイルのカラー プロパティを使用しなくなります。カラー スタイルを更新しても、オブジェクトは変更されません。

カラー スタイルとオブジェクト間のリンクを解除するには

- 選択ツール  を使用してオブジェクトをコントロールクリックして、[カラー スタイル] ▶ [カラー スタイルへのリンクの解除] を選択します。



カラー スタイルへのリンクは、[プロパティ] インспекタでも解除できます。[プロパティ] インспекタの [輪郭] または [塗りつぶし] セクションで、カラー ピッカーの横にあるソース インジケータをクリックし、[カラー スタイルへのリンクの解除] を選択します。

ページとレイアウト

ページ.....	665
レイアウト ツール.....	687
テーブル.....	697



ページ

CorelDRAW では、描画ページのサイズ、方向、[スケール](#)単位、およびバックグラウンドを指定することができます。一度に 1 ページ表示するか、複数ページ表示するかを選択できます。ページを描画に追加することや、既存のページを複製することができます。CorelDRAW には、ページの幅と高さを変更するためのオプションが用意されています。また、画面上でページの配置を換えたり、ドキュメント内のページを並べ替えたりできます。マルチページ表示でページ サイズを変更したりページを別の位置へ移動したりするには、目的のページを選択する必要があります。ページを削除するには、目的のページをアクティブにする必要があります。ページは、カスタム名を指定することや、**[ページ]** インспекタで検索することができます。顧客と共有したいデザインがページに含まれている場合は、目的のページを別個のファイルとしてエクスポートできます。

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 665 の「ページ レイアウト」。
- ページ 668 の「ページのバックグラウンド」。
- ページ 669 の「ページ表示」。
- ページ 674 の「ページを追加/複製/削除する」。
- ページ 676 の「ページを選択してアクティブにする」。
- ページ 678 の「ページをサイズ変更する」。
- ページ 681 の「ページを配置する/並べ変える」。
- ページ 682 の「ページ名を変更する」。
- ページ 682 の「ページを検索する」。
- ページ 683 の「ページをエクスポートする」。
- ページ 683 の「ページ番号を挿入する」。

ページ レイアウト

描画での作業を開始するには、まず、ページのサイズ、方向、およびレイアウト スタイルを指定します。ページ付けを指定するときに選択した各オプションは、新しく作成するすべての描画のデフォルトとして使用できます。また、ページ サイズと方向を印刷の標準用紙設定に合わせて調整することもできます。

ページ サイズ

ページ サイズの指定方法として、プリセットのページ サイズを選択するか、独自のサイズを作成できます。プリセットのページ サイズは、リーガル サイズ用紙、封筒、ポスター、Web ページなど、さまざまなサイズが用意されています。プリセットのページ サイズが適切でない場合は、描画の寸法を指定してカスタム ページ サイズを作成します。

カスタム ページ サイズを後で使用するためにプリセットとして保存したり、不要になったカスタム プリセット ページ サイズを削除したりできます。

ページの向き

ページの向きは、横置きまたは縦置きに指定できます。横置きの描画は、幅が高さより大きくなり、縦置きの描画は、高さが幅より大きくなります。描画に追加されたすべてのページに現在の方向が設定されますが、方向はページごとにいつでも変更できます。

レイアウト スタイル

デフォルトのレイアウト スタイル (フル ページ) を使用する場合、ドキュメントの各ページは 1 つのページと見なされ、1 枚の用紙に印刷されます。小冊子やパンフレットなどといった、複数ページの出版物用のレイアウト スタイルを選択することもできます。複数ページのレイアウト スタイル — 本、小冊子、テント カード、横折りカード、上折りカード、三つ折りパンフレットでは、ページサイズが 2 つ以上の均等な部分に分割します。各部分が個別のページと見なされます。この各部分进行操作することで、ドキュメントの印刷に必要なレイアウトに関係なく、各ページを上下正しい方向で描画ウィンドウに順番に表示して編集できます。印刷の準備を行うと、印刷とバインディングに必要な順番で自動的にページが面付けされます。

ラベル スタイル

さまざまなラベル メーカーに対応した 800 を超えるプリセットのラベル フォーマットが用意されています。ラベルの寸法をプレビューして、印刷ページにどのように収まるかを確認できます。CorelDRAW に適切なラベル スタイルが提供されていない場合は、既存のスタイルを変更するか、独自のスタイルを作成して保存できます。

ページのサイズと向きを設定するには

- 1 **[レイアウト]** ▶ **[ページ サイズ]** をクリックします。
- 2 **[ページ サイズ]** オプションをオンにします。
- 3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
プリセットのページ サイズを選択する	[サイズ] リスト ボックスからページ サイズを選択します。
ページのサイズと向きをプリンタの設定に合わせる	[プリンタからページ サイズを取得] ボタンをクリックします。
カスタム ページ サイズを指定する	[幅] ボックスと [高さ] ボックスに値を入力します。
ページの方向を設定する	[横置き] ボタンまたは [縦置き] ボタンをクリックします。
複数ページのドキュメントで特定のページのサイズと方向を設定する	変更するページが描画ウィンドウに表示されていることを確認し、ページのサイズと方向を選択して、 [サイズを現在のページにのみ適用] チェック ボックスをオンにします。
ページ枠線を表示する	[ページ枠の表示] チェック ボックスをオンにします。
ページにフレームを追加する	[ページ枠の追加] をクリックします。
ドキュメントのレンダリング解像度を選択する	[レンダリングの解像度] リスト ボックスから解像度を選択します。

目的	作業手順
ブリードの制限を設定する	[ブリード領域の表示] チェック ボックスをオンにして、 [ブリード] ボックスに値を入力します。





[レイアウト] ▶ [ページの向きを変更する] をクリックして、ページの向きを変更することができます。

マルチページ表示 (**[表示] ▶ [マルチページ表示]**) でページの向きを変更するには、ページ名ラベルをコントロールクリックし、**[ページの向きを変更する]** をクリックします。

カスタムプリセット ページ サイズを追加または削除するには

- 1 **[レイアウト] ▶ [ページ サイズ]** をクリックします。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
カスタムプリセット ページ サイズを追加する	<p>[幅] ボックスと [高さ] ボックスにカスタム ページ サイズを指定して、[保存] ボタン  をクリックし、カスタム ページの名前を [カスタム ページの種類に名前を付けて保存] ボックスに入力します。</p> <p>カスタムプリセット ページ サイズが [サイズ] リスト ボックスに表示されます。</p>
プリセット ページ サイズを削除する	<p>ページ サイズを [スタイル] リスト ボックスから選択し、[削除] ボタン  をクリックします。</p>



選択 ツールがアクティブで、かつ選択されているオブジェクトがない場合は、プロパティ バーの **[ページ サイズ]** リスト ボックス下部にある **[このリストの編集]** をクリックすることでも、カスタムプリセット ページ サイズを追加または削除できます。

レイアウト スタイルを選択するには


- 1 **[レイアウト] ▶ [ページ レイアウト]** をクリックします。
- 2 **[レイアウト]** リスト ボックスでレイアウト スタイルを選択します。

各レイアウト スタイルとともに、簡単な説明と図が表示されます。

ラベル スタイルを使用するには

- 1 **[レイアウト] ▶ [ページ サイズ]** をクリックします。
- 2 **[ラベル プリセット]** オプションをオンにします。
- 3 リストから製造元名をダブルクリックして、ラベルのスタイルを選択します。

ラベルのスタイルをカスタマイズする場合は、**[カスタマイズ]** をクリックし、ラベル サイズ、マージン、間隔、1 枚の用紙に印刷するラベル数を調整します。

作成したカスタム ラベル スタイルを保存する場合は、**[追加]** ボタン  をクリックします。**[設定の保存]** ダイアログ ボックスで、**[名前を付けて保存]** ボックスに新しいラベル スタイルの名前を入力します。



描画に複数のページが含まれている場合、ラベル スタイルは使用できません。



ラベル スタイルを適用する前に、用紙サイズとして **【レター】**、方向として **【縦置き】** を選択すると、最適な結果を得ることができます。

現在のページ レイアウトをデフォルトとして保存するには

- 1 **【レイアウト】** ▶ **【ドキュメント】** **【環境設定】** をクリックします。
- 2 **【デフォルトとして保存】** をクリックします。
- 3 **【ページ サイズ】** と **【レイアウト】** チェックボックスをオンにします。

ページのバックグラウンド

描画のバックグラウンドのカラーと種類を選択できます。たとえば、単純なバックグラウンドにする場合は、均一カラーを使用します。また、複雑で目立つバックグラウンドにする場合は、**ビットマップ**を使用します。ビットマップのサンプルには、テクスチャ デザイン、写真、**クリップアート**などがあります。

バックグラウンドとしてビットマップを選択した場合、デフォルトでは、ビットマップは描画に埋め込まれます。これは推奨のオプションです。ただし、ビットマップを描画にリンクして、後でソース イメージを編集したときに、加えた変更が描画に自動的に反映されるようにすることもできます。イメージをリンクした描画を他のユーザーに送るときは、リンク元のイメージも一緒に送る必要があります。

バックグラウンドのビットマップを印刷およびエクスポート可能にできます。または、バックグラウンドのビットマップなしに描画をエクスポートまたは印刷して、コンピュータのリソースを節約することもできます。

不要になったバックグラウンドは削除できます。

バックグラウンドで均一カラーを使用するには

- 1 **【レイアウト】** ▶ **【ページのバックグラウンド】** をクリックします。
- 2 **【均一カラー】** オプションをオンにします。
- 3 カラー ピッカーを開き、カラーをクリックします。



ファイルをビットマップ形式にエクスポートする場合、バックグラウンド カラーはアンチエイリアス エッジに使用されます。ビットマップが不定形で、白以外の背景に配置される場合は、一致するページ 背景色を選択することをお勧めします。たとえば、背景が青のビットマップをエクスポートして配置する場合は、ページ背景色に同じような青を選択しなければならないことがあります。

バックグラウンドでビットマップを使用するには

- 1 **【レイアウト】** ▶ **【ページのバックグラウンド】** をクリックします。
- 2 **【ビットマップ】** オプションをオンにします。
- 3 **【参照】** をクリックします。
- 4 ファイルが保存されているフォルダを選択します。
- 5 ファイル名をダブルクリックします。
- 6 次のいずれかのオプションを選択します。

- **リンクされたオブジェクト**- ビットマップを描画にリンクして、ソース ファイルに加えた変更がバックグラウンドのビットマップに反映されるようにします。
- **埋め込まれたオブジェクト**- ビットマップを描画に埋め込んで、ソース ファイルに加えた変更がバックグラウンドのビットマップに反映されないようにします。

描画と一緒にバックグラウンドを印刷したりエクスポートしたりする場合は、**[バックグラウンドの印刷/エクスポート]** チェックボックスをオンにします。

7 次のいずれかのオプションを選択します。

- **デフォルト サイズ** — ビットマップの現在のサイズを使用します。
- **カスタム サイズ** — **[H]** および **[V]** ボックスに値を入力して、ビットマップの寸法を指定します。

縦横比を維持せずに幅と高さを指定する場合は、**[縦横比の維持]** チェック ボックスをオフにします。



ビットマップは、描画ページより小さい場合、描画ページ全体に**並べられます**。描画ページより大きい場合は、描画ページに合わせて**切り取られます**。

バックグラウンドのビットマップは、オブジェクトではないので、編集することはできません。

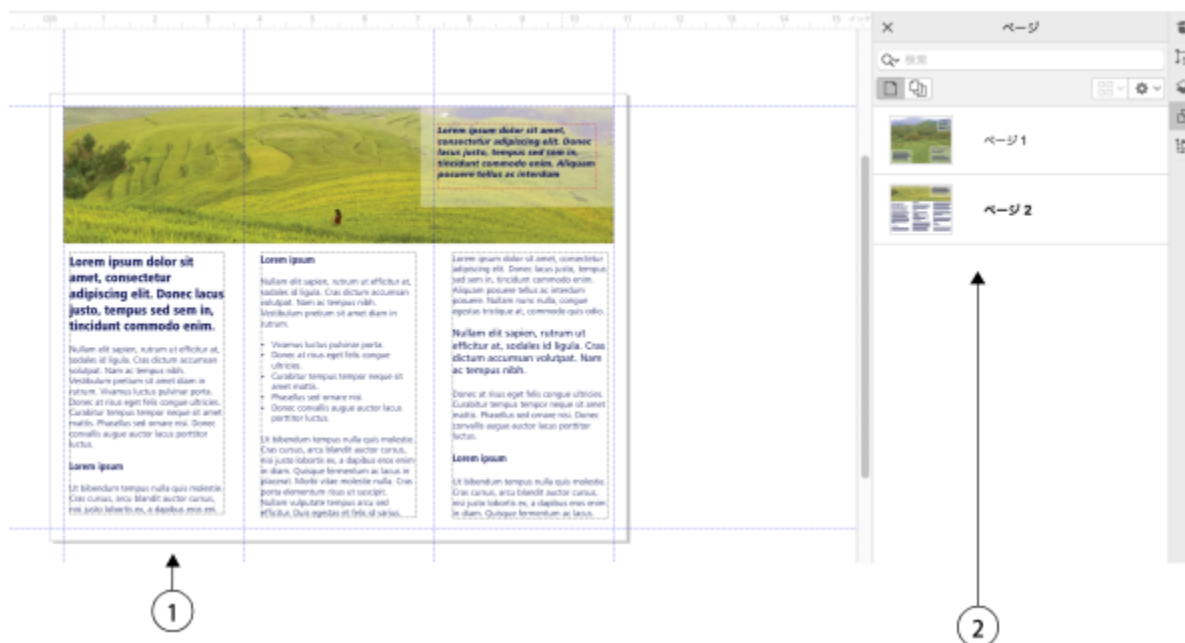
バックグラウンドを削除するには

- 1 **[レイアウト]** ▶ **[ページのバックグラウンド]** をクリックします。
- 2 **[バックグラウンドなし]** オプションをオンにします。

ページ表示

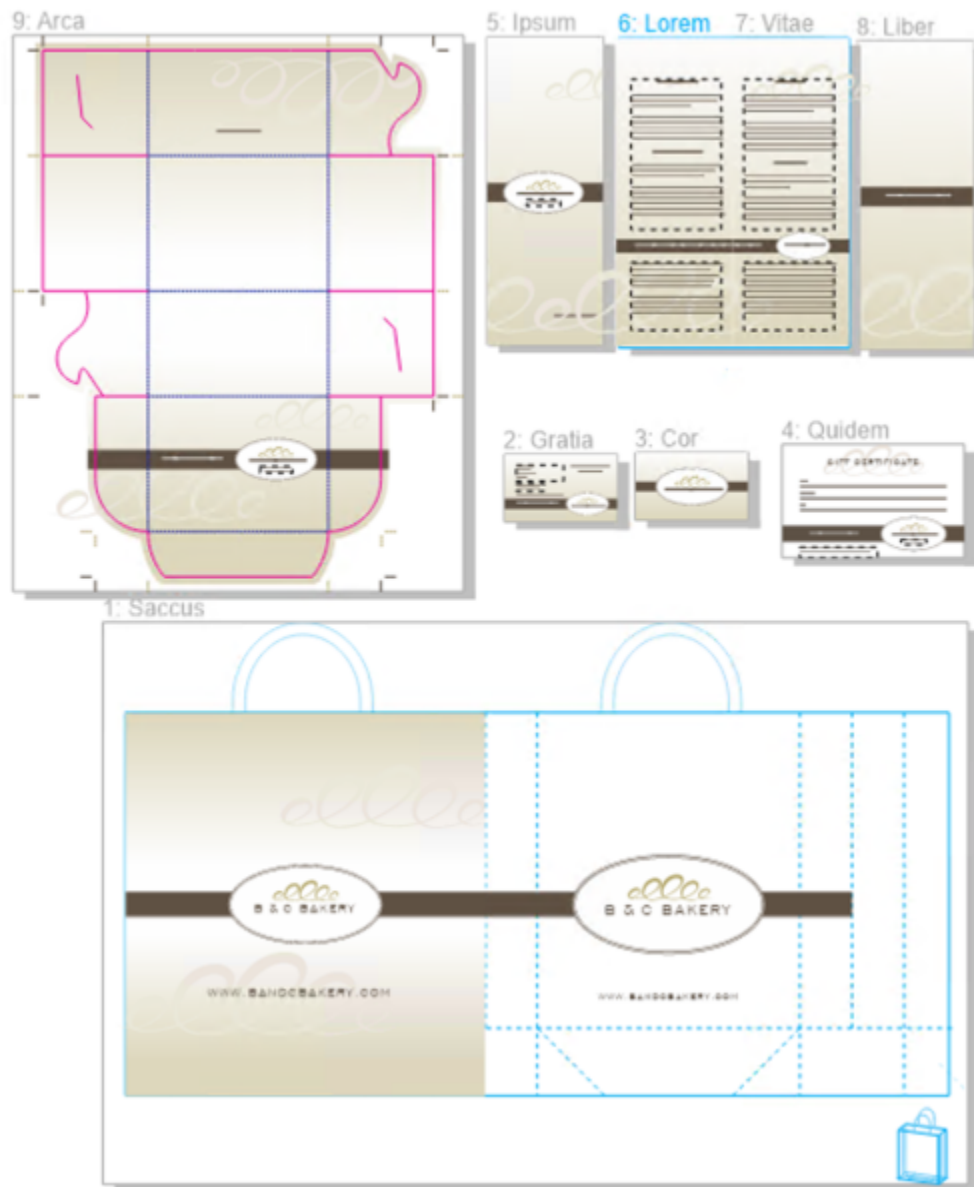
CorelDRAW には、ドキュメントのページ表示用に各種モードが用意されています。一度に 1 ページまたは複数ページ表示できます。新規ドキュメントの作成時にページ表示モードを選択できます。詳しくは、53 ページの「**描画の作成を開始するには**」を参照してください。新規ドキュメントでのデフォルトのページ表示モードを設定することもできます。ページ表示モードはいつでも切り替えられます。

デフォルトでは、ドキュメントは単一ページ表示で表示されます。



単一ページ表示の場合、一度に表示されるのは 1 ページのみです。ページ間を移動するには、ドキュメントナビゲータで適切なページタブ (1) を、または [ページ] インспекタでページ名 (2) をクリックします。

マルチページ表示ではドキュメント ページをすべて一度に表示でき、タブを繰り返しクリックして行き来する必要がありません。CorelDRAW には、ページをドキュメントの順序で、または自由な形式で表示するオプションが用意されています。ページ順が決まっているカタログ、書籍、雑誌などの印刷物のブルーフをデザインおよびレビューする場合は、ページを列、行、グリッド形式で整列させることができます。カスタム モードでは、順序に縛られない自由な形式のレイアウトを使用でき、プロジェクトの各種アセットが個別のページに配置されているドキュメントの作業に適しています。



パン屋向けのブランディングおよびマーケティング アセットが、ドキュメントの異なるページに配置されています: (ページ 1) 袋、(ページ 2 と 3) 名刺、(ページ 4) 商品券、(ページ 5、6~7、8) メニュー、(9) 包装

どのモードでも、描画ウィンドウでのデザインの作成や、ページの追加、削除、複製、サイズ変更がインタラクティブにできます。モード間の唯一の違いとして、カスタム モードではページを画面上のどこへでも並べ変えたり移動したりできるのに対し、グリッド、列、行レイアウトの場合、ページの位置は決まっており、描画ウィンドウ内で動かすことはできません。



任意のサイズのページを作成し、描画ウィンドウ内で自由に動かすか (上)、ページを順番に表示します (下)。

グリッド、列、または行のレイアウトの場合、ページの並べ替えには、**【ページ】** インспекタまたはドキュメント ナビゲータを使用します。詳しくは、[681 ページの「ページを並べ替えるには」](#)。を参照してください。

マルチページ表示では、ズームを使用して倍率を選択することや、スクロールを使用して別のページへ移動することができます。ズームとスクロールについては、[58 ページの「ズーム/スクロールする」](#)。を参照してください。



単一ページ表示とマルチページ表示のどちらでも、**【ページ】** インспекタを使用してページの追加、削除、名前の変更、並べ替え、ブラウズができます。CorelDRAW では、**【ページ】** インспекタでアイテムのサイズを変更することや、アイテムをサムネイルまたはリストで表示することができます。

書籍や雑誌などの両面ドキュメントのレイアウトでは、ドキュメント ページを見開き (スプレッド) で表示することもできます。

ページ表示モードを切り替えるには

- **【表示】 ▶ 【マルチページ表示】** をクリックします。
【マルチページ表示】 コマンド横のチェック マークは、マルチページ表示が有効であることを示しています。







[ページ] インспекタ ([ウィンドウ] ▶ [インспекタ] ▶ [ページ]) で [単一ページ表示]  または [マルチページ表示]  ボタンをクリックしてページ表示モードを切り替えることもできます。

新規ドキュメントのデフォルト ページ表示モードを設定するには



- 1 [レイアウト] ▶ [ドキュメント環境設定] をクリックします。
- 2 [環境設定] ダイアログ ボックスで [一般] をクリックします。
- 3 目的の [ページ表示] モードをクリックし、[デフォルトとして保存] をクリックし、[OK] をクリックします。


マルチページ表示でページを並べ変えるには

- [ページ] インспекタ ([ウィンドウ] ▶ [インспекタ] ▶ [ページ]) で、[マルチページ表示設定] ボタンをクリックし、次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
ページをドキュメントでの配列で表示する	<p>次のいずれかの [レイアウト] オプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [グリッド]  - ページをグリッド状に並べます。 • [垂直]  - ページを 1 列に並べます。 • [水平]  - ページを 1 行に並べます。 <p>ヒント:</p> <ul style="list-style-type: none"> • [グリッド] レイアウトで列数を指定するには、[列数] ボックスに数を入力します。 • ページの間隔を設定するには、[間隔] ボックスに値を入力します。 • [グリッド]、[垂直]、[水平] レイアウトでページを並べ替えるには、[ページ] インспекタで、ページをページ リストで別の位置へドラッグします。ページの並べ替えについて詳しくは、681 ページの「ページを並べ替えるには」を参照してください。
ページを自由形式モードで表示する	<p>[カスタム]  をクリックします。</p>





すべてのページを表示に収めるには、ツールボックスの **ズーム ツール**  をクリックし、プロパティ バーの [すべてのページに合わせてズーム] ボタン  をクリックします。

選択したページをズームするには、ツールボックスで **選択ツール**  をクリックし、**Shift** キーを押しながら、選択するページのページ名ラベルをクリックし、選択に追加する他のページをクリックします。ツールバーで [ズーム] リスト ボックスをクリックし、[選択に合わせてズーム] をクリックします。

ページをアクティブにしてズームするには、[ページ] インспекタ ([ウィンドウ] ▶ [インспекタ] ▶ [ページ]) でページ サムネールをダブルクリックします。

[ページ] インспекタでのアイテムの表示を変更するには

- [ページ] インспекタ ([ウィンドウ] ▶ [インспекタ] ▶ [ページ]) で、次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
サムネールのプレビューをリスト表示とグリッド表示とで切り替える	[サムネール プレビュー] リスト  またはグリッド ボタン  をクリックします。
アイテムのサイズを変更する	アイテムが目的の大きさになるまで [サイズ変更リスト] スライダをドラッグします。

見開きページを表示するには

- 1 **[レイアウト]** ▶ **[ページ レイアウト]** をクリックします。
- 2 **[見開き表示]** チェック ボックスをオンにします。
- 3 **[開始場所]** リスト ボックスから次のいずれかの設定を選択します。
 - **左側** - ドキュメントを左ページから開始します。
 - **右側** - ドキュメントを右ページから開始します。



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

マルチページ表示の場合、見開きページはデフォルトで **[垂直]** レイアウトで表示され、開始ページの側がページの並びに反映されます。

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

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

ページを追加/複製/削除する

CorelDRAW では、ページを描画に追加したり、既存のページを複製したりできます。ページを複製する際、ページのレイヤ構造のみをコピーすることも、レイヤとそこに含まれるすべてのオブジェクトをコピーすることもできます。レイヤについては、[321 ページの「レイヤ」](#)を参照してください。

ページを追加するには

- 1 **[ページ]** インспекタ (**[ウィンドウ]** ▶ **[インспекタ]** ▶ **[ページ]**) でページ名をコントロールクリックし、**[ページの挿入]** をクリックします。
- 2 ページ領域内の **[ページ数]** ボックスに、追加するページ数を入力します。
- 3 現行のページの前後に新しいページを配置するには、次のいずれかのオプションを選択します。
 - **前**
 - **後**

現行のページ以外のページの前後にページを挿入する場合は、**[既存のページ]** ボックスにページ番号を入力します。

可能な操作

ページ サイズを指定する	[サイズ] リスト ボックスからページ サイズを選択します。
--------------	---------------------------------------

可能な操作

カスタム ページ サイズを指定する


[幅] ボックスと[高さ] ボックスに値を入力します。

ページの方向を設定する


[横置き] ボタンまたは[縦置き] ボタンをクリックします。



ページの前後にページを手早く挿入するには、[ページ] インスペクタでページ名をコントロールクリックし、[ページを後に挿入] または [ページを前に挿入] をクリックします。

[ページ] インスペクタで [新規ページ] ボタン  をクリックしてページを追加することもできます。ページはドキュメント末尾のページの後ろに追加され、アクティブなページになります。

マルチページ表示 ([表示] ▶ [マルチページ表示]) でページの前後にページを挿入するには、ページ ラベルをコントロールクリックし、[ページを後に挿入] または [ページを前に挿入] をクリックします。

ドキュメント ナビゲータの [ページの追加] ボタン  をクリックして、現在のページの後にページを挿入することもできます。

また、ドキュメント ナビゲータのページ タブをコントロールクリックし、[ページを後に挿入] か [ページを前に挿入] をクリックして、ページを追加することも可能です。

[レイアウト] ▶ [ページの挿入] をクリックし、目的のオプションを指定して、ページを追加することもできます。

ページを複製するには

- 1 [ページ] インスペクタ ([ウィンドウ] ▶ [インスペクタ] ▶ [ページ]) でページ名をコントロールクリックし、[ページの複製] をクリックします。
- 2 [ページの複製] ダイアログ ボックスの [新しいページの挿入] 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
 - 選択したページの前
 - 選択したページの後
- 3 ダイアログ ボックスの下部で、次のいずれかのオプションを選択します。
 - レイヤのみをコピー — レイヤの内容をコピーせずにレイヤ構造を複製できます。
 - レイヤとレイヤの内容をコピー — レイヤとその内容すべてを複製できます。



[レイアウト] ▶ [ページの複製] をクリックし、[ページの複製] ダイアログ ボックスで目的のオプションを指定することでも、アクティブなページを複製できます。

ドキュメント ナビゲータでページ タブをコントロールクリックし、[ページの複製] ダイアログ ボックスで目的のオプションを指定することでも、ページを複製できます。

マルチページ表示 ([表示] ▶ [マルチページ表示]) では、ページ名ラベルをコントロールクリックし、[ページの複製] ダイアログ ボックスで目的のオプションを指定することでも、ページを複製できます。

[オブジェクト] インスペクタでページ名をコントロールクリックし、[ページの複製] を選択し、[ページの複製] ダイアログ ボックスで目的のオプションを指定することでも、ページを複製できます。

ページを削除するには

- [ページ] インスペクタ ([ウィンドウ] ▶ [インスペクタ] ▶ [ページ]) で、次の表のタスクを実行します。

削除するには

1 ページ

連続していない複数のページ

連続する複数のページ

作業手順

ページ名をコントロールクリックし、**[削除]** をクリックします。

Command キーを押したまま、削除するページをクリックし、インスペクタで選択したページのいずれかをコントロールクリックし、**[削除]** をクリックします。

削除するページ範囲の先頭ページをクリックし、**Shift** キーを押したまま、範囲の末尾のページをクリックし、インスペクタで選択したページをコントロールクリックし、**[削除]** をクリックします。



マルチページ表示 (**[表示]** ▶ **[マルチページ表示]**) では、ページ名ラベルをコントロールクリックし、**[ページの削除]** をクリックすることでも、ページを削除できます。

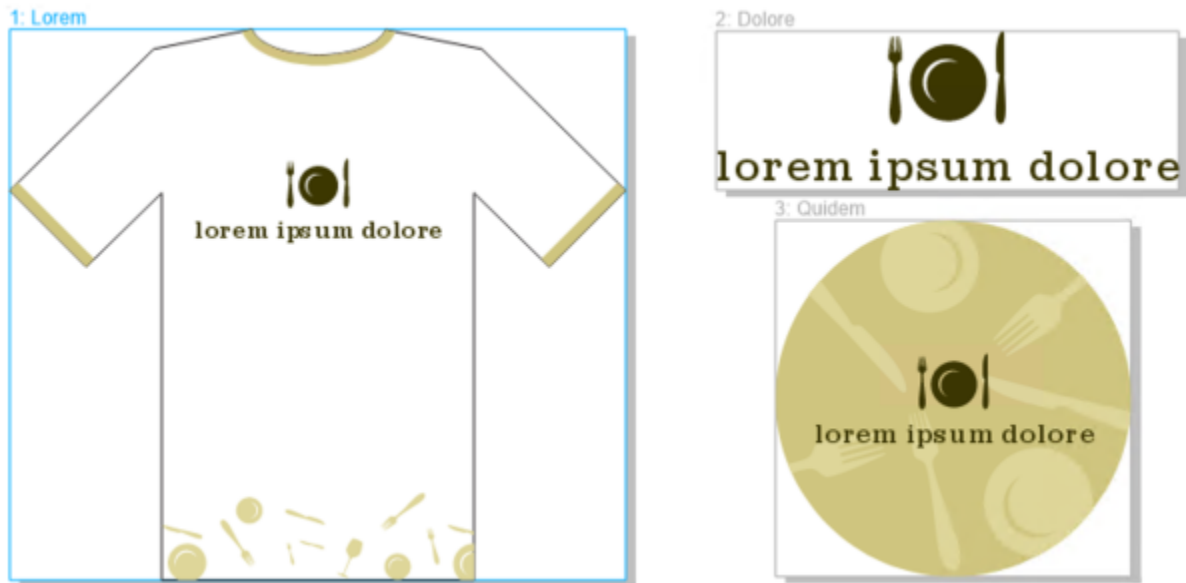
ページを選択し、**[ページ]** インスペクタの **[削除]** ボタン  をクリックすることでも、ページを削除できます。

[レイアウト] ▶ **[ページの削除]** をクリックし、削除するページの番号を入力して、アクティブなページを削除することもできます。特定範囲のページを削除するには、**[最後のページ]** チェック ボックスをオンにし、削除する最後のページの番号を **[最後のページ]** ボックスに入力します。

また、ドキュメント ナビゲータのページ タブをコントロールクリックし、**[ページの削除]** をクリックして、ページを削除することもできます。

ページを選択してアクティブにする

ページは複数選択できますが、一度にアクティブになるのは 1 ページだけです。ページの選択とアクティブ化は、描画ウィンドウ、**[ページ]** インスペクタ、ドキュメント ナビゲータで行います。**選択** ツールでページ名ラベルを選択すると、ページ サイズを変更できます。**[カスタム]** レイアウトのマルチページ表示では、**選択** ツールでページ名ラベルを選択すると、描画ウィンドウでページの配置を変更することもできます。マルチページ表示モードについて詳しくは、[673 ページの「マルチページ表示でページを並べ変えるには」](#)を参照してください。**[ページ]** インスペクタまたはドキュメント ナビゲータのタブでページを選択すると、ページの削除、複製、ドキュメントでの順序における別の位置への移動ができます。



マルチページ表示のページを囲む色付きの枠は、そのページがアクティブであることを示しています。枠の色は、UI テーマに応じて異なります。



マルチページ表示におけるページ周囲のコントロール ハンドルは、そのページが選択されていることを示しています。

ページを選択するには

- 次の表のタスクを 1 つ実行します。

ページ選択を行う表示モード

単一ページ表示

作業手順

[ページ] インспекタ ([ウィンドウ] ▶ [インспекタ] ▶ [ページ]) でページ名をクリックします。

ページ選択を行う表示モード


作業手順

マルチページ表示

ツールボックスの**選択ツール**  をクリックし、描画ウィンドウでページ名ラベルをクリックします。



ドキュメント ナビゲータでページ タブをクリックしてページを選択することもできます。

マルチページ表示で複数のページを選択するには、ツールボックスで**選択ツール**  をクリックし、**Shift** キーを押しながら、選択するページのページ名ラベルをクリックし、選択に追加する他のページをクリックします。

[ページ] インспекタ (**[ウィンドウ]** ▶ **[インспекタ]** ▶ **[ページ]**) で、**Command** キーを押しながら目的のページをクリックして、連続していない複数のページを選択することもできます。

[ページ] インспекタで、選択するページ範囲の先頭ページをクリックし、**Shift** キーを押しながら範囲の末尾のページをクリックして、連続する複数のページを選択することもできます。

ページをアクティブにするには

- 次のいずれかの操作を実行します。
 - 任意のツールで、ページのどこかをクリックします。
 - **[オブジェクト]** インспекタ (**[オブジェクト]** ▶ **[オブジェクト]**) でページをクリックします。
 - **[ページ]** インспекタ (**[ウィンドウ]** ▶ **[インспекタ]** ▶ **[ページ]**) でページをクリックします。
 - 単一ページ表示で、ページ タブをクリックします。
 - マルチページ表示で、ページを選択します。
 - マルチページ表示で、**[ページ]** インспекタ (**[ウィンドウ]** ▶ **[インспекタ]** ▶ **[ページ]**) でページのサムネールをダブルクリックします。



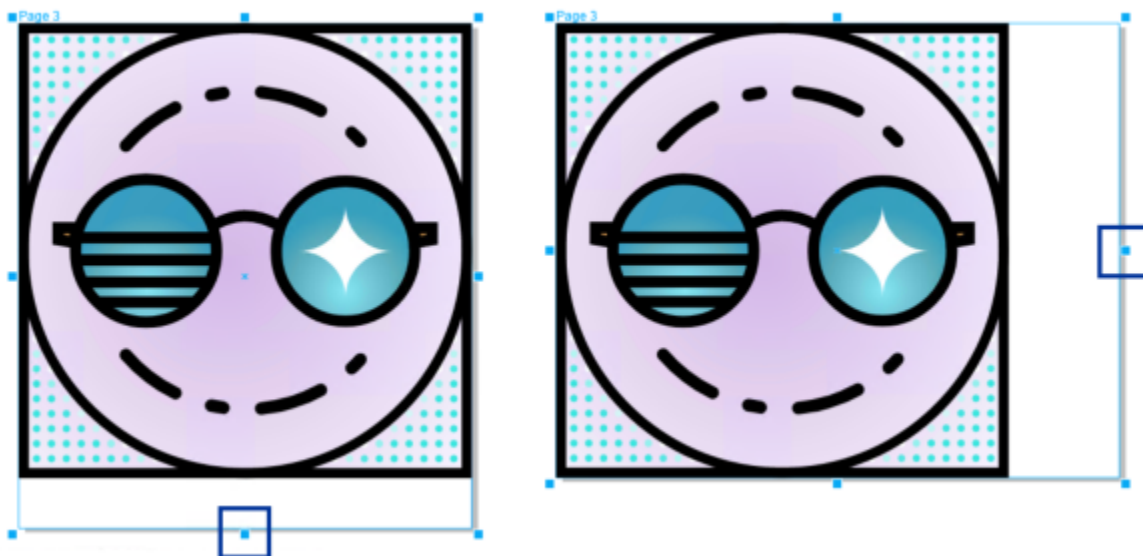
設計上、**ズーム**、**スクロール**、**スポイト**の各ツールでページはアクティブになりません。

マルチページ表示で作成する新規オブジェクトはすべて、2 ページにわたるオブジェクトやページ枠をはみ出すオブジェクトも含めて、アクティブ ページに追加されます。

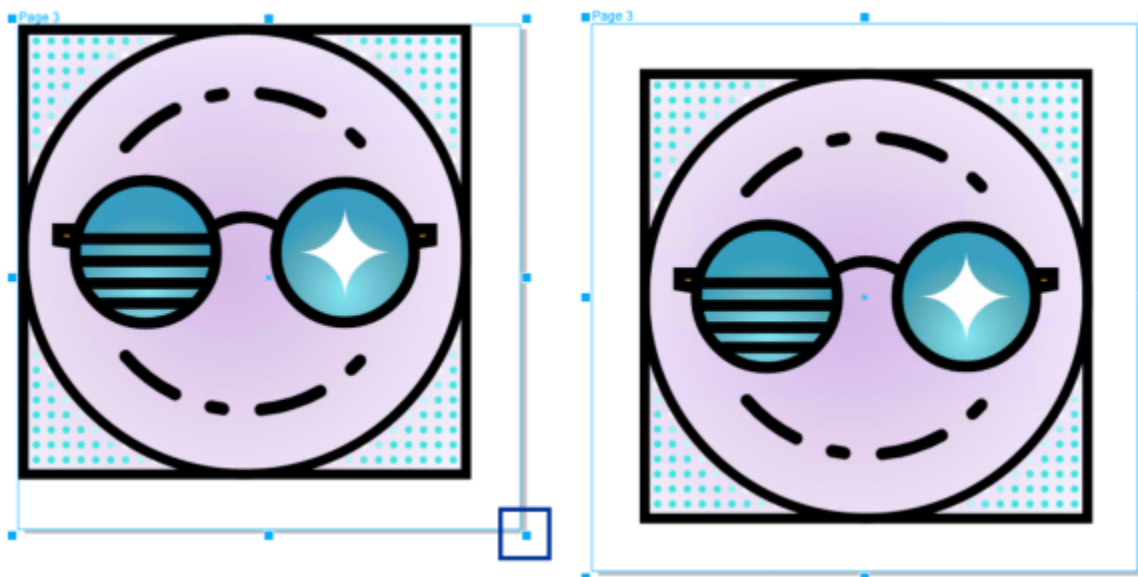
ページがアクティブな場合、オブジェクト名は **[オブジェクト]** インспекタでハイライトされ、太字で表示されます。

ページをサイズ変更する

CorelDRAW には、ページの幅や高さを変更する方法がいくつか用意されています。単一ページ表示での作業でページのサイズを変更するには、新たな寸法を指定するか、別のプリセットを選択します。マルチページ表示で作業している場合でも、長方形をサイズ変更しながら、描画ウィンドウでインタラクティブにページ サイズを変更できます。ページ サイズを 1 軸に沿って変更するには、中央のハンドルをドラッグします。ページ サイズを 2 軸に沿って変更しつつ、ページの縦横比を維持するには、コーナー ハンドルをドラッグします。高さや幅の縦横比は、デフォルトで制約されます。



上辺または下辺にある中央のハンドルをドラッグすると、ページを縦方向にスケールできます (左)。
左辺または右辺にある中央のハンドルをドラッグすると、ページを横方向にスケールできます (右)。



コーナー ハンドルをドラッグすると、ページの縦横比を維持しつつページをスケールできます (左)。Shift
を押しながらハンドルをドラッグすると、中央から均等にページのサイズを変更できます (右)。

最大ページ サイズは 1800 x 1800 インチです。マルチページ表示の場合、すべてのページをまとめた寸法が最大ビューポート サイズを超えることはできません。



プロパティ バーの **[ページ サイズの自動調整]** ボタンを使用することでも、ページの幅と高さを手動で変更することなく、ページ サイズを変更してローカル レイヤ上のコンテンツを収めることができます。オプションで、ページの端からアートワークまでの距離を設定できます。



ページ上のオブジェクト周囲にある余分なパディング (左) を削除するために、ページ サイズが変更され、オブジェクトの周りのマージンが 1 インチ (中央) およびゼロ (右) になっています。

ページの幅と高さを指定するには

1 ページを選択します。

アクティブなページのサイズのみ変更するには、プロパティ バーの **【現在のページ】** ボタン  をクリックします。すべてのページのサイズを変更するには、プロパティ バーの **【すべてのページ】** ボタン  をクリックします。

2 プロパティ バーの **【ページのサイズ】** ボックスに値を入力し、**Return** キーを押します。





最大ページ サイズは 1800 x 1800 インチです。



また、ページを選択し、プロパティ バーの **【プリセット】** リスト ボックスでプリセットを選択して、ページのサイズを正確に指定することもできます。

ページのサイズをインタラクティブに変更するには

1 マルチページ表示 (**【表示】** ▶ **【マルチページ表示】**) で、**選択ツール** が表示された描画ウィンドウでページ名のラベルをクリックして、ページを選択します。

アクティブなページのサイズのみ変更するには、プロパティ バーの **【現在のページ】** ボタン  をクリックします。すべてのページのサイズを変更するには、プロパティ バーの **【すべてのページ】** ボタン  をクリックします。

2 次のいずれかの操作を実行します。

- 縦軸方向に沿ってページのサイズを変更するには、上辺または下辺にある中央のハンドルをドラッグします。
- 横軸方向に沿ってページのサイズを変更するには、左辺または右辺の中央のハンドルをドラッグします。
- ページ サイズを縦軸および横軸方向に沿って変更しつつ、ページの縦横比を維持するには、コーナー ハンドルをドラッグします。
- 中央から均等に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。




デフォルトでは、見開きページが中央から均等にサイズ変更されます。



描画ウィンドウでページを選択し、コントロール ハンドルをドラッグすることで、複数のページのサイズを変更することもできます。

ページ サイズを自動調整するには

- 1 サイズを変更するページを選択します。
- 2 プロパティ バーの **[ページ サイズの自動調整]** ボタン  をクリックします。
ページの端からアートワークまでの距離を指定するには、**[マージン]** ボックスに値を入力します。
- 3 **[ページ サイズの自動調整]** をクリックします。



マスター レイヤー上のコンテンツは無視されます。




ローカル レイヤーにオブジェクトがない場合、**[ページ サイズの自動調整]** ボタンは無効になります。

ページを配置する/並べ変える

ページは、描画ウィンドウで別の位置へドラッグすることで配置できます。このオプションを使用できるのは、マルチページ表示の **[カスタム]** レイアウトの場合のみです。マルチページ表示モードについて詳しくは、[673 ページの「マルチページ表示でページを並べ変えるには」](#) を参照してください。ページを描画ウィンドウから移動しても、ドキュメントに含まれるページの順序には影響しません。

見開きページを含むドキュメントのページを並べ替えることができます。ただし、スプレッドのいずれかの見開きページを動かすと、ドキュメントの構造が変更され、動かそうとしていないページの外観にも影響することに注意してください。

ページを配置するには

- 1 マルチページ表示 (**[表示]** ▶ **[マルチページ表示]**) で、**[ページ]** インспекタ (**[ウィンドウ]** ▶ **[インспекタ]** ▶ **[ページ]**) の **[マルチページ表示設定]** ボタンをクリックし、**[カスタム]**  をクリックします。
- 2 ツールボックスで **選択ツール**  をクリックします。
- 3 描画ウィンドウで、移動するページのページ名ラベルをクリックし、ポインタが位置カーソル  に変わったら、ページを別の位置へドラッグします。



ページの位置はセッション間で維持されます。

マルチページ表示でページを移動する場合は、オブジェクトをページ要素にスナップするのと同様に、ページを別のページにスナップできます。ページ要素 (エッジ、エッジ中点、ページ中心) へのページのスナップを有効にするには、**[表示]** ▶ **[スナップ]** ▶ **[ページ]** をクリックします。


ページを並べ替えるには

- 次のいずれかの操作を実行します。
 - **[ページ]** インспекタ (**[ウィンドウ]** ▶ **[インспекタ]** ▶ **[ページ]**) で、ページをページ リストで別の位置へドラッグします。
 - ドキュメント ナビゲータで、ページ タブを別の位置へドラッグします。



デフォルトで、**[ページ]** インスペクタのアイテムはリストに表示されます。大きなサムネールを使用して作業する場合は、サムネールが意図した大きさになるまで **[サイズ変更リスト]** スライダを右にドラッグします。

見開きページを移動するには

- 1 **[ページ]** インスペクタ (**[ウィンドウ]** ▶ **インスペクタ** ▶ **[ページ]**)、**[環境設定]** ボタン  をクリックして、**[スプレッドを表示]** をクリックしてコマンドを無効にします。
- 2 見開きページをページ リスト内の新しい場所にドラッグします。



見開きページのページ タブをドラッグして、その見開きページをドキュメント ナビゲータ内の新しい場所に移動できます。
スプレッドの両方の見開きページを一度に移動するには、最初に **[スプレッドを表示]** コマンドを有効にする必要があります。

ページ名を変更する

ページにカスタム名を指定できます。

ページ名を変更するには

- **[ページ]** インスペクタ (**[ウィンドウ]** ▶ **[インスペクタ]** ▶ **[ページ]**) で、ページ名をダブルクリックし、新しい名前を入力します。



[レイアウト] ▶ **[ページ名の変更]** をクリックし、**[ページ名]** ボックスに名前を入力して、アクティブなページの名前を変更することもできます。

[ページ] インスペクタでページをコントロールクリックし、**[名前の変更]** をクリックし、名前を入力して、アクティブなページの名前を変更することもできます。

マルチページ表示 (**[表示]** ▶ **[マルチページ表示]**) では、ページ名ラベルをコントロールクリックし、**[ページ名の変更]** をクリックし、名前を入力して、ページ名を変更することもできます。

[オブジェクト] インスペクタ (**[オブジェクト]** ▶ **[オブジェクト]**) でページ名をダブルクリックし、新しい名前を入力して、ページ名を変更することもできます。

ページを検索する

[ページ] インスペクタではページを名前を検索できます。ページ番号がわかっていると、そこへすぐに移動できます。

ページを検索するには

- **[ページ]** インスペクタ (**[ウィンドウ]** ▶ **[インスペクタ]** ▶ **[ページ]**) で、**[検索]** ボックスにページ名を入力します。

ページへ移動するには

- 1 **[レイアウト]** ▶ **[ページへ移動]** をクリックします。
- 2 ページ番号を入力し、**[OK]** をクリックします。

ページをエクスポートする

顧客と共有したいデザインがページに含まれている場合、**[エクスポート]** インスペクタを使用して、PDF、JPEG、PNG、GIF などの一般的な形式で簡単にエクスポートできます。ページのエクスポートについて詳しくは、[827 ページの「オブジェクトやページをエクスポートする」](#)。を参照してください。

ページ番号を挿入する

現在のページ、すべてのページ、すべての奇数ページ、またはすべての偶数ページにページ番号を挿入できます。複数のページにページ番号を挿入すると、新しいマスター レイヤが自動的に作成され、そのマスター レイヤにページ番号が配置されます。マスター レイヤには、全ページのマスター レイヤ、奇数ページのマスター レイヤ、または偶数ページのマスター レイヤがあります。マスター レイヤについて詳しくは、[321 ページの「レイヤを作成する」](#)。を参照してください。

ドキュメントにページを追加するか、または削除すると、ページ番号が自動的に更新されます。

既存のアート テキストや段落テキストの内部にページ番号を挿入することもできます。これらのテキストがローカル レイヤに配置されている場合、ページ番号は現行のページにのみ挿入されます。テキストがマスター レイヤに配置されている場合、ページ番号はマスター レイヤの一部となり、マスター レイヤが表示されるすべてのページに表示されます。アート テキストおよび段落テキストについて詳しくは、[545 ページの「テキストを追加/操作する」](#)。を参照してください。

ページ番号がマスター レイヤに配置されている場合は、特定のページでページ番号を非表示にすることができます。

ページ番号をドキュメントに挿入する前または後に、デフォルトのページ番号を変更できます。たとえば、1 以外の特定の番号でページ カウントを開始することができます。この方法は、複数の CorelDRAW ファイルを作成し、1 つのパブリケーションとしてまとめる場合などに便利です。

ページ番号付けを最初のページから開始するか別のページから開始するかを指定することもできます。たとえば、ページ番号を 3 ページから開始した場合、ページ 3 に番号 1 が表示されます。ページ 1 とページ 2 の間に新しいページを挿入すると、挿入したページがページ 2 になります。古いページ 2 はページ 3 になって、最初のページ番号が表示されます。

使用頻度の高いさまざまなページ番号スタイルの中から選択することもできます。

ドキュメントを旧バージョンの CorelDRAW X5 に保存した場合、ページ番号は編集可能なアート テキストとして保持されます。ただし、ページを追加または削除した場合、ページ カウントは更新されません。

ページ番号をオブジェクトとして操作する

ページ番号を段落テキストに挿入しなかった場合、ページ番号はアート テキスト オブジェクトになり、他のアート テキスト オブジェクトと同様に変更および操作できます。たとえば、ページ番号のサイズ変更、スケール、回転、カラーの変更、またはテクスチャ塗りつぶしやドロップシャドウなどの効果の適用を行うことができます。

ページ番号がマスター レイヤに配置されている場合、ページ番号を変更すると、すべてのページ番号に影響が及びます。

次の表に、ページ番号をオブジェクトとして操作するさまざまな方法を示します。

リサンプリング (イメージ解像度を変更する処理)

詳しくは、[を参照してください](#)。

ページ番号をサイズ変更/スケールする

[263 ページの「オブジェクトを変形させる」](#)

ページ番号を回転する

[263 ページの「オブジェクトを変形させる」](#)

ページ番号をミラー化する

[263 ページの「オブジェクトを変形させる」](#)

ページ番号のカラーを変更する

[352 ページの「カラーを選択する」](#)

リサンプリング (イメージ解像度を変更する処理)

詳しくは、を参照してください。

ページ番号にテクスチャを適用する

380 ページの「テクスチャ塗りつぶし」

ページ番号にドロップ シャドウを適用する

520 ページの「ドロップ シャドウとインナー シャドウを追加する」

ページ番号を挿入するには

- **[レイアウト] ▶ [ページ番号の挿入]** をクリックして、次のいずれかのオプションを選択します。
 - **アクティブ レイヤ上** — **[オブジェクト]** インспекタで現在選択されているレイヤにページ番号を挿入できます。アクティブ レイヤがマスター レイヤの場合、ページ番号はマスター レイヤが表示されているドキュメントのすべてのページに挿入されます。アクティブ レイヤがローカル レイヤの場合、ページ番号は現行のページにのみ挿入されます。
 - **全ページ上** — すべてのページにページ番号を挿入できます。ページ番号が新規の全ページのマスター レイヤに挿入されます。
 - **すべての奇数ページ上** — すべての奇数ページにページ番号を挿入できます。ページ番号が新規の奇数ページのマスター レイヤに挿入されます。
 - **すべての偶数ページ上** — すべての偶数ページにページ番号を挿入できます。ページ番号が新規の偶数ページのマスター レイヤに挿入されます。

デフォルトでは、ページ番号はページ下部の中央に配置されます。



[オブジェクト] インспекタでは、ページ番号は「Page number」という名前の付いたアート テキスト オブジェクトとして表示されます。



奇数ページにページ番号を挿入できるのは、現行のページが奇数ページの場合のみです。偶数ページにページ番号を挿入できるのは、現行のページが偶数ページの場合のみです。



選択 ツールでページ番号を選択し、新しい位置にドラッグすると、ページ番号をページの任意の位置に移動できます。ページ番号を描画ページの外側に移動すると、一般的な番号記号 (#) に変わります。ページ番号を別のページに移動すると、そのページの正しい番号が表示されます。

既存のテキスト オブジェクトにページ番号を挿入することもできます。**テキスト** ツール を使用して、アート テキストまたは段落テキストを入力します。カーソルをテキスト オブジェクト内に置いたまま、**[レイアウト] ▶ [ページ番号の挿入] ▶ [アクティブ レイヤ上]** をクリックします。ページ番号は既存テキストの一部として追加されます。**[オブジェクト]** インспекタに別のオブジェクトとして表示されることはありません。

特定のページ上でページ番号を非表示にするには

- 1 **[オブジェクト]** インспекタでページを選択します。
[オブジェクト] インспекタが開いていない場合は、**[オブジェクト] ▶ [オブジェクト]** をクリックします。
- 2 **[ページ、レイアウト、オブジェクト]** ビューで、ページを選択します。
- 3 **[環境設定]** ボタン  をクリックし、**[ページでマスター レイヤを表示]** をクリックします。
- 4 選択したページで、ページ番号のあるマスター レイヤをポイントし、**[表示または非表示]** アイコン  をクリックします。

現行のページのページ番号は非表示になりますが、ページにはページ カウントが含まれています。その他のすべてのページには引き続き、ページ番号が表示されます。

ページ番号設定を変更するには

- 1 **[レイアウト] ▶ [ページ番号の設定]** をクリックします。

2 **[ページ番号の設定]** ダイアログ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。

- **番号で開始** — 特定の番号からページ番号を開始できる
- **ページで開始** — ページ番号付けを開始するページを指定できる
- **スタイル** — 一般的に使用されているページ番号スタイルから選択できる



レイアウト ツール

ページのグリッドとガイドラインをカスタマイズして、オブジェクトを正確に配置できます。たとえば、ニュースレターをデザインしている場合は、ページの寸法を設定し、段組みしたり見出しを入れたりするためのガイドラインを作成できます。広告をレイアウトしている場合は、グラフィックやテキストをガイドラインに沿って配置したり、グラフィック要素をグリッド内で整列したりすることができます。ルーラーは、グリッド、ガイドライン、オブジェクトの位置をスケールに合わせて決めるときに便利です。スケールの単位は選択することができます。また、ページの追加や削除もできます。

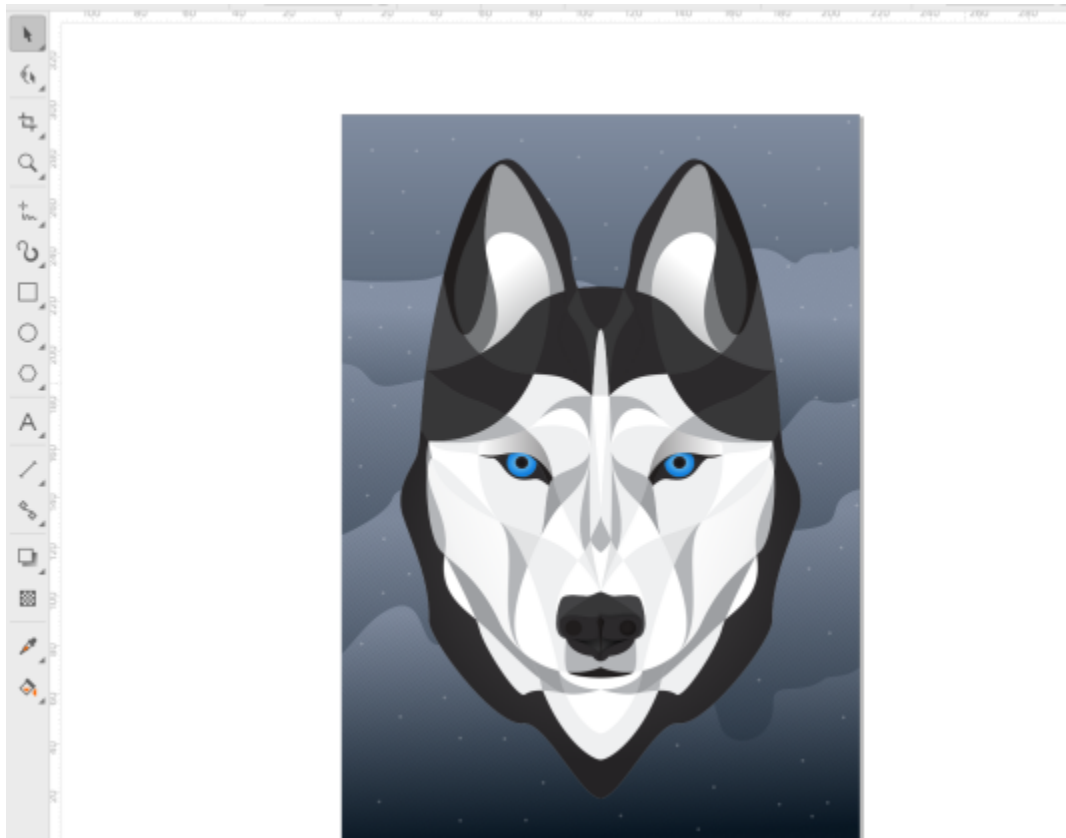
ページ付けの設定とツールは、自由にカスタマイズでき、別の描画のデフォルトとして使用できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 687 の「ルーラー」。
- ページ 689 の「ドキュメント グリッドとピクセル グリッド」。
- ページ 691 の「ベースライン グリッド」。
- ページ 691 の「ガイドラインを設定する」。
- ページ 694 の「ガイドラインの修正」。
- ページ 695 の「描画スケール」。

ルーラー

描画ウィンドウにルーラーを表示すると、オブジェクトを正確に描画、サイズ調整、および整列することができます。ルーラーは、描画ウィンドウ内で非表示にしたり、別の場所に移動したりすることができます。また、必要に応じて、ルーラーの設定をカスタマイズすることもできます。たとえば、ルーラーの原点を設定して、単位を選択し、その単位の日盛りの数を指定することができます。



CorelDRAW のデフォルトでは、ルーラーで使用しているものと同じ単位が、複製やカーソルキー移動の距離に適用されます。このデフォルトを変更して、複製やカーソルキー移動およびその他の設定用に別の単位を指定できます。カーソルキー移動について詳しくは、を参照してください。282 ページの「オブジェクトを配置する」。

ルーラーの表示/非表示を切り替えるには

- **[表示]** ▶ **[ルーラー]** をクリックします。

[ルーラー] コマンドの横にチェック マークが付いているときは、**ルーラー**が表示されています。

ルーラーの設定をカスタマイズするには

- 1 **[レイアウト]** ▶ **[ドキュメント環境設定]** をクリックします。。

- 2 **[ルーラー]** をクリックします。

- 3 **[単位]** の**[水平方向]** リスト ボックスから単位を選択します。

水平方向のルーラーとは異なる単位を垂直方向の**ルーラー**に使用する場合は、**[水平/垂直方向に同じ単位を使用する]** チェック ボックスをオフにして、**[垂直方向]** リスト ボックスから単位を選択します。

- 4 **[原点]**の次のボックスに値を入力します。

- 水平方向
- 垂直方向

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



ルーラーの単位を変更すると、**カーソルキー移動**の距離の単位も自動的に変わります。自動的に変わらないようにするには、**[カーソルキー移動]** 領域の**[カーソルキー移動に同じ単位を使用する]** チェック ボックスをオフにします。



ルーラーをダブルクリックすると、ルーラーを設定するダイアログ ボックスを直接開くことができます。

カーソルキー移動を設定するには、**[カーソルキー移動]** の **[カーソルキー移動]**、**[スーパー カーソルキー移動]**、**[マイクロ カーソルキー移動]** の各ボックスに値を入力します。

ドキュメント グリッドとピクセル グリッド

ドキュメント グリッドは、**描画ウィンドウ**に表示できる印刷されない交差する一連の線です。ドキュメント グリッドを使って、**オブジェクト**を正確に並べたり配置することができます。

グリッドの表示やグリッド間隔を変更して、ドキュメント グリッドの外観をカスタマイズすることができます。グリッド表示では、ドキュメント グリッドを直線や点線として表示することができます。間隔では、グリッド ラインの間隔を設定できます。間隔のオプションは、ルーラーの測定単位に基づきます。たとえば、ルーラーの測定単位がインチに設定されると、間隔のオプションもインチに基づきます。

ルーラーの測定単位をピクセルに設定するか、ピクセル ビューを有効にすると、ピクセル グリッドの色や不透明度を指定することができます。ピクセル グリッドは一連の交差する線で、ドキュメント内に個々のピクセルを表示します。ピクセル表示に関する詳細は、**62 ページの「表示モード」**。を参照してください。デフォルトでは、ドキュメント ページの左下がピクセル グリッドに合わせて整列されており、Web 用にピクセル パーフェクト オブジェクトを作成することができます。

オブジェクトをドキュメント グリッドやピクセル グリッドにスナップすると、オブジェクトを移動するとき、グリッド線にオブジェクトが整列します。



このグラフィックの罫線のようなラインは、ドキュメント グリッドを使用して作成されています。

ドキュメント グリッドの表示/非表示を切り替えるには

- **[表示] ▶ [グリッド] ▶ [ドキュメント グリッド]** をクリックします。

ドキュメント グリッドが表示されているときは、**[ドキュメント グリッド]** コマンドの横にチェック マークが付いています。

ドキュメント グリッドの表示および間隔を設定するには

- 1 **[レイアウト] ▶ [ドキュメント環境設定]** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[グリッド]** をクリックします。
- 3 **[グリッドの表示]** チェック ボックスをオンにして、次のいずれかのオプションを選択します。
 - 行間
 - ドット
- 4 **[ドキュメントグリッド]** 領域内の **[水平方向]** ボックスに値を入力します。

グリッドのスペース間隔や、測定単位あたりに表示されるライン数を変更する場合は、リスト ボックスからオプションを選択します。オプションは、ルーラーの測定単位に基づきます。

5 [垂直方向] ボックスに値を入力します。



グリッドの間隔を指定するときの測定単位は、ルーラーで使用されているのと同じ測定単位です。ルーラーの設定について詳しくは、688 ページの「ルーラーの設定をカスタマイズするには」を参照してください。

ピクセル グリッドの設定を変更するには

- 1 [レイアウト] ▶ [ドキュメント環境設定] 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。

可能な操作

ピクセルへのオブジェクト スナップを有効/無効にする

[ピクセルにスナップ] チェック ボックスをオンまたはオフにします。

ピクセル グリッドを表示/非表示にする (800% 以上にズームの場合)

[800% 以上のズームでグリッドを表示] チェックボックスをオンまたはオフにします。


効果を表示するには、ピクセル表示 ([表示] ▶ [ピクセル]) に切り替えて、800% 以上にズームします。

ページの中心をピクセル グリッドに合わせる (CorelDRAW の旧バージョンにファイルを保存する際に役立ちます)


[ピクセル グリッドにページを整列] チェックボックスをオフにします。

[ピクセル グリッドにページを整列] 設定では、ページの左下がピクセル グリッドに合わせて整列されるため、エクスポート用のピクセル パーフェクト デザインを作成することができます。CorelDRAW の旧バージョンにファイルを保存する場合は、このチェック ボックスをオフにしてください。

オブジェクトをドキュメント グリッドにスナップするように設定するには

- 1 [表示] ▶ [スナップ] ▶ [ドキュメント グリッド] をクリックします。
- 2 選択ツール  を使用してオブジェクトを移動します。

オブジェクトをグリッドにスナップするように設定するには

- 1 [表示] ▶ [スナップ] ▶ [ピクセル] クリックします。
- 2 選択ツール  を使用してオブジェクトを移動します。



このオプションは、ピクセル表示を有効にした場合のみ使用できます。詳しくは、62 ページの「表示モード」を参照してください。

ベースライン グリッド

ベースライン グリッドのガイドは描画ページに、けい線付きノートブックのパターンで表示されます。ベースライン グリッドの表示/非表示、スナップのオン/オフ、グリッド カラーの変更、および行間隔の設定を実行できます。デフォルトでは、行間隔は 14 pt で、すべてのオブジェクトをベースライン グリッドにスナップできます。ベースライン グリッドに整列できるのは、テキスト フレームのみです。詳しくは、555 ページの「ベースライン グリッドにテキストを整列する」を参照してください。

ベースライン グリッドの表示/非表示を切り替えるには

- **[表示] ▶ [グリッド] ▶ [ベースライン グリッド]** をクリックします。

ベースライン グリッドが表示されているときは、**[ベースライン グリッド]** コマンドの横にチェック マークが付いています。

ベースライン グリッドの間隔およびカラーを設定するには

- 1 **[レイアウト] ▶ [ドキュメント環境設定]** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[グリッド]** をクリックします。
- 3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
間隔を設定する	[ベースライン グリッド] 領域内の [間隔] ボックスに値を入力します。
先頭からの距離を設定する	[先頭から開始] ボックスに値を入力します。 この値を 0 に設定すると、ベースライン グリッドの先頭行が描画ページの上端に重なります。
カラーを設定する	[カラー] ピッカーを開き、カラーを選択します。

ベースライン グリッドのスナップ機能のオン/オフを切り替えるには

- **[表示] ▶ [スナップ] ▶ [ベースライン グリッド]** をクリックします。

[ベースライン グリッド] コマンド横のチェック マークは、スナップ機能が有効であることを示しています。



[レイアウト] ▶ [ドキュメント環境設定] をクリックし、**[グリッド]** をクリックして **[ベースライン グリッド]** 領域の **[グリッドにスナップ]** チェック ボックスをオンまたはオフにすることもできます。

ガイドラインを設定する

ガイドラインは、描画ウィンドウのどこにでも引くことができ、オブジェクトを配置に役立ちます。アプリケーションによっては、ガイドラインをガイドとも呼びます。

ガイドラインには、水平方向、垂直方向、および斜めの 3 つのタイプがあります。デフォルトでは、描画ウィンドウに追加したガイドラインは表示されますが、いつでも非表示にできます。また、オブジェクトをガイドとして使用することも可能です。

個々のページのガイドラインを設定することも、ドキュメント全体のガイドラインを設定することもできます。ローカル ガイドラインおよびマスター ガイドラインについて詳しくは、322 ページの「ローカル レイヤとマスター レイヤ」を参照してください。

ガイドラインはどこにでも追加できますが、プリセット ガイドラインを追加するように選択することもできます。プリセット ガイドラインには、Corel のプリセットとユーザー定義のプリセットの 2 種類があります。Corel プリセット ガイドラインには、1 インチのマージンを示すガイドラインや、ニュースレターの段組みを示すガイドラインなどがあります。ユーザー定義のプリセット ガイドラインは、ユーザーが位置を指定します。たとえば、指定したマージンを示すガイドラインや、段組みや枠組みを決めるガイドラインを追加できます。ガイドラインは、いつでも削除できます。

オブジェクトをガイドラインに**スナップ**すると、オブジェクトをガイドラインの近くに移動したときに、オブジェクトがガイドラインの中央かガイドラインのいずれかの端に沿って配置されます。

ガイドラインでは、ルーラーと同じ測定単位が使用されます。ルーラーの設定について詳しくは、688 ページの「**ルーラーの設定をカスタマイズするには**」を参照してください。デフォルトで、ガイドラインはどれも [スケールの編集] ダイアログ ボックスで指定された描画スケールで表示されます。ガイドライン座標をスケール表示せず、ページ上におけるガイドラインの実際の位置で表示することができます。




描画ウィンドウにガイドラインを引くと、オブジェクトを配置しやすくなります。

ガイドラインを表示または非表示にするには

- **[表示] ▶ [ガイドライン]** をクリックします。

ガイドラインが表示されているときは、**[ガイドライン]** コマンドの横にチェック マークが付いています。



または、**[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [ガイドライン]** をクリックし、**[ガイドラインの表示/非表示]** ボタン  をクリックして、ガイドラインを表示/非表示を切り替えることができます。

[レイアウト] ▶ [ドキュメントの環境設定] をクリックし、表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで **[ガイドライン]** をクリックして、その他のガイドライン オプションにアクセスすることもできます。

水平方向または垂直方向のガイドラインを追加するには

- 1 **[ウィンドウ] ▶ インспек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。



描画ウィンドウに水平または垂直ルーラーからドラッグして、ガイドラインを追加することもできます。

斜めのガイドラインを追加するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспек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。



斜め方向のガイドラインは、**描画ウィンドウ**で水平または垂直**ルーラー**からドラッグし、プロパティ バーの [回転の角度] ボックスに値を入力することで追加することもできます。

オブジェクトをガイドとして使用するには

- 1 [オブジェクト] インспекタで、目的のページの**ガイド** レイヤをクリックします。
[オブジェクト] インспекタが開いていない場合は、[オブジェクト] ▶ [オブジェクト] をクリックします。
- 2 ガイドとして使用するオブジェクトを描画して配置します。



オブジェクトは [ガイドライン] インспекタでカスタム ガイドとして表示されます。

カスタム ガイドは [ガイドライン] インспекタでは編集できません。

ドキュメント全体のガイドラインを設定するには

- 1 [オブジェクト] インспекタで、[マスター ページ] の [ガイド (全ページ)] をクリックします。
[オブジェクト] インспекタが開いていない場合は、[オブジェクト] ▶ [オブジェクト] をクリックします。
- 2 描画ウィンドウで、目的のガイドラインを追加します。



マスター ページのガイド (全ページ) レイヤで設定したガイドラインがドキュメントのすべてのページに表示されます。これらのガイドラインは、個々のページに設定したガイドラインに追加される形で表示されます。

プリセット ガイドラインを追加するには

- 1 [レイアウト] ▶ [ドキュメント環境設定] をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、[ガイドライン]をクリックします。
- 3 [プリセット] をクリックします。
- 4 [プリセットのタイプ] リスト ボックスで、次のオプションから 1 つ選択します。
 - [Corel のプリセット]
 - [ユーザー定義のプリセット]
- 5 該当するチェック ボックスをオンにして、ガイドラインの設定を指定します。
[ユーザー定義のプリセット] オプションをオンにした場合は、[マージン]、[列]、または [グリッド] の各ボックスに値を指定します。

ガイドラインを削除するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспек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。

Command キーを押したままクリックすると、複数のガイドラインを選択することができます。

- 3 **[削除]** ボタン  をクリックします。



個々のガイドラインをドキュメント ウィンドウ外にドラッグするか、**選択** ツールで **[削除]** をクリックしても、ガイドラインを削除できます。


プリセット ガイドラインを削除するには、**[レイアウト] ▶ [ドキュメント環境設定]** をクリックします。表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[ガイドライン]** をクリックし、**[プリセット]** をクリックします。削除するプリセット ガイドラインのチェック ボックスをオフにします。

オブジェクトをガイドラインにスナップするには


- 1 **[表示] ▶ [スナップ] ▶ [ガイドライン]** をクリックします。
- 2 オブジェクトをガイドラインにドラッグします。

オブジェクトの中心をガイドラインにスナップするには、オブジェクトを選択し、中心がガイドラインに**スナップ**されるまでオブジェクトの中心をドラッグします。



[ウィンドウ] ▶ インспек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 、または **Shift + Command + G** キーを押すことでも、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。

ページ上におけるガイドラインの実際の位置を表示するには

- 1 **[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [ガイドライン]** をクリックします。
- 2 **[環境設定]** ボタン  をクリックし、**[スケール表示]** をクリックしてこのコマンドを無効にします。




ガイドライン座標が、プロパティ バーやルーラーに表示される値と一致しくなくなります。たとえば、描画スケールが 1:100 で、**[スケール表示]** コマンドが無効になっている場合、スケール表示で 100 mm の位置にあるガイドラインが 1.000 mm の位置に表示されます。

ガイドラインの修正


追加したガイドラインは、選択、移動、回転、または位置のロックが可能です。ガイドラインの線スタイルやカラーを変更することもできます。

ガイドラインを選択するには

目的	作業手順
ガイドラインを 1 本選択する	選択 ツール  を使用してガイドラインをクリックします。
ページ上のガイドラインをすべて選択する	[編集] ▶ [すべて選択] ▶ [ガイドライン] をクリックします。ローカル ガイドラインとマスター ガイドラインが選択されます。

ガイドラインを移動/回転するには


- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [ガイドライン]をクリックします。
- 2 ガイドラインを選択します。
- 3 次のタスクのいずれかを実行します。

目的	作業手順
ガイドラインを移動する	<p>ガイドラインの新しい位置を x と y のボックスで指定して、[修正] をクリックします。</p> <p>ガイドラインを描画ウィンドウ内の目的の位置にドラッグすることもできます。</p>
ガイドラインを回転する	<p>[ガイドラインのタイプ] リスト ボックスから [斜め] を選択し、[回転の角度] ボックスに値を入力して [修正] をクリックします。</p> <p>選択ツール  を使用して、ガイドラインを 2 回クリックし、斜変形ハンドルが表示されたら、ガイドラインを回転させます。</p>

ガイドラインのロック/ロック解除を切り替えるには

- ガイドラインをコントロールクリックして、**[ロック]** または **[ロック解除]** をクリックします。



または、[ウィンドウ] ▶ インспек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  をクリックします。

ガイドラインの線スタイルや色を設定するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [ガイドライン]をクリックします。
- 2 **ガイドラインの色** ピッカーを開いて、ガイドラインの色を選択します。
- 3 **ガイドラインのスタイル** ピッカーを開いて、線のスタイルを選択します。

描画スケール

プリセットまたはカスタム描画スケールを選択して、描画内の距離を実寸に比例させることができます。たとえば、描画内の 1 インチが実寸の 1 メートルに相当するように指定できます。プリセットの描画スケールでは、1:2 や 1:10 などの標準のスケールを設定します。カスタム描画スケールでは、ページ上の距離を実寸に相当する距離に設定します。たとえば、4.5 や 10.6 などの小数を含む値を使用して、精度の高いスケールを設定できます。

描画スケールは、設計図などに**寸法線**を引いている場合に特に便利です。寸法線について詳しくは、[155 ページの「コネクタラインおよびコールアウトライン」](#)を参照してください。

描画スケールを選択するには

- 1 **[レイアウト] ▶ [ドキュメント環境設定]** 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 **[ルーラー]** をクリックします。

3 右側のペインで **【スケールの編集】** をクリックします。

4 **【描画スケール】** ダイアログ ボックスの **【標準スケール】** リスト ボックスから描画スケールを選択します。

カスタムの描画スケールを作成するには、**【標準スケール】** リスト ボックスから **【カスタム】** を選択し、必要な設定を指定します。



ルーラーの測定単位が**ピクセル**の場合、**【スケールの編集】** ボタンは表示されません。

描画スケールが 1:1 以外に設定されている場合、垂直ルーラーの単位は水平ルーラーの単位と同じになります。



テーブル

テーブルは、描画内にテキストやイメージを表示できる構造化されたレイアウトを提供します。テーブルは、新たに描画することもできますし、段落テキストから作成することもできます。テーブルの外観は、テーブルのプロパティやフォーマットを修正することによって簡単に変更できます。さらに、テーブルはオブジェクトであるため、さまざまな方法で操作することができます。また、テキストファイルやスプレッドシートから既存のテーブルをインポートすることもできます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 697 の「テーブルを追加する」。
- ページ 699 の「テーブルのコンポーネントを選択/移動/操作する」。
- ページ 701 の「テーブルの行や列を挿入/削除する」。
- ページ 703 の「テーブルのセル、行、列のサイズを変更する」。
- ページ 704 の「テーブルやセルのフォーマットを設定する」。
- ページ 707 の「テーブル内のテキスト」。
- ページ 708 の「テーブルをテキストに変換する」。
- ページ 709 の「テーブルやセルを結合/分割する」。
- ページ 710 の「テーブルをオブジェクトとして操作する」。
- ページ 711 の「テーブルにイメージ、グラフィック、バックグラウンドを追加する」。
- ページ 711 の「テーブルをインポートする」。


テーブルを追加する

CorelDRAW では、テーブルを描画に追加して、テキストやイメージの構造化されたレイアウトを作成することができます。テーブルは、新たに描画することもできますし、既存のテキストから作成することもできます。



この例では、テーブルを使用してコンテンツを整理しました。


テーブルを描画に追加するには

- 1 **テーブル ツール**  をクリックします。
- 2 プロパティ バーの **[行数と列数]** ボックスに値を入力します。
ボックスの上半分に行数を、下半分に列数を入力します。
- 3 対角線方向にドラッグしてテーブルを描きます。



また、**[テーブル]** ▶ **[テーブルの新規作成]** をクリックし、**[行数]**、**[列数]**、**[高さ]**、**[幅]** ボックスに値を入力して、テーブルを作成することもできます。

テキストからテーブルを作成するには

- 1 選択ツール  をクリックします。
 - 2 テーブルに変換するテキストを選択します。
 - 3 [テーブル] ▶ [テキストをテーブルに変換] をクリックします。
 - 4 [次のセパレータに基づいて列を作成します]領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
 - [カンマ] - カンマが表示される位置に列を作成し、段落マーカが表示される位置に行を作成します。
 - [タブ] - タブが表示される位置に列を作成し、段落マーカが表示される位置に行を作成します。
 - [段落] - 段落マーカが表示される位置に列を作成します。
 - [ユーザー定義] - 指定されたマーカが表示される位置に列を作成し、段落マーカが表示される位置に行を作成します。
- [ユーザー定義]オプションをオンにした場合は、[ユーザー定義]ボックスに文字を 1 つ入力する必要があります。




[ユーザー定義]ボックスに文字を入力しない場合、列は 1 つだけ作成され、テキストの各段落によってテーブルの行が作成されます。


また、テーブルをテキストに変換することもできます。詳しくは、708 ページの「[テーブルをテキストに変換するには](#)」を参照してください。

テーブルのコンポーネントを選択/移動/操作する

行や列を挿入したり、テーブル枠のプロパティを変更したり、バックグラウンドの塗りつぶしカラーを追加したり、その他のテーブルプロパティを編集するには、事前にテーブル、テーブルの行、テーブルの列、またはテーブルセルを選択しておく必要があります。選択した行や列を、テーブル内の目的の場所に移動できます。また、特定のテーブルから行や列をコピーするか切り取って、別のテーブルに貼り付けることもできます。さらに、テーブルセルのテキストを編集するときに、あるテーブルセルから別のテーブルセルに移動することができ、その方向を Tab キーに設定して、テーブルの周りを移動できるようにすることができます。

テーブル、行、または列を選択するには

- 1 テーブル ツール  をクリックし、テーブルをクリックします。
- 2 次のタスクのいずれかを実行します。

目的	作業手順
テーブルを選択する	[テーブル] ▶ [選択] ▶ [テーブル] をクリックします。
行を選択する	行をクリックし、[テーブル] ▶ [選択] ▶ [行] をクリックします。
列を選択する	列をクリックし、[テーブル] ▶ [選択] ▶ [列] をクリックします。
テーブルのコンテンツを選択する	テーブル ツール ポインタで、テーブルの左上隅を置いて、斜めの矢印  が表示されたらクリックします。

目的

キーボード ショートカットを使用してテーブルを選択する

インタラクティブに行を選択する

インタラクティブに列を選択する

テーブル セルを選択するには

目的

テーブル セルを選択する

隣接する複数のテーブル セルを選択する

隣接していないテーブル セルを選択する



また、**テーブル** ツール ポインタを空のセルに挿入した状態で、**Command + A** キーを押しても、セルを選択できます。

テーブルの行または列を移動するには

- 1 移動する行または列を選択する。
- 2 行または列をテーブル内の別の場所にドラッグします。

テーブルの行を別のテーブルに移動するには

- 1 移動するテーブルの行を選択します。
- 2 **[編集] ▶ [切り取り]** をクリックします。
- 3 他のテーブル内の行を選択します。
- 4 **[編集] ▶ [貼り付け]** をクリックします。
- 5 次のいずれかのオプションを選択します。
 - **[選択した行を置換]**
 - **[選択した行の上へ挿入]**
 - **[選択した行の下へ挿入]**


作業手順


テーブル ツール ポインタを空のセルに挿入した状態で、**Command + A + A** キーを押します。

テーブル ツール ポインタを選択したい行の左側のテーブル枠上に置きます。水平の矢印 ➡ が表示されたら、枠をクリックすると行が選択されます。

テーブル ツール ポインタを、選択したい列の上側の枠に置きます。垂直の矢印 ↓ が表示されたら、枠をクリックすると列が選択されます。

作業手順

テーブル ツール  をクリックして、セルをクリックします。**[テーブル] ▶ [選択] ▶ [セル]** をクリックします。

形状 ツール  を使用して、選択する最初のセルをクリックし、選択する複数の隣接セルにドラッグします。

テーブル ツールを使用して、テーブルをクリックします。次に、**Command** キーを押しながら、選択する個々のテーブルセルをクリックします。

テーブルの列を別のテーブルに移動するには

- 1 移動するテーブルの列を選択する。
- 2 **[編集]** ▶ **[切り取り]** をクリックします。
- 3 他のテーブル内の列を選択する。
- 4 **[編集]** ▶ **[貼り付け]** をクリックします。
- 5 次のいずれかのオプションを選択します。
 - **[選択した列を置換]**
 - **[選択した列の左へ挿入]**
 - **[選択した列の右へ挿入]**

次のテーブル セルに移動するには

- **テーブル ツール** ポインタをセル内に挿入した状態で、**Tab** キーを押します。

テーブル内で **Tab** キーを初めて押す場合は、**[タブの順序]** リスト ボックスからタブの順序を選択する必要があります。



Tab キーを使用して次のセルに移動できるのは、**[Tab キー オプション]** ダイアログ ボックスで **[次のセルに移動]** オプションをオンにした場合だけです。

Tab キーによる移動方向を変更するには

- 1 **[CorelDRAW]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[ツール]** をクリックします。
- 2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[テーブル]** をクリックします。
- 3 **[次のセルに移動]** オプションをオンにします。
- 4 **[タブの順序]** リスト ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。
 - **[左から右へ、上から下へ移動]**
 - **[右から左へ、上から下へ移動]**



[現在のセルにタブ文字を挿入] オプションをオンにすると、**タブ** キーでテーブルにタブ文字を挿入できます。

テーブルの行や列を挿入/削除する

テーブルの行や列を挿入したり削除したりすることができます。

テーブルの行を挿入するには

- 1 テーブル内の行を選択します。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

選択した行の上に行を挿入する

選択した行の下に行を挿入する

作業手順

[テーブル] ▶ **[挿入]** ▶ **[行の上へ]** をクリックします。

[テーブル] ▶ **[挿入]** ▶ **[行の下へ]** をクリックします。

目的

選択した行の上に複数の行を挿入する

選択した行の下に複数の行を挿入する



[テーブル] ▶ [挿入] メニューから [行の上へ] コマンドまたは [行の下へ] コマンドのいずれかを使用する場合、挿入される行の数は選択した行の数によって決まります。たとえば、2 つの行を選択した場合、テーブルには 2 つの行が挿入されます。

テーブルの列を挿入するには

- 1 列を選択する。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

選択した列の左に列を挿入する

選択した列の右に列を挿入する

選択した列の左に複数の列を挿入する

選択した列の右に複数の列を挿入する



[テーブル] ▶ [挿入] メニューから [列の左へ] コマンドまたは [列の右へ] コマンドを使用する場合、挿入される列の数は選択した列の数によって決まります。たとえば、2 つの列を選択した場合、テーブルには 2 つの列が挿入されます。

テーブルから行または列を削除するには

- 1 削除する行または列を選択する。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

行を削除する

作業手順

[テーブル] ▶ [挿入] ▶ [行の挿入] をクリックし、[行数] ボックスに値を入力し、[選択範囲の上] オプションをオンにします。

[テーブル] ▶ [挿入] ▶ [行の挿入] をクリックし、[行数] ボックスに値を入力し、[選択範囲の下] オプションをオンにします。

作業手順

[テーブル] ▶ [挿入] ▶ [列の左へ] をクリックします。

[テーブル] ▶ [挿入] ▶ [列の右へ] をクリックします。

[テーブル] ▶ [挿入] ▶ [列の挿入] をクリックし、[列数] ボックスに値を入力し、[選択範囲の左] オプションをオンにします。

[テーブル] ▶ [挿入] ▶ [列の挿入] をクリックし、[列数] ボックスに値を入力し、[選択範囲の右] オプションをオンにします。

作業手順

[テーブル] ▶ [削除] ▶ [行] をクリックします。

目的

列を削除する



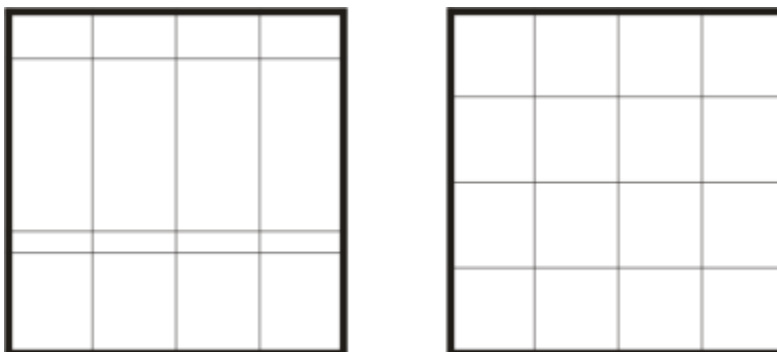
行を選択した後に列を削除するオプションを選択した場合、または列を選択した後に行を削除するオプションを選択した場合、テーブル全体が削除されます。

作業手順

[テーブル] ▶ [削除] ▶ [列] をクリックします。

テーブルのセル、行、列のサイズを変更する

テーブルのセル、行、列のサイズを変更することができます。さらに、前に行または列のサイズを変更した場合に、すべての行または列を同じサイズにするように配置できます。




テーブル内の行のサイズを変更した場合に (左)、すべての行を同じサイズにするように配置できます (右)。

	1	2	3	4
123	123	123	123	123
123	123	123	123	123
123	123	123	123	123

テーブルの異なるサイズの行と列 (左) を等間隔に配置 (右)

テーブルのセル、行、または列のサイズを変更するには

- 1 テーブル ツール  をクリックし、テーブルをクリックします。
- 2 サイズを変更するセル、行、または列を選択する。
- 3 プロパティ バーで、**テーブルのセルの [幅] と [高さ]** のボックスに値を入力します。

テーブルの行または列を配置するには

- 1 配置するテーブル セルを選択します。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

選択したすべての行の高さを同じにする

選択したすべての列の幅を同じにする

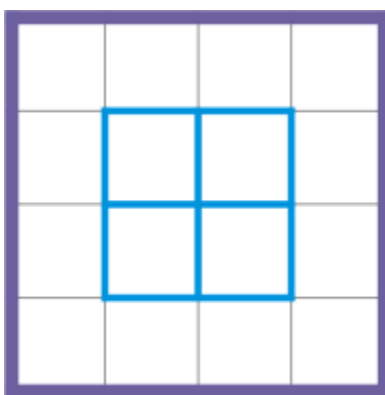
作業手順

[テーブル] ▶ [配置] ▶ [行の高さを揃える] をクリックします。

[テーブル] ▶ [配置] ▶ [列の幅を揃える] をクリックします。

テーブルやセルのフォーマットを設定する

テーブルの外観は、テーブルとセルの両方の枠を修正することによって変更できます。たとえば、テーブル枠の幅やカラーを変更できます。



テーブルとテーブル セルの両方の枠を変更できます。



テーブルとセルの細い枠 (左) を太くする (右)


さらに、テーブル セルのマージンやセル枠の間隔も変更できます。セルのマージンによって、セル枠とセル内のテキストとの間隔を空けることができます。デフォルトでは、テーブル セル枠は重なり合ってグリッドを形成します。ただし、セル枠の間隔を空けることにより、枠を互いに離すことができます。その結果、セルはグリッドを形成せず、個々のボックス (分離された枠) として表示されます。

分離された枠 (右) を適用することにより、既存のテーブル(左)を修正できます。



テーブルに離れた枠を適用

テーブル枠およびセル枠を修正するには

- 修正するテーブルまたはテーブル領域を選択します。
テーブル領域には、セル、セルのグループ、行、列、またはテーブル全体を含めることができます。
- プロパティ バーの **[枠の選択]** ボタン  をクリックし、修正する枠を選択します。
- 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

枠の幅を修正する

作業手順

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

目的

枠カラーを修正する

枠線スタイルと輪郭の幅を修正する


作業手順

プロパティ バーの **輪郭カラー** 選択ボックスをクリックし、カラー パレットのカラーをクリックします。

[プロパティ] インспекタの **【輪郭】** 領域で、**【線スタイル】** ピッカーから線のスタイルを選択し、**【輪郭の幅】** ボックスに値を入力します。

[プロパティ] インспекタが開いていない場合は、**【ウィンドウ】 ▶ インспекタ ▶ 【プロパティ】** をクリックします。

テーブル内のセルのマージンを修正するには

1 **テーブル** ツール  をクリックし、テーブルをクリックします。

2 修正するセルを選択します。

3 プロパティ バーの**【マージン】**をクリックします。


4 **【上マージン】** ボックスに値を入力します。

デフォルトでは、[上マージン] ボックス内の値がすべてのマージンに適用されるため、等幅マージンが作成されます。

各マージンに個別の値を適用する場合は、**【マージンをロック】** ボタンをクリックして各マージン ボックスのロックを解除し、**【上マージン】**、**【下マージン】**、**【左マージン】**、**【右マージン】** の各ボックスに値を入力します。

5 **Return**キーを押します。

テーブル内のセル枠の間隔を修正するには

1 **テーブル** ツール  をクリックし、テーブルをクリックします。

2 プロパティ バーの**【オプション】**をクリックします。

3 **【セルの枠線を分離して表示】**チェック ボックスをオンにします。

4 **【左右のセル間隔】**ボックスに値を入力します。

デフォルトでは、上下のセル間隔は左右のセル間隔と等しい状態です。

セルの間隔を等しくしない場合は、**【セル間隔のロック】** ボタンをクリックして**【上下のセル間隔】** ボックスのロックを解除し、**【左右のセル間隔】** ボックスと **【上下のセル間隔】** ボックスに値を入力します。


5 **Return**キーを押します。

テーブル内のテキスト

テーブル セルにテキストを追加して、他の段落テキスト同様にこのテキストを変更することが簡単にできます。たとえば、フォント、行頭記号、またはインデントを変更したり、インデントをテーブル テキストに追加することができます。1つのテーブル セルのテキスト プロパティを変更したり、複数のテーブル セルのテキスト プロパティを同時に変更することができます。また、テーブル セルにタブ ストップを追加して、テキストをセルのマージンから離すこともできます。

新しいテーブルにテキストを入力するときに、テーブル セルのサイズを自動的に調整することもできます。

テーブル セルにテキストを入力するには

1 **テーブル** ツール  をクリックします。


2 セルをクリックします。

3 セルにテキストを入力します。



Command + A キーを押してセル内のテキストを選択できます。

テーブル セルのテキストのプロパティを変更するには

- 1 **テーブル** ツール  を使用して、テーブルをクリックします。
- 2 **コマンド** キーを押しながら、書式化するテキストを含んでいるテーブル セルをクリックします。
- 3 **[テキスト]** ▶ **[テキスト]** をクリックし、**[テキストのプロパティ]** インспекタで目的の設定を指定します。



テキストのフォーマットについて詳しくは、[571 ページの「テキストのフォーマットを設定する」](#)。を参照してください。

全体の行、列、テーブルのテキスト プロパティを同時に変更するには、最初にテーブル コンポーネントかテーブルを選択する必要があります。詳しくは、[699 ページの「テーブル、行、または列を選択するには」](#)。を参照してください。


テーブル セルにタブ ストップを挿入するには

- **テーブル** ツール ポインタをセルに挿入した状態で、**[テキスト]** ▶ **[フォーマット コードの挿入]** ▶ **[Tab]** をクリックします。



または、**Tab** キーを押してタブ ストップを挿入することもできます。この方法を使用するには、タブ ストップを挿入するように **Tab** キーを設定する必要があります。**Tab** キーのオプションの変更について詳しくは、[701 ページの「Tab キーによる移動方向を変更するには」](#)。を参照してください。

入力時にテーブル セルのサイズを自動的に変更するには

- 1 **選択** ツール  をクリックし、テーブルをクリックします。
- 2 プロパティ バーの **[オプション]** をクリックし、**[入力中にセルのサイズを自動的に変更]** チェック ボックスをオンにします。




このオプションは、まだテキストなどのコンテンツが含まれていない新しいテーブルに適用できます。

テーブルにテキストが既に含まれている場合は、新しいテキストが追加されているのセルのみのサイズが変更されます。

テーブルをテキストに変換する

テーブルに表示する必要がなくなったテーブル テキストは、段落テキストに変換することができます。テキストからテーブルへの変換について詳しくは、[699 ページの「テキストからテーブルを作成するには」](#)。を参照してください。

テーブルをテキストに変換するには

- 1 **テーブル** ツール  をクリックし、テーブルをクリックします。
- 2 **[テーブル]** ▶ **[テーブルをテキストに変換]** をクリックします。
- 3 **[セル テキストを次のセパレータで分離]** で、次のいずれかのオプションを選択します。
 - **[カンマ]** - 各列をカンマに置き換えて、各行を段落マーカーに置き換えます。
 - **[タブ]** - 各列をタブに置き換えて、各行を段落マーカーに置き換えます。
 - **[段落]** - 各列を段落マーカーに置き換えます。
 - **[ユーザー定義]** - 各列を指定された文字に置き換えて、各行を段落マーカーに置き換えます。**[ユーザー定義]** オプションをオンにした場合は、**[ユーザー定義]** ボックスに文字を 1 つ入力する必要があります。



[ユーザー定義] ボックスに文字を入力しない場合、テーブルの各行は段落に変換され、テーブルの列は無視されます。

テーブルやセルを結合/分割する

隣接するセル、行、および列を結合することにより、テーブルの構成を変更することができます。テーブルセルを結合する場合は、左上のセルのフォーマットが、結合されたすべてのセルに適用されます。または、以前に結合されたセルを分離することもできます。

	Duis in ex		

	Duis in ex		

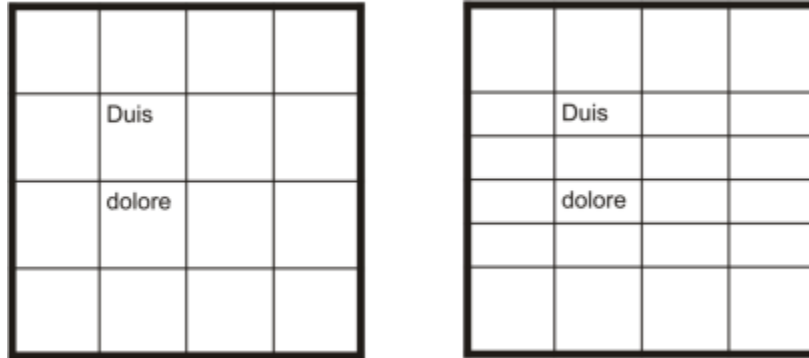
隣接するテーブルセルを結合することにより (左)、テーブルの外観を変更できます (右)。

Nullam vel aliquet	1	2	3	4
	100	100	Nullam vel	1
	100	100	Phasellus et	1
	100	100	Tenenet	1

Nullam vel aliquet	1	2	3	4
	100	100	Nullam vel	1
	100	100	Phasellus et	1
	100	100	Tenenet	1

テーブルの下部にある 2 つのセル (左) を 1 つのセルに結合 (右)

テーブルのセル、行、または列を分割することもできます。分割により、テーブルのサイズを変更せずに新しいセル、行、または列を作成できます。



テーブルセルを分割することにより (右)、テーブルに新しい行を挿入できます (左)。


テーブルセルを結合するには

- 1 結合するセルを選択します。
選択した複数のセルは連続する必要があります。
- 2 [テーブル] ▶ [セルの結合] をクリックします。

テーブルセルを分離するには

- 1 分離するセルを選択します。
- 2 [テーブル] ▶ [セルの分離] をクリックします。

テーブルのセル、行、または列を分割するには

- 1 テーブル ツール  をクリックします。
- 2 分割するセル、行、または列を選択する。
- 3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

選択範囲を水平方向に分割する

選択範囲を垂直方向に分割する

作業手順

[テーブル] ▶ [行に分割] をクリックし、[行数] ボックスに値を入力します。

[テーブル] ▶ [列に分割] をクリックし、[列数] ボックスに値を入力します。

テーブルをオブジェクトとして操作する

テーブルを他のオブジェクトと同じように操作できます。

次の表に、テーブルをオブジェクトとして操作するさまざまな方法を示します。

リサンプリング (イメージ解像度を変更する処理)

詳しくは、[を参照してください。](#)

テーブルのサイズとスケールを変更する

[263 ページの「オブジェクトを変形させる」](#)

テーブルを回転させる

[263 ページの「オブジェクトを変形させる」](#)

リサンプリング (イメージ解像度を変更する処理)

詳しくは、[を参照してください。](#)

テーブルをミラーする

[263 ページの「オブジェクトを変形させる」](#)

テーブルをロックする

[310 ページの「オブジェクトをロックする」](#)

テーブルをビットマップに変換する

[715 ページの「ベクトル グラフィックをビットマップに変換する」](#)

テーブルを分割する

[176 ページの「オブジェクトを曲線オブジェクトに変換するには」](#)

テーブルにイメージ、グラフィック、バックグラウンドを追加する

ビットマップ イメージやベクトル グラフィックを構造的にレイアウトする場合、それらをテーブルに追加できます。また、バックグラウンド カラーを追加することによってテーブルの外観を変更することもできます。


イメージやグラフィックをテーブル セルに挿入するには

- 1 イメージまたはグラフィックをコピーします。
- 2 **テーブル** ツールをクリックし、イメージまたはグラフィックを挿入するセルを選択します。
- 3 **[編集] ▶ [貼り付け]** をクリックします。



また、イメージの上でマウスの右ボタンを押したまま、そのイメージをセルにドラッグし、マウスの右ボタンを放して**[セル内に配置]**をクリックしても、グラフィックやイメージを挿入できます。

テーブルにバックグラウンド カラーを追加するには

- 1 **テーブル** ツール  をクリックし、テーブルをクリックします。
- 2 **[バックグラウンド]** カラー ピッカーをクリックし、カラー パレットでカラーをクリックします。



また、セルを選択してプロパティ バーの **[バックグラウンド]** カラー ピッカーをクリックし、カラー パレットでカラーをクリックしても、特定のセル、行、または列のバックグラウンド カラーを変更できます。

テーブルをインポートする

CorelDRAW では、Quattro Pro™ (.qpw) および Microsoft Excel (.xls) のスプレッドシートからコンテンツをインポートすることによって、テーブルを作成することができます。また、ワード プロセッシング アプリケーション (WordPerfect® や Microsoft Word など) で作成されたテーブルをインポートすることもできます。

Quattro Pro または Excel からテーブルをインポートするには

- 1 **[ファイル] ▶ [配置][配置][テーブルのインポート形式]** リスト ボックスから、**[テーブル]** を選択します。
- 2 次のいずれかのオプションを選択します。
 - **フォントとフォーマットを維持** - テキストに適用されているすべてのフォントとフォーマットをインポートします。

- **フォーマットのみを維持** - テキストに適用されているすべてのフォーマットをインポートします。
- **フォントとフォーマットを破棄** - テキストに適用されているすべてのフォントとフォーマットを無視します。

ワードプロセッサのドキュメントからテーブルをインポートするには

[ファイル] ▶ [配置][配置]

ビットマップ

- ビットマップを操作する..... 715
- ビットマップ カラー モード.....745
- トレース..... 751
- RAW カメラ ファイル.....765



ビットマップを操作する

ベクトル グラフィックは、ビットマップに変換できます。また、ビットマップのインポートや切り抜きもできます。

遠近効果を加えたり、エンベロープを使用してビットマップを整形したり、カラー マスク、すかし模様、特殊効果などを追加したり、イメージのカラーやトーンを変更したりすることもできます。ビットマップへの遠近効果の適用については、511 ページの「遠近効果を適用する」を参照してください。エンベロープを使用したビットマップの整形については、205 ページの「エンベロープを使用してオブジェクトを整形する」を参照してください。ビットマップへの効果の適用については、433 ページの「ビットマップ効果」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 715 の「ベクトル グラフィックをビットマップに変換する」。
- ページ 717 の「ビットマップを配置する」。
- ページ 717 の「ビットマップの切り抜きを行う」。
- ページ 717 の「ビットマップのサイズおよび解像度」。
- ページ 722 の「ビットマップの傾き補正」。
- ページ 724 の「射影歪みを補正する」。
- ページ 725 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 725 の「ビットマップからダストやキズを除去する」。
- ページ 726 の「イメージをシャープ化する」。
- ページ 727 の「ビットマップでカラーの変更およびカラーのマスクを行う」。
- ページ 728 の「イメージ調整ラボ」。
- ページ 733 の「カラーとトーンを調整する」。
- ページ 741 の「トーン曲線フィルタ」。
- ページ 743 の「カラーとトーンを変換する」。

ベクトル グラフィックをビットマップに変換する

ベクトル グラフィックまたはオブジェクトをビットマップに変換すると、CorelDRAW でそのオブジェクトに特殊効果を適用できます。ベクトル グラフィックをビットマップに変換するプロセスは、「ラスタライズ」とも呼ばれています。

ベクトル グラフィックの変換時には、ビットマップのカラー モードを選択できます。カラー モードによって、ビットマップで使用するカラーの数と種類が決まります。このため、カラー モードはビットマップのファイル サイズにも影響します。カラー モードについて詳しくは、を参照してください。745 ページの「ビットマップのカラー モードを変更する」。

また、**ディザ**、**アンチエイリアス**、**黒のオーバープリント**、**透明**バックグラウンドなどのコントロールの設定を指定することもできます。

ファイルを TIFF、JPEG、CPT、PSD などのビットマップ ファイル形式にエクスポートするときは、同じビットマップ変換オプションを使用できます。エクスポートについて詳しくは、[825 ページ](#)の「**ファイルをエクスポートする**」を参照してください。

ベクトル グラフィックをビットマップに変換するには

- 1 **オブジェクト**を選択します。
- 2 **[ビットマップ]** ▶ **[ビットマップに変換]** をクリックします。
- 3 **[解像度]** リスト ボックスから**解像度**を選択します。
- 4 **[カラー モード]** リスト ボックスから**カラー モード**を選択します。
- 5 次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
 - **ディザ カラー** - 使用できるカラーの数よりも多いカラーをシミュレートします。このオプションは、256 色以下のカラーを使用しているイメージに対して利用できます。
 - **常に黒をオーバープリント** - 上のカラーが黒の場合、黒をオーバープリントします。このオプションがビットマップ印刷時にオンになっているときは、黒いオブジェクトと下位オブジェクト間にギャップが発生するのを防ぐことができます。
 - **アンチエイリアス** - ビットマップのエッジをなめらかにします。
 - **透明バックグラウンド** - ビットマップのバックグラウンドを**透明**にします。



[常に黒をオーバープリント] オプションの黒のしきい値を変更できます。黒のしきい値の設定について詳しくは、[798 ページ](#)の「**黒のオーバープリントしきい値を設定するには**」を参照してください。

ベクトル ファイルを GIF などのビットマップ形式にエクスポートする場合、ファイルをエクスポートする前に、上記の手順で説明されている**[ビットマップに変換]**オプションを設定するように要求されます。



ビットマップのバックグラウンドを透明にすると、ビットマップのバックグラウンドに隠されていたイメージやバックグラウンドが透けて見えるようになります。

エクスポート時にベクトル グラフィックをビットマップに変換するには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[エクスポート]** をクリックします。
- 2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
- 3 **[ファイル形式]** リスト ボックスから**ビットマップ** ファイル形式を選択し、**[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。
- 4 必要なオプションを設定し、**[エクスポート]** をクリックします。
- 5 **[ビットマップに変換]** ダイアログ ボックスで、次のボックスの組み合わせのいずれかに値を入力します。
 - **幅と高さ** - イメージの寸法を指定します。
 - **幅 %と高さ %** - イメージのサイズをオリジナル サイズに対するパーセンテージを基準に変更します。
- 6 **解像度**を指定するには、**[解像度]** ボックスに値を入力します。
- 7 **[カラー モード]** リスト ボックスから**カラー モード**を選択します。
- 8 次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
 - **ディザ カラー** - 使用できるカラーの数よりも多いカラーをシミュレートします。このオプションは、256 色以下のカラーを使用しているイメージに対して利用できます。
 - **常に黒をオーバープリント** - 上のカラーが黒の場合、黒をオーバープリントします。このオプションがビットマップ印刷時にオンになっているときは、黒いオブジェクトと下位オブジェクト間にギャップが発生するのを防ぐことができます。
- 9 次のいずれかをオンにします。
 - **アンチエイリアス** - ビットマップのエッジをなめらかにします。

- **レイヤの維持** - レイヤを維持します。
- **透明バックグラウンド** - ビットマップのバックグラウンドを透明にします。



【常に黒をオーバープリント】オプションの黒のしきい値を変更できます。黒のしきい値の設定について詳しくは、798 ページの「黒のオーバープリントしきい値を設定するには」。を参照してください。

【ビットマップに変換】ダイアログ ボックスのオプションの一部は、ビットマップ ファイル形式によっては使用できません。



ビットマップのバックグラウンドを透明にすると、ビットマップのバックグラウンドに隠されていたイメージやバックグラウンドが透けて見えるようになります。


ビットマップを配置する

描画内にビットマップをインポート、または配置することができます。インポート・配置する方法には、直接行う方法と、外部ファイルにリンクする方法があります。外部ファイルにリンクした場合、元のファイルを編集すると、インポート先のファイルも自動的に更新されます。ビットマップを配置すると、ステータス バーにそのカラー モード、サイズ、解像度に関する情報が表示されます。ビットマップのインポートについて詳しくは、823 ページの「ファイルをインポートする」。を参照してください。外部リンク ビットマップについて詳しくは、818 ページの「ブックマークとハイパーリンク」。を参照してください。

ビットマップの切り抜きを行う

切り抜きを行うと、ビットマップから不要な部分を削除できます。ビットマップを長方形に切り抜くには、**切り抜きツール**を使用します。詳しくは、213 ページの「オブジェクトまたはインポートした写真を切り抜くには」。を参照してください。ビットマップを不規則な形に切り抜くには、**整形ツール**と**【ビットマップの切り抜き】** コマンドを使用します。


ビットマップを切り抜くには



- 1 ツールボックスの**整形ツール**  をクリックします。
- 2 **ビットマップ**を選択します。
- 3 角の**ノード**をドラッグして、ビットマップを変形します。
ノードを追加する場合は、ノードを結ぶ線 (点線) 上の、ノードを追加する位置を**整形ツール**でダブルクリックします。
- 4 **【ビットマップ】** ▶ **【ビットマップの切り抜き】** をクリックします。



複数の**オブジェクト**で構成されているビットマップを切り抜くことはできません。



切り抜きツール  を使用しても、ビットマップを簡単に長方形に切り抜くことができます。**切り抜きツール**について詳しくは、213 ページの「オブジェクトまたはインポートした写真を切り抜くには」。を参照してください。

選択ツール  をクリックして角のノードをドラッグした後で、プロパティ バーの**【ビットマップの切り抜き】** ボタン  をクリックして、選択したビットマップを切り抜くこともできます。

ビットマップのサイズおよび解像度

ビットマップを描画に追加した後で、サイズや解像度の変更を行うことができます。



ビットマップの解像度とサイズは同時に変更できます。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。

ビットマップのサイズ

幅や高さを調整して、ビットマップ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。

ビットマップの解像度

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。イメージのサイズと解像度は印刷画質を左右します。イメージには印刷意図に即したサイズと解像度を選択してください。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 モニタでの表示専用で作成されたビットマップは 96 dpi または 72 dpi で、Web 用に作成されたビットマップは 72 dpi です。
- デスクトップ プリンタでの印刷用に作成されたビットマップはほとんどが 150 dpi ですが、商用印刷用のビットマップは通常 300 dpi 以上です。

画面上のビットマップのサイズは、ビットマップのピクセルの高さと幅、**ズーム** レベル、およびモニタの設定によって異なります。その結果、ビットマップのサイズは画面上と印刷物で異なることがあります。

ビットマップのリサンプル

リサンプルとは、ビットマップ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する処理です。イメージに対しては、ダウンサンプリングとアップサンプリングができます。

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。



ビットマップ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。CorelDRAW 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、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、アーティスト的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、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。推定時間に、アップサンプリング開始後に開始されてパフォーマンスに影響する可能性のあるプロセスやアプリケーションは考慮されていません。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。

ビットマップのサイズを変更するには

- 1 ビットマップを選択します。
- 2 **[ビットマップ]** ▶ **[リサンプル]** をクリックします。
- 3 **[幅]** ボックスと**[高さ]** ボックスの横にあるリスト ボックスから、測定単位を選択します。
- 4 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

ビットマップをダウンサンプリングする

ビットマップをアップサンプリングする

作業手順

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。
- **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。

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。

可能な操作

ピクセル数を変えずに (リサンプルなしで) ビットマップ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。

ビットマップ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。



プロパティ バーに値を指定するか、描画ウィンドウで選択範囲ハンドルをドラッグして、ビットマップのサイズを変更すると、ピクセル データの量は同じままで、CorelDRAW により解像度が自動調整されます。

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、CorelDRAW と互換性がない場合は、**[CorelDRAW] 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。CorelDRAW システムの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。

フォトリアルおよびイラスト アップサンプリング技法は、CorelDRAW Graphics Suite の 64 ビット バージョンでのみサポートされています。

ビットマップの解像度を変更するには

- 1 **ビットマップ**を選択します。
- 2 **[ビットマップ] ▶ [リサンプル]** をクリックします。
- 3 **[解像度]** の次のボックスのいずれかに値を入力します。
 - 水平方向
 - 垂直方向

可能な操作

ビットマップの縦横比を一定に保つ


[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、ビットマップ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。



プロパティ バーの**[リサンプル]** ボタン  をクリックして、選択したビットマップをリサンプルすることもできます。

ビットマップの傾き補正

[イメージの傾き補正] ダイアログ ボックスでは、レンズの歪曲とビットマップ イメージの傾きを素早く補正できます。この機能は、傾いて撮影またはスキャンされた写真、またはレンズ歪曲を含む写真を補正するときに便利です。



[イメージの傾き補正] ダイアログ ボックス

カメラ レンズ歪曲を修正する

カメラ レンズ歪曲のある写真の場合、レンズ歪曲を修正することをお勧めします。写真の直線が曲線に見える 2 つの種類のレンズ歪曲 (樽型歪曲と糸巻型歪曲) を修正できます。樽型歪曲は写真が中央から押し出されているように見えます。糸巻型歪曲は写真が中央に押しつぶされているように見えます。

回転とプレビュー

[イメージの傾き補正] ダイアログ ボックスでは、スライダの移動、回転角度の入力、または矢印キーの使用により、イメージを回転できます。-15~15 度のカスタム回転角度を指定できます。

プレビュー ウィンドウを使用すると、行っている調整を動的にプレビューすることができます。傾きを補正する前にイメージの方向を変更する場合は、最初にイメージを 90 度時計回りまたは 90 度反時計回りに回転します。

イメージの傾き補正に役立つグリッドがプレビュー ウィンドウに表示されます。グリッドのセルのサイズを制御すると、より正確に調整できます。イメージのカラーに対してグリッドのコントラストを高くするために、グリッドのカラーを変更できます。グリッドラインなしの最終結果をプレビューする場合に、グリッドを非表示にすることもできます。さらに、プレビュー ウィンドウ内でイメージをズーム イン、ズーム アウト、またはスクロールして結果を確認できます。

切り抜き

デフォルトでは、傾き補正したイメージは、プレビュー ウィンドウに表示される切り抜き領域に合わせて切り抜かれます。最終イメージの縦横比はオリジナルのイメージと同じになりますが、寸法は小さくなります。ただし、イメージを切り抜いてリサンプルすると、オリジナルのイメージ高さと幅を維持することができます。

切り抜きをオフにし、**切り抜き** ツールを使って描画ウィンドウのイメージを切り抜くと、傾いたイメージを作成することもできます。

デフォルト設定に戻す

デフォルトでは、最後に使用した設定が保持されます。ただし、**【イメージの傾き補正】** ダイアログ ボックスでイメージを開くたびにデフォルト設定に戻るよう設定することもできます。

イメージの傾きを補正するには

- 1 イメージを選択します。
- 2 **【ビットマップ】** ▶ **【イメージの傾き補正】** をクリックします。
レンズ歪曲のあるイメージの場合、**【レンズ歪曲の修正】** スライダを左に動かして樽型歪曲を修正するか、右に動かして糸巻型歪曲を修正します。
- 3 **【イメージの回転】** スライダを調整するか、**【イメージの回転】** ボックスに **15 ~ -15** の値を入力します。
- 4 必要に応じて、**【グリッド】** スライダを動かして、グリッドのセルのサイズを調整します。
- 5 イメージを切り抜いて傾きを補正するには、**【イメージの切り抜き】** チェック ボックスをオンにします。
イメージはオリジナル イメージの縦横比を維持して切り抜かれます。つまり、最終イメージはオリジナル イメージより小さくなります。


オリジナル イメージの幅と高さを維持する場合は、**【オリジナル サイズに合わせた切り抜きとリサンプル】** チェック ボックスをオンにします。最終イメージがリサンプルされます。

可能な操作

グリッド カラーを変更する

【グリッド】 カラー ピッカーからカラーを選択します。

イメージ領域をグリッドラインに整列する

【スクロール】 ツール  を使用して、領域がグリッドラインに整列されるまでイメージをドラッグします。

【スクロール】 ツールを使用できるのは、イメージをズーム インした場合に限定されます。

いずれかの方向にイメージを 90 度回転する

【反時計回りに回転】 ボタン  または **【時計回りに回転】** ボタン  をクリックします。

グリッドの表示/非表示を切り替える

【グリッド】 チェック ボックスをオンまたはオフにします。



0.1 度ずつ回転角度を調整する

【イメージの回転】 ボックスをクリックして、**上矢印 (↑)** キーまたは**下矢印 (↓)** キーを押します。

イメージを元の方向にリセットする

【リセット】 をクリックします。

ズーム イン/アウトする

ズーム イン  ツール、または **ズーム アウト**  ツールを使用して、プレビュー ウィンドウでクリックします。

イメージをプレビュー ウィンドウに合わせる

【ページに合わせる】 ボタン  をクリックします。

イメージを実寸で表示する

【100%】 ボタン  をクリックします。

可能な操作

イメージを開くたびにデフォルト設定に戻す

[設定の保存] チェック ボックスをオフにします。

射影歪みを補正する

建築物や建物の写真など、直線と平らな表面がある写真の射影歪みを補正できます。

通常、射影歪みは、高さの高い被写体や幅の広い被写体を撮影し、カメラのセンサーが被写体の角度にある場合に発生します。この場合、撮影した被写体が傾斜していたり斜めになっていたりしているように見ることがあります。垂直方向の遠近効果を調整すると、傾斜した被写体を補正できます。水平方向の遠近効果を調整すると、斜めになっている被写体を補正できます。多くの場合、最良の結果を得るには、垂直方向と水平方向の両方の遠近効果を調整する必要があります。



射影歪みを補正する

写真の射影歪みを補正するには

- 1 イメージを選択します。
- 2 **[ビットマップ]** ▶ **[イメージの傾き補正]** をクリックします。
- 3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

垂直方向の遠近効果を補正する

水平方向の遠近効果を補正する

作業手順

[垂直方向の遠近効果] スライダを調整します。写真の被写体が後方に傾斜しているように見える場合は、スライダを左に移動します。通常、写真の高さの高い建物は、地上から写真を撮影すると、後方に傾斜しているように見えます。

[水平方向の遠近効果] 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。

目的

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

作業手順

[**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。

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。CorelDRAW 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 圧縮アーチファクトを除去するには

- 1 ビットマップを選択します。
- 2 [ビットマップ] ▶ [JPEG アーチファクトの削除] をクリックします。

ビットマップからダストやキズを除去する

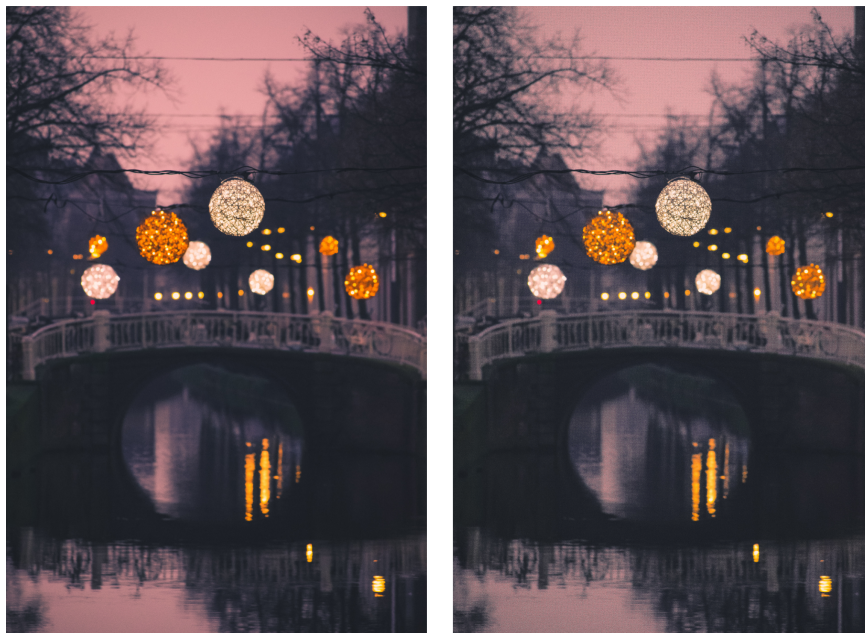
ダストやキズを除去することにより、**ビットマップ**を素早く改善することができます。ダストとキズ フィルタには、設定した**コントラスト**の**しきい値**を超える**ピクセル**間のコントラストをなくす機能があります。この変更の対象となるピクセル数を決定するため、**半径**を設定することができます。選択する設定は、キズの大きさとキズを囲む領域によって異なります。たとえば、暗いバックグラウンドにある 1 ～ 2 ピクセル幅の白いキズを除去するには、半径を 2 ～ 3 ピクセルに設定し、明るいバックグラウンドに同じキズがある場合よりもコントラストのしきい値を高く設定します。

ビットマップからダストやキズを除去する

- 1 [効果] ▶ [補正] ▶ [ダストとキズ] をクリックします。
- 2 次のスライダを調整します。
 - **半径** - 効果を適用する**ピクセル**の範囲を設定します。イメージの細部を保持するには、できるだけ低い設定値を選択します。
 - **しきい値** - **ノイズ**縮減量を設定します。イメージの細部を保持するには、できるだけ高い設定値を選択します。

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**を使用します。通常、シャープ化は、イメージのカラーやトーンを変更した後や、**リサンプル**や**サイズ変更**を行った後に実施します。



イメージをシャープ化して、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 **[効果] ▶ [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。

可能な操作

シェーディングを除去する

[効果] ▶ [シャープ化] ▶ [ハイパス] をクリックします。ハイパス フィルタは、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、明るい印象を持つイメージにします。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。



[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。

ビットマップでカラーの変更およびカラーのマスクを行う


CorelDRAW では、モノクロ イメージのカラーの変更、PostScript ハーフトーン スクリーンの適用によるカラー/モノクロ ビットマップの印刷の最適化、特定のカラーの表示/非表示の切り替え、およびカラーのマスクを行うことができます。モノクロ ビットマップは 2 色、つまり、黒と白です。この白と黒のピクセルを、カラー パレットの任意の色に置き換えることができます。

PostScript プリンタへの出力を予定している場合は、イメージにハーフトーン スクリーンを適用すると、カラーまたは白黒印刷を最適化することができます。ハーフトーン スクリーンを適用すると、イメージが小さな点や線に分解され、印刷結果、連続階調、および特殊効果がきれいになります。ただし、ビットマップ上にスクリーンの効果が見られるのは、PostScript プリンタでビットマップを印刷し終えてからです。ハーフトーン スクリーンの変更について詳しくは、795 ページの「ハーフトーン スクリーンをカスタマイズするには」を参照してください。





カラー マスクを使用して、特定のカラーの非表示/表示を切り替えることもできます。ビットマップ内のカラーを隠すと、そのカラーの後ろにあるオブジェクトやバックグラウンドが透けて見えるようになります。カラーを隠すことにより、ビットマップの見かけの形を変えることもできます。たとえば、黒のバックグラウンド上に人物が描かれているビットマップの黒を隠すと、ビットマップが長方形ではなく人の形に見えます。また、ビットマップのいくつかのカラーを隠すと、オブジェクトを画面でレンダリングする速度が向上します。また、ビットマップ内の特定のカラーだけを表示して、イメージの外観を変えることも、あるいは特定のカラーが適用されている箇所を確認することもできます。1 つのビットマップ内で、10 色までのカラーをマスクできます。

カラー マスクを使用して、イメージ内の他のカラーに影響を与えずに、選択したカラーだけを変更することもできます。ビットマップ カラー マスクは、ファイルに保存しておき、後で再利用することができます。

モノクロ ビットマップに色を付けるには



- 1 選択ツール  を使用してビットマップを選択します。
- 2 フォアグラウンド (黒) のピクセルの色を変更するには、カラー パレットで色を Control-クリックします。
- 3 バックグラウンド (白) のピクセルの色を変更するには、カラー パレットで設定する色をクリックします。

ビットマップにスクリーンを適用するには

- 1 選択ツール  を使用してビットマップを選択します。
- 2 ツールボックスのインタラクティブ塗りつぶしツール  をクリックします。
- 3 プロパティ バーで [標準塗りつぶし] ボタン  をクリックし、[塗りつぶしの編集] ボタン  をクリックします。
- 4 [塗りつぶしの編集] ダイアログ ボックスで、[カラー パレット] オプションをオンにします。
- 5 [パレット] リスト ボックスからスポット カラー パレットを選択します。
- 6 [PostScript オプション] をクリックします。
- 7 [PostScript オプション] ダイアログ ボックスで、[種類] リストからオプション ([デフォルト] 以外) を選択し、点の形または線種を設定します。

- 8 **[密度]** ボックスに、スクリーンの 1 インチあたりに表示される点または線の数を入力します。
- 9 **[角度]** ボックスに、スクリーンに表示される点または線の角度を指定します。


ビットマップ内のカラーを隠す/表示するには

- 1 **選択ツール**  を使用して**ビットマップ**を選択します。
- 2 **[ビットマップ]** ▶ **[ビットマップ マスク]** をクリックします。
- 3 **[ビットマップ マスク]** インスペクタで、**[カラー セレクタ]** ボタンをクリックし、 ビットマップ内の色をクリックします。
- 4 隠すまたは表示する**カラー チャンネル**の横にあるチェック ボックスをオンにします。
- 5 **[許容範囲]** スライダを調整して、カラーの許容範囲を設定します。
- 6 次のいずれかのオプションを選択します。
 - **選択した項目を隠す**
 - **選択した項目を表示**
- 7 **[適用]** をクリックします。



許容範囲を広くすると、選択したカラーに近い、広い範囲のカラーが表示または隠されます。たとえば、ベビー ブルーを選択して許容範囲を広くすると、CorelDRAW ではパステル ブルーやエレクトリック ブルーなどのカラーも表示したり、非表示にしたりできます。


ビットマップ カラー マスクを開くには

- 1 **[ビットマップ]** ▶ **[ビットマップ マスク]** をクリックします。
- 2 **[マスクを開く]** ボタン  をクリックします。
- 3 カラー マスク ファイルが保存されているフォルダを選択します。
- 4 ファイルをダブルクリックします。




ビットマップ カラー マスクを含むファイルのファイル名の拡張子は、**.ini** です。

マスクするカラーを変更するには

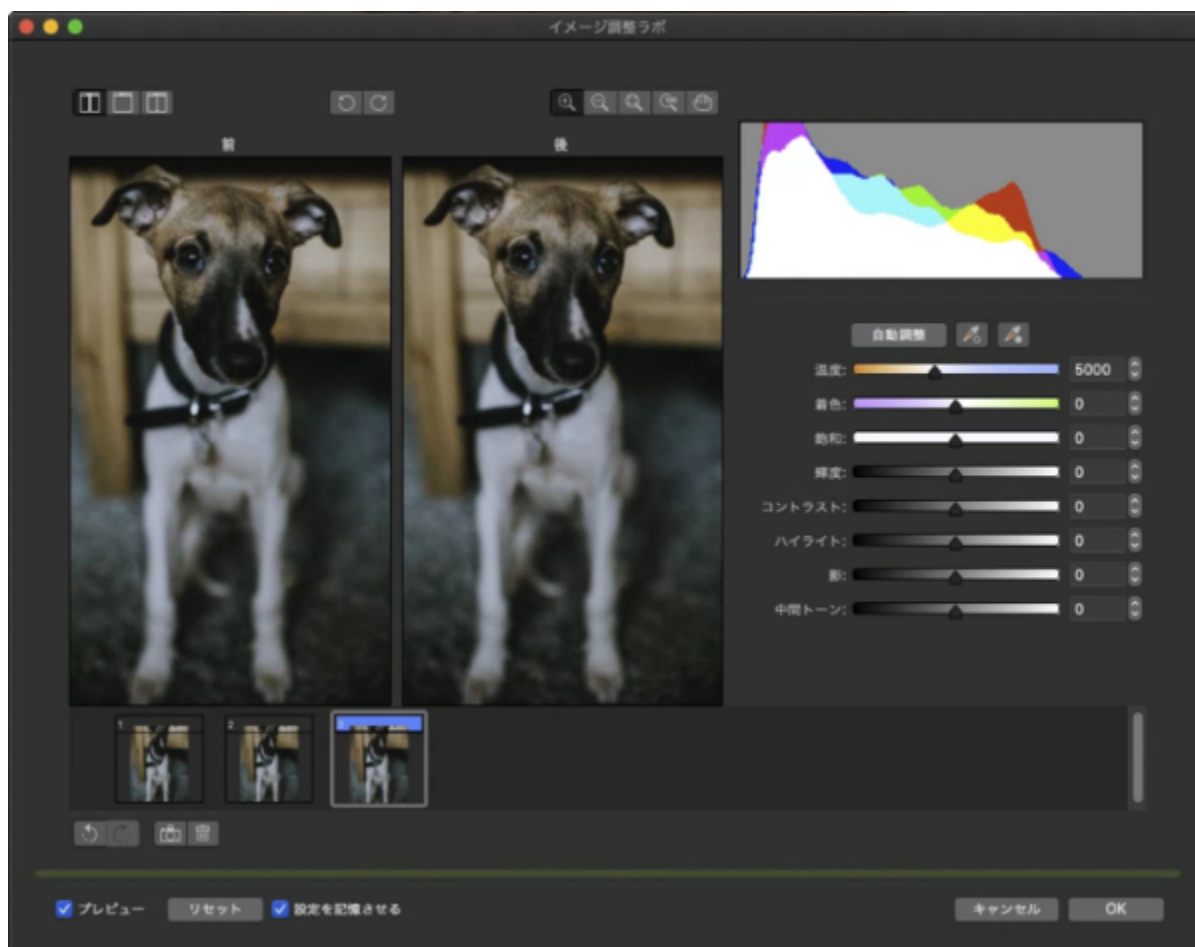
- 1 **[ビットマップ]** ▶ **[ビットマップ マスク]** をクリックします。
- 2 マスクされているカラーのリストから、カラーを選択します。
- 3 **[カラーの編集]** ボタン  をクリックします。
- 4 **[カラーの選択]** ダイアログ ボックスを使用して、カラーを編集します。



[カラー セレクタ] ボタン  をクリックし、ビットマップ上で別のカラーを選択し、**[適用]** をクリックして、マスクするカラーを変更することもできます。

イメージ調整ラボ

イメージ調整ラボを使用すると、ほとんどの写真のカラーと**トーン**を素早く簡単に補正できます。



イメージ調整ラボは、自動コントロールと手動コントロールをイメージ補正の論理的順序で整理することによって構成します。右上から作業を開始し、イメージに固有の問題を補正するために必要なコントロールだけを選択しながら進めていきます。カラー トーンの補正を開始する前に、イメージを部分的に切り抜きまたはレタッチすることをお勧めします。

イメージ調整ラボでの作業では、次の機能を使用できます。

- **スナップショットの作成** - イメージの補正バージョンをいつでも「スナップショット」でキャプチャできます。スナップショットのサムネールがイメージの下のウィンドウに表示されます。スナップショットを使用すると、イメージを補正したさまざまなバージョンを簡単に比較して、最適なものを選択できます。
- **元に戻す、やり直し、リセット** - イメージの補正は試行錯誤の連続なので、補正を元に戻したり、やり直したりするための機能は重要です。[リセット]コマンドで、すべての補正を消去し、最初からやり直せます。
- **[設定の保存]** - デフォルトでオンです。このチェック ボックスを使用すると、現在の設定を他のイメージに使用できます。イメージ調整ラボでイメージを開くたびにデフォルト設定を復元したい場合は、このチェック ボックスをオフにします。

自動コントロールを使用する

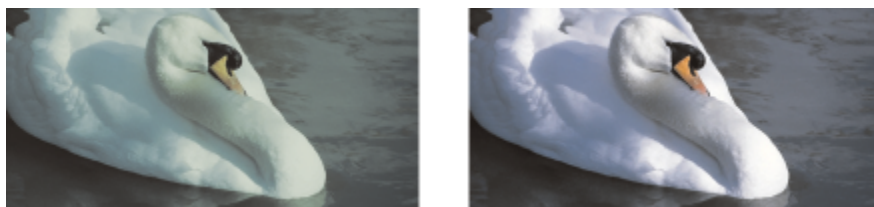
開始するには、自動補正コントロールを使用します。

- **自動調整** - イメージの**コントラスト**およびカラーを自動的に補正します。最も明るい領域と最も暗い領域を検出し、カラー チャンネルごとに**トーン範囲**を調整します。イメージを改善する作業がこのコントロールだけで完了する場合があります。改善できない場合は変更を元に戻し、より細かいコントロールを使用して続行できます。
- **ホワイト ポイントの選択ツール** - 設定したホワイト ポイントに従って、イメージのコントラストを自動的に調整します。たとえば、**ホワイト ポイントの選択ツール**を使用して、暗すぎるイメージを明るくできます。
- **ブラック ポイントの選択ツール** - 設定したブラック ポイントに従って、イメージのコントラストを自動的に調整します。たとえば、**ブラック ポイントの選択ツール**を使用して、明るすぎるイメージを暗くできます。

カラー補正コントロールを使用する

自動コントロールを使用した後で、色かぶりを補正できます。カラー キャストは通常、写真撮影時の照明条件によって発生し、デジタル カメラやスキャナ内部のプロセッサに影響されることがあります。

- **【色温度】** スライド - イメージのカラーを「暖色」または「寒色」に傾けることで色かぶりを修正して、写真撮影時の照明条件を補正します。たとえば、室内の薄暗い白熱灯で撮影した写真のイエローの色かぶりを補正するには、スライドをブルーの方に動かして動かし、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】** スライド - 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。スライド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】** スライドを使用してから **【着色】** スライドを動かすと、イメージを微調整できます。
- **【彩度】** スライド - カラーの鮮やかさを調整します。たとえば、このスライドを右に動かすとイメージの青空がより鮮明になります。スライドを左に動かすと、カラーの鮮やかさは薄れます。スライドを左いっぱい寄せると、イメージのすべてのカラーが削除され、モノクロ写真効果を作成できます。

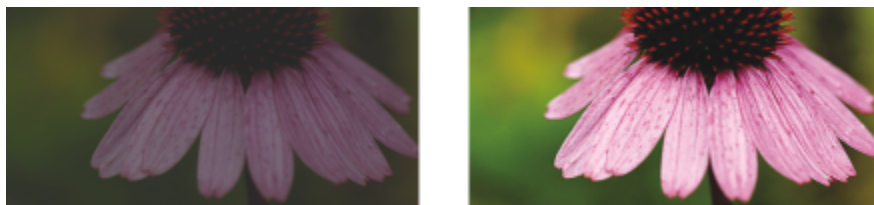


カラー キャストの補正。右のイメージは補正したバージョンです。

イメージ全体の輝度とコントラストを調整する

イメージ全体のコントラストの明暗調節や改善には、次のコントロールを使用します。

- **【輝度】** スライド - 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 (露光過多) や少なすぎる (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】** の各スライドを使用します。**【輝度】** スライドで行われる調整は非直線なので、現在のホワイト ポイント値とブラック ポイント値には影響しません。
- **【コントラスト】** スライド - 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、スライドを右に動かします。たとえば、イメージが不鮮明なグレーのトーンの場合、コントラストを大きくすることで細部をシャープにできます。



イメージの輝度とコントラストを調整すると、イメージの細部がより鮮明になります。

ハイライト、影、中間トーンを調整する

イメージの特定の領域を明るくしたり暗くしたりすることができます。写真撮影時の照明の位置や強さにより、暗すぎる領域や明るすぎる領域ができることがあります。

- **【ハイライト】** スライド - 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】** スライドを左に動かして、イメージ内の白っぽい領域を暗くできます。**【ハイライト】** スライドを **【影】** スライドおよび **【中間トーン】** スライド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】** スライド - 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】** スライドを右に動かし、暗い領域を明るくし、細部を鮮

明にします。[影] スライダを [ハイライト] スライダおよび [中間トーン] スライダと組み合わせて使用すると、照明のバランスを調整できます。

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



[ハイライト] スライダおよび [影] スライダを使って、イメージの特定の領域を明るくしたり暗くしたりすることができます。

ヒストグラムを使用する

ヒストグラムにイメージのトーン範囲を表示して、カラーとトーンを確認し調整することができます。たとえば、ヒストグラムは、露光不足 (光不足の条件下で撮影された写真) のために細部が黒くつぶれた部分を検出するために便利です。

ヒストグラムには、イメージ内のピクセルの輝度が 0 (暗) ~255 (明) のスケールでプロットされます。ヒストグラムでは、左側が影、中央部が中間トーン、右側がハイライトを表します。スパイクの高さは、各輝度レベルのピクセル数を示します。たとえば、ヒストグラムの左側のピクセル数が多い場合、イメージの暗い領域にイメージ細部があることを示しています。



左側の写真は露光不足です。右: 写真の暗い領域にイメージ細部が多量に存在することが、ヒストグラムに示されています。

イメージ調整ラボでイメージを表示する

イメージ調整ラボのツールを使用して、さまざまな方法でイメージを表示し、作成したカラーおよびトーン調整を評価できます。たとえば、イメージを回転したり、別の領域にスクロールしたり、ズーム イン/アウトしたり、補正したイメージのプレビュー ウィンドウでの表示方法を選択したりすることができます。

その他の調整フィルタを使用する



ほとんどのイメージのカラーおよびトーンはイメージ調整ラボで調整できますが、特殊な調整フィルタが必要になる場合もあります。アプリケーションの強力な調整フィルタを使用して、精度が高い調整をイメージに適用できます。たとえば、イメージを調整するには、トーン カーブを使用する方法があります。調整フィルタについて詳しくは、733 ページの「カラーとトーンを調整する」を参照してください。

イメージ調整ラボを使用して、カラーとトーンを補正するには

- 1 [効果] ▶ [調整] ▶ [イメージ調整ラボ] をクリックします。

- 2 [自動調整] をクリックします。

[自動調整] は、イメージのホワイト ポイントおよびブラック ポイントを設定して、自動的にカラーとコントラストを調整します。

ホワイト ポイントおよびブラック ポイントの設定をより正確に制御するには、[ホワイト ポイントの選択] ツール  をクリックし、イメージの最も明るい領域をクリックします。次に、[ブラック ポイントの選択] ツール  をクリックし、イメージの最も暗い領域をクリックします。

- 3 次の表のタスクを実行します。

目的

イメージ内のカラーを補正する

カラーの鮮やかさを強くする/弱くする

イメージを明るくする/暗くする

トーンを調整してイメージのシャープ度を改善する

特定の領域を明るくする/暗くする

作業手順

【色温度】 スライダを動かして、カラーを暖色または寒色に調整してから、**【着色】** スライダを調整してカラー補正を微調整します。

【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。

【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。

明るい領域をさらに明るく、暗い領域をさらに暗くするには、**【コントラスト】** スライダを右に動かします。



【ハイライト】 スライダを移動して、イメージの最も明るい領域を明るく、または暗くします。次に、**【影】** スライダを移動して、イメージの最も暗い領域を明るく、または暗くします。最後に、**【中間トーン】** スライダを移動して、イメージの中間域のトーンを微調整します。



イメージ調整ラボは、CMYK イメージには使用できません。CMYK イメージに対しては、**【効果】** メニューの **【自動調整】** フィルタおよびその他の調整フィルタを使用できます。



【スナップショットの作成】 ボタンをクリックして、イメージの現在の状態をキャプチャできます。スナップショットのサムネイルがイメージの下ウィンドウに表示されます。スナップショットには連続した番号が付けられ、この番号はスナップショットのタイトルバーの右上隅にある **【閉じる】** ボタンをクリックすると削除できます。

【元に戻す】 ボタン  または **【やり直し】** ボタン  をクリックして、直前の補正を元に戻したり、やり直したりすることができます。すべての補正を元に戻すには、**【オリジナルイメージに戻す】** ボタンをクリックします。

イメージ調整ラボでイメージを表示するには



- 1 **【効果】** ▶ **【調整】** ▶ **【イメージ調整ラボ】** をクリックします。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。


目的








イメージを回転させる

イメージの別の領域にスクロールする

作業手順

【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。

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。

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。
イメージをプレビュー ウィンドウに合わせる	[ページに合わせる] ボタン  をクリックします。
イメージを実寸で表示する	[100%] ボタン  をクリックします。
補正したイメージを単一プレビュー ウィンドウで表示する	[フル プレビュー] ボタン  をクリックします。
補正したイメージと元のイメージをそれぞれ別のウィンドウに表示する	[適用前後のフル プレビュー] ボタン  をクリックします。
分割線の付いた 1 つのウィンドウで、元のイメージと補正したイメージを表示する	[適用前後の分割プレビュー] ボタン  をクリックします。 ポインタを分割線 (破線) の上に移動し、分割線をイメージの別の領域にドラッグします。

カラーとトーンを調整する

CorelDRAW では、ビットマップのカラーおよびトーンを調整できます。たとえば、カラーの置き換え、カラーの輝度、明度、強度の調整などが可能です。

トーンおよび**カラー**を適用すると、影やハイライトによって見えなくなった細部の復元、カラー キャストの除去、露光不足や露光過多の補正を行い、ビットマップの全体的な画質を向上させることができます。イメージ調整ラボを使用して、カラーとトーンを素早く補正することもできます。詳しくは、[728 ページの「イメージ調整ラボ」](#)。を参照してください。

自動調整コマンドや次のフィルタを使用して、ビットマップのカラーおよびトーンを自動的に調整することができます。

効果	説明
レベル	影とハイライトの細部を残したまま、ビットマップのトーン、カラー、およびコントラストを調整します。インタラクティブ ヒストグラムでは、輝度値を印刷可能範囲内にシフトまたは圧縮することができます。ビットマップの値をサンプリングすることによってヒストグラムを調整できます。
均一化	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。
サンプル&ターゲット	イメージから取り出したサンプル カラーと比較しながら、ビットマップのカラーの値を調整します。イメージの暗い部分、中間トーン、明るい部分からサンプル カラーを選択して、各サンプル カラーにターゲット カラーを適用できます。たとえば、最も暗いトーンと最も明るいトーンを選択し、それぞれを黒と白

効果	説明
	にマッピングすることで、ビットマップのコントラストを強めることができます。イメージの暗い範囲、中間トーンの範囲、明るい範囲からサンプル カラーを選択し、ターゲット カラーを各サンプル カラーに割り当てると、サンプル カラーと同じカラーのピクセルが調整され、対応するターゲット カラーで表示されます。
トーン カーブ	各ピクセルの値を個別に調整して、カラーを正確に補正します。ピクセルの輝度の値を変更することにより、影、中間トーン、およびハイライトを変更することができます。詳しくは、 741 ページの「トーン曲線フィルタ」 を参照してください。
ライト	すべてのカラーの輝度、および明るい領域と暗い領域の差を調整します。
カラー バランス	ビットマップ内で選択したトーンに、シアンまたは赤、マゼンタまたは緑、イエローまたは青を加えます。たとえば、写真の青を弱くする場合、カラー値を青からイエローにシフトします。
ガンマ	ガンマは、隣接するピクセルの人間の目による知覚を考慮したトーン補正方式です。たとえば、10 パーセントのグレーの円を黒い背景に、そして同じグレーの円を白い背景に置くと、輝度値がまったく同じであるにもかかわらず、人間の目には、黒に囲まれた円の方が白に囲まれた円より明るく見えます。ガンマ効果を使用すると、コントラストの低いイメージでも、影やハイライトに大きな影響を与えることなく細部が見えるようになります。この効果はイメージの値に影響を与えますが、曲線ベースなので、変化は中間トーンに重みが置かれています。
ホワイト バランス	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。
色相/彩度/明度	ビットマップのカラー チャンネルを調整して、スペクトラム内のカラーの位置を変更します。カラーとその鮮やかさ、およびイメージの白さ加減を変更できます。色相はドミナント カラー(赤、緑、青、イエローなど)を、彩度はそのカラーの鮮やかさの度合いを、明度はイメージの全体的な白さ加減のパーセンテージを表します。
モノクロ	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。さらに、色相と彩度を変更することにより、イメージの着色を行うことができます。たとえば、イメージに着色を加えて、セピア色の効果を生み出すことができます。

効果	説明
自然な彩度	<p>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 イメージの彩度を増加できます。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。</p>
選択カラー	<p>ビットマップの赤、イエロー、緑、シアン、青、マゼンタのカラー スペクトラムの、CMYK プロセス カラーの比率を増減してカラーを変えます。このフィルタを使用して、イメージのグレースケール トーン コンポーネントにプロセス カラーを追加することもできます。選択カラーの変更では、カラー スペクトラムの各プライマリ カラーを構成するシアン、マゼンタ、イエロー、および黒のピクセルのパーセンテージを増減します。たとえば、赤スペクトラムのマゼンタの比率を減らすと、イエローにシフトします。逆に、赤スペクトラムのマゼンタの比率を増加させると、カラーがマゼンタ方向にシフトされ、全体に赤系のトーンが増加します。カラー変更の範囲は、主として選択した調整比率方式によって異なります。</p>
カラーの置き換え	<p>イメージ、選択範囲、オブジェクトに含まれている 1 色または複数色の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が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。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、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に、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。</p>
彩度の低減	<p>ビットマップ内の各カラーの彩度をゼロにして、色相コンポーネントを取り除き、各カラーをグレースケールに変換します。この方法を使うと、カラー モデルを変更せずにグレースケールのモノクロ写真効果を作成できます。</p>
チャンネル ミキサー	<p>カラー チャンネルを混合して、ビットマップのカラー バランスを調整します。たとえば、ビットマップが赤っぽい場合は、RGB ビットマップの赤のチャンネルを調整して画質を修正します。</p>

デフォルトでは、フィルタ ダイアログ ボックスでの設定変更に合わせて、ドキュメント 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。特定の領域をより細部まで表示するために、ドキュメント ウィンドウでイメージにズーム インした場合でも、ダイアログ ボックス内でイメージをプレビューして、イメージ全体の変化を確認できます。ビットマップ効果のダイアログ ボックスでイ

メージをプレビューする方法について詳しくは、444 ページの「ビットマップ効果をイメージ領域に適用するには」を参照してください。

カラーとトーンを自動調整するには

- 1 **ビットマップ**を選択します。
- 2 **[効果] ▶ [調整] ▶ [自動調整]** をクリックします。

[サンプル&ターゲット] 効果を適用するには

- 1 **ビットマップ**を選択します。
- 2 **[効果] ▶ [調整] ▶ [サンプル&ターゲット]** をクリックします。
- 3 **[チャンネル]** リスト ボックスからカラー チャンネルを選択します。
[チャンネル] リスト ボックスに表示されるカラー チャンネルは、ビットマップのカラー モードに応じて異なります。コンボジット チャンネルが 1 つと、各カラー コンポーネントのチャンネルが 1 つずつあります。全カラー チャンネルを調整する場合は、1 チャンネルしか表示しない場合でも、**[全チャンネルを調整]** チェック ボックスをオンにします。
- 4 **[影]**、**[中間トーン]**、**[ハイライト]** チェック ボックスをオンにします。
- 5 **[サンプル]** 領域でスポイト ツールをクリックし、イメージ内をクリックして暗い領域、中間トーン領域、明るい領域をそれぞれ選択します。
- 6 影、中間トーン、またはハイライトの **[ターゲット]** カラー ピッカーを開き、新しいカラーを選択します。



ビットマップ内のサンプル カラーがターゲット カラーにマッピングされて、イメージに含まれる影、中間トーン、ハイライトが調整されています。

ライト効果を適用するには

- 1 **ビットマップ**を選択します。
- 2 **[効果] ▶ [調整] ▶ [ライト]** をクリックします
- 3 **[輝度]**、**[コントラスト]**、**[強度]**、**[ハイライト]**、**[影]**、または **[中間トーン]** スライダを動かして、各イメージのアスペクトを調整します。



輝度、コントラスト、強度、ハイライト、シャドウ、または中間トーンを調整することで、イメージの明瞭さと画質が向上します。



[輝度] により、トーン範囲の全ピクセル値が上下し、全カラーが均等に明るくまたは暗くなります。

[コントラスト] は、明るいカラーと暗いカラーの違いを調整します。

[強度] は、描画の明るい領域を明るく、または暗い領域を暗くします。

通常、コントラストと強度は同時に使用します。これは、コントラストを強めると影やハイライト部分の細かな部分が失われることがあるためです。その場合、強度を上げると細かな部分が復元されます。

[ハイライト] は、最も明るい領域の輝度を調整します。

[シャドウ] は、最も暗い領域の輝度を調整します。

[中間トーン] は、中間域のトーンの輝度を調整します。

カラー バランスを調整するには

- 1 ビットマップを選択します。
- 2 **[効果]** ▶ **[調整]** ▶ **[カラー バランス]** をクリックします。
- 3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
影、中間トーン、ハイライトの領域のカラーを補正する	[影] 、 [中間トーン] 、 [ハイライト] チェック ボックスをそれぞれオンにします。
イメージの元の輝度レベルを保持する	[光度を保存] チェック ボックスをオンにします。
シアンまたは赤を追加する	[シアン-赤] スライダを左または右に移動します。
マゼンタまたは緑を追加する	[マゼンタ-緑] スライダを左または右に移動します。
イエローまたは青を追加する	[イエロー-青] スライダを左または右に移動します。



カラー バランス効果が使用されて、イメージのカラーが青からイエローにシフトされています。

ガンマ効果を適用するには

- 1 ビットマップを選択します。
- 2 [効果] ▶ [調整] ▶ [ガンマ] をクリックします。
- 3 [ガンマ値] スライダを調節します。
値が大きいほど中間トーンが明るくなり、小さいほど暗くなります。



中間トーンを調整すると、コントラストの低いイメージでも、影やハイライトに影響を与えることなく細部が見えるようになります。

色相、彩度、明度を調整するには

- 1 ビットマップを選択します。
- 2 [効果] ▶ [調整] ▶ [色相/彩度/明度] をクリックします。
- 3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

全チャンネルの色相、彩度、明度を設定する

1 つのチャンネルの色相、彩度、明度を設定する

作業手順

[チャンネル] で [マスター] をオンにします。

[チャンネル] で [赤]、[イエロー]、[緑]、[シア
ン]、[青]、[マゼンタ]、または [グレースケール] オプション
をオンにします。

目的

イメージのドミナント カラーを設定する

カラーの濃さを設定する

白さ加減 (正の値) または黒さ加減 (負の値) を設定する

[適用前] および **[適用後]** カラー リボンを使用して、元のカラーと新しいカラーを比較できます。



作業手順

[色相] スライダを調節して、イメージのカラーの分布を調整します。


[彩度] スライダを調節します。-100 に設定すると、グレースケール イメージになります。100 に設定すると、明るく不自然なカラーになります。

[明度] スライダを調節します。



色相/彩度/明度効果は、イメージに含まれるカラーを変更するために使用します。

カラーを置き換えるには

- 1 **ビットマップ**を選択します。
- 2 **[効果]** ▶ **[調整]** ▶ **[カラーの置き換え]** をクリックします。
- 3 **[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。
サムネール プレビューで、選択したカラーが淡いオーバーレイに覆われて表示されます。
- 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 バンドが狭い場合、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。

可能な操作



選択された色相範囲を調整する

選択に含ま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。

注記: この機能は、一様な色で塗りつぶされた領域のカラーを置き換えるのに便利です。


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。



カラーの置き換え効果が適用され、出現する青がすべて紫に置き換えられています。



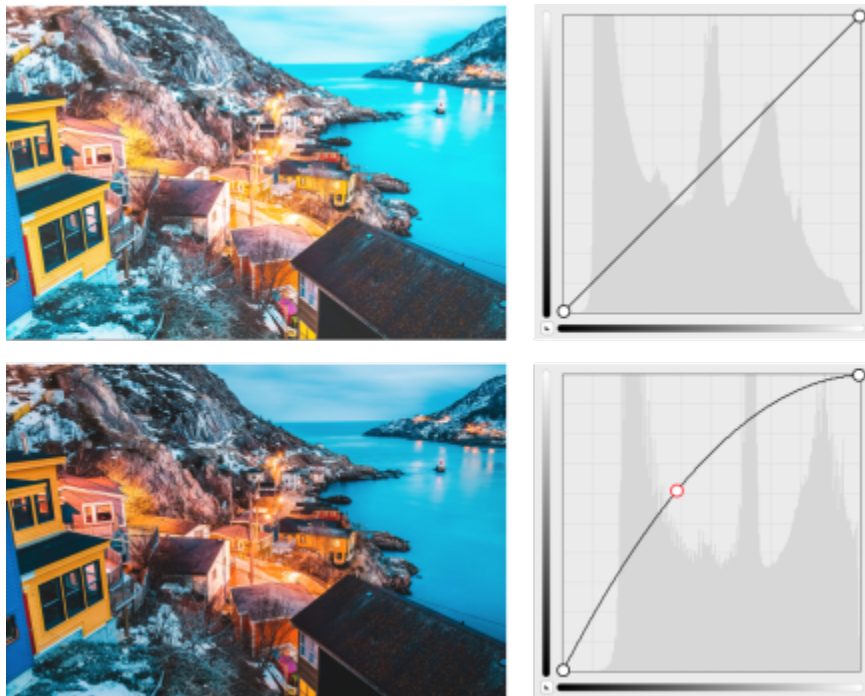
ダイアログ ボックスでイメージをプレビューするには、**[プレビュー]** ボタン  をクリックします。設定を調整しながらイメージをプレビューする方法については、443 ページの「オブジェクトにビットマップ効果を追加するには」を参照してください。

CorelDRAW の一部のバージョンでは、**[カラーの置き換え (レガシー)]** という、このフィルタの旧バージョンのみ使用できます。

[カラーの置き換え (レガシー)] フィルタでは、旧バージョンの CorelDRAW でイメージに適用されて保存された [カラーの置き換え] 調整も編集できます。

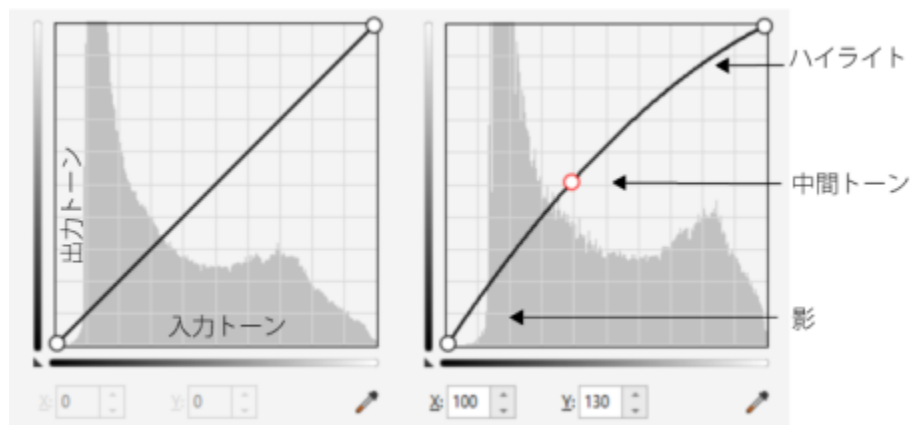
トーン曲線フィルタ

【トーン カーブ】フィルタでは、個々のカラー チャンネルまたはコンポジット チャンネル (すべてのチャンネルの組み合わせ) のいずれかを調整して、カラーとトーンを補正できます。



オリジナルのイメージ (左); トーン範囲調整後のイメージ (右)。

個々のピクセル値は、グラフに表示されるトーン カーブに沿ってプロットされ、この曲線が影 (グラフの下部)、中間トーン (グラフの中央)、ハイライト (グラフの上部) のバランスを示します。



トーン カーブは、イメージの影、中間トーン、およびハイライトのバランスを示します。
(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。

グラフの x 座標はオリジナル イメージのトーン値を表し、グラフの y 座標は調整後のトーン値を表します。カーブを左上へ動かすと、イメージが明るくなり、チャンネルのカラー値が大きくなります。右下へ動かすと、イメージが暗くなり、所定のチャンネルの

ラー値が小さくなります。たとえば、青かぶりが含まれているイメージなら、**[チャンネル]** リスト ボックスで **[青]** チャンネルを選択し、カーブを右下へ動かすことで、イメージに含まれる青を薄くできます。

イメージのカラーとトーンは、プレビュー ウィンドウでトーン カーブをインタラクティブにドラッグしたり、1 つまたは複数のノードをトーン カーブに追加したり、イメージ ウィンドウで領域を選択したり、プリセットを適用したりすることで調整できます。カーブ上の複数のポイントを調整できるので、影を明るくしつつハイライトを暗くすることができます。

また、トーン カーブの設定をプリセットとして保存して、他のイメージで使用することもできます。応答カーブ ファイルは拡張子 **.pst** で保存されます。

トーン カーブ効果を適用するには

- 1 ビットマップを選択します。
- 2 **[効果]** ▶ **[調整]** ▶ **[トーン カーブ]** をクリックします。
- 3 **[チャンネル]** リスト ボックスからカラー チャンネルを選択します。
- 4 **[スタイル]** リスト ボックスからカーブのスタイルを選択します。
 - **曲線** — 値の分布を滑らかにします
 - **直線** — ノード間の線分を直線に保ちます
 - **フリーハンド** — フリーハンドで曲線を描くことができます
 - **ガンマ** — 中間トーンに向けて補正に重みを付けることができます
- 5 プレビュー ウィンドウでカーブをクリックしてドラッグし、ビットマップをインタラクティブに調整します。

可能な操作

全チャンネルのトーン カーブを一度に表示する

[全チャンネルを表示する] チェック ボックスをオンにします。

イメージの特定の領域を調整する

スポイト ツールをクリックし、イメージ内をクリックします。選択したピクセルがトーン カーブにノードとして表示されます。

トーン カーブにノードを追加する

トーン カーブ上でノードを追加する位置をクリックします。

フリーハンド カーブを滑らかにする

[スムーズ化] ボタンをクリックします。

トーン カーブを連続的に滑らかにするには、**[スムーズ化]** ボタンをクリックしたままにします。

選択したチャンネルのトーン カーブをリセットする

[アクティブなチャンネルをリセット] をクリックします。


全チャンネルのトーン カーブをリセットする

[リセット] をクリックします。

プリセットを適用する

[プリセット] ボックスから、プリセットを選択します。

トーン カーブ設定をプリセットとして保存する

[プリセット] ボックスの右にある **[保存]** ボタン  をクリックし、プリセットの保存先フォルダを選択します。



選択したトーン カーブを反転させるには、**[曲線のミラー化]** ボタンのいずれかをクリックします。



ヒストグラムを使用すると、調整後のトーン範囲を表示して結果を確認できます。ヒストグラムについて詳しくは、[731 ページの「ヒストグラムを使用する」](#)を参照してください。

カラーとトーンを変換する

イメージのカラーとトーンを変換して、特殊効果を作成できます。たとえば、写真のネガのように見えるイメージや平坦なイメージを作成できます。イメージのカラーおよびトーンの変換には、次の効果を使用できます。

- **インターレース補間** - スキャン イメージやインターレース イメージから線を除去します。
- **カラーの色反転** - イメージのカラーを反転します。イメージを反転すると、写真のネガのようなイメージが作成されます。



反転効果を使用すると、黒を白に、青をイエローに、などと全カラー値を反転させて、イメージのネガを作成できます。

- **ポスタライズ** - イメージのトーン数を減らします。グラデーションがなくなり、平坦なカラーの領域が大きくなります。



ポスタライズ効果は、イメージに含まれるカラー範囲をカラーの均一なブロックに変換します。

カラーとトーンを変換するには

- 1 **ビットマップ**を選択します。
- 2 **[効果] ▶ [変形]** をクリックし、次の効果のいずれかをクリックします。
 - **インターレース補間** - スキャン イメージやインターレース イメージから線を除去します。**[偶数の線]** では、偶数番目の線が削除されます。**[奇数の線]** では、奇数番目の線が削除されます。**[複製]** では、隣接ピクセルのカラーを複製して水平線間のギャップが埋められます。**[補間]** では、周囲のピクセルを平均して作成したカラーでスペースが埋められます。

- **[カラーの色反転]** — イメージのカラー値を反転します。
- **[ポスタライズ]** - イメージに含まれるトーン値の数を減らします。**[レベル]** スライダを調節して、ポスタライズの始まるレベルを設定します。レベルを 2 に設定するとポスタライズが非常に強くかかり、32 に設定すると大部分のイメージで効果が何も現れません。



ビットマップ カラー モード

イメージのカラー モード (RGB、CMYK、グレースケールなど) を変更すると、ビットマップのカラー構成が変わります。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 745 の「ビットマップのカラー モードを変更する」。
- ページ 746 の「ビットマップをモノクロに変換する」。
- ページ 747 の「ビットマップを 2 色トーンに変換する」。
- ページ 748 の「ビットマップをパレット カラー モードに変換する」。

ビットマップのカラー モードを変更する

CorelDRAW で操作するイメージのカラーは、カラー モードに基づいています。カラー モードはイメージのカラー特性を定義し、それぞれのコンポーネント カラーによって表されます。CMYK カラー モードはシアン、マゼンタ、イエロー、および黒の値で構成され、RGB カラー モードは赤、緑、および青の値で構成されます。

CMYK モードのイメージと RGB モードのイメージの違いが画面ではわからない場合もありますが、これらのイメージ ファイルはまったく別のものです。イメージの寸法が同じ場合は、CMYK イメージよりも RGB イメージの方がファイル サイズが小さくなります。また、RGB カラー スペースでは、より多くの色を表示できます (カラー再現範囲が広がります)。そのため、Web 用イメージやデスクトップ プリンタ用イメージなど、元のカラーと同じカラーで表示されることが必要な場合は、通常、RGB モードで作成されています。一方、出版印刷用のイメージなど、印刷時に正確なカラーが再現されることが必要な場合は、通常、CMYK モードで作成されています。また、画面表示用には、ファイル サイズを抑えながらカラーの精度を維持するパレット カラー イメージが最も適しています。

イメージを変換すると、カラー情報が失われることがあります。このため、編集済みのイメージを別のカラー モードに変換するときは、あらかじめそのイメージを保存しておく必要があります。カラー モードについて詳しくは、[を参照してください。349 ページの「カラー モデル」](#)。

CorelDRAW は、次のカラー モードをサポートしています。

- モノクロ (1 ビット)
- 2 色トーン (8 ビット)
- グレースケール (8 ビット)
- パレット (8 ビット)
- RGB カラー (24 ビット)
- Lab カラー (24 ビット)
- CMYK カラー (32 ビット)

ビットマップのカラー モードを変更するには

- 1 ビットマップをクリックします。
- 2 **[ビットマップ]** ▶ **[モード]** をクリックし、カラー モードをクリックします。



選択したビットマップの現在のモードは、メニューから選択できなくなります。

ビットマップをモノクロに変換する

どのようなイメージでもモノクロ イメージに変換することができます。変換するときは、**しきい値**、スクリーンの種類、**強度**などの変換設定に加え、次の表に示す 7 種類の変換オプションを使用できます。これらのオプションの設定により、変換後のイメージの外観が決まります。

変換

ライン アート

コントラストの強いモノクロ イメージを作成します。設定したしきい値よりもグレースケール値が低いカラーは黒に、高いカラーは白に変換されます。

配列

グレー レベルを基に、モノクロ ピクセルの繰り返しの幾何学パターンを生成します。均一カラーが強調され、イメージのエッジがハードになります。標準カラーのイメージに適しています。

ハーフトーン

イメージ内のモノクロ ピクセルのパターンを変化させて、異なるグレー階調を生成します。スクリーンの種類、ハーフトーンの角度、単位あたりのライン数、および単位を選択できます。

濃度-配分

濃度を計算し、その結果を画面に分配することにより、テクスチャのような外観を作成します。

Jarvis

Jarvis アルゴリズムを画面に適用します。写真のイメージに適したエラー拡散方式です。

Stucki

Stucki アルゴリズムを画面に適用します。写真のイメージに適したエラー拡散方式です。

Floyd-Steinberg

Floyd-Steinberg アルゴリズムを画面に適用します。写真のイメージに適したエラー拡散方式です。

ビットマップをモノクロ イメージに変換するには

- 1 ビットマップをクリックします。
- 2 **[ビットマップ]** ▶ **[モード]** ▶ **[モノクロ (1 ビット)]** をクリックします。
- 3 **[変換方法]** リスト ボックスからオプションを選択します。
- 4 **[強度]** スライダを調整します。



【ハーフトーン】変換オプションを選択した場合、【強度】スライダは使用できません。

ビットマップを 2 色トーンに変換する

イメージを 2 色トーンに変換するには、ビットマップをグレースケール カラー モードに変換して、1~4 色を追加し、イメージのトーンを深くします。

追加するインクの数に応じて、次の 4 つのカラー モードがあります。

- **単色トーン** - 単一のトーンのグレースケール イメージ。
- **2 色トーン** - 2 色のトーンのグレースケール イメージ。通常、1 色は黒、もう 1 色はカラー トーンです。
- **3 色トーン** - 3 色のトーンのグレースケール イメージ。通常、1 色は黒、他の 2 色はカラー トーンです。
- **4 色トーン** - 4 色のトーンのグレースケール イメージ。通常、1 色が黒、他の 3 色はカラー です。



4 種類のカラー モードをサポートしています。左から右へ: 元のイメージ、単色トーン、2 色トーン、3 色トーン、4 色トーン。

トーン カーブを調整する

イメージを 2 色トーンに変換する際は、変換に使用される動的なトーン カーブを表すグリッドが表示されます。水平面 (x 軸) には、グレースケール イメージの 256 階調 (0 が黒、255 が白) が表示されます。垂直面 (y 軸) には、対応するグレースケール値に適用されるカラーの強度 (0~100%) が表示されます。たとえば、カラー値が 25 のグレースケール ピクセルは、25% の色かぶりで印刷されます。トーン カーブを調整して、イメージに適用されるトーンのカラーと強度を制御できます。

インクを保存/ロードする

調整した 2 色トーン カーブとインクの設定を保存し、他のビットマップでロードして使用することができます。

オーバープリント カラーの表示方法を指定する

イメージを 2 色トーンに変換する場合は、イメージを印刷する際にオーバープリントするカラーを指定することができます。オーバープリント カラーは、インクが重なる場合に元のカラーを維持するために使用されます。イメージを画面に表示すると、各カラーが順番に適用され、テキストからマスクを作成するような効果が作成されます。

2 色トーン変換で選択したカラーが重なる組み合わせをすべて表示することができます。各組み合わせには、オーバーラップによって生成されるカラーが関連付けられています。新しいオーバープリント カラーを選択して、重なり方を確認することもできます。

イメージを EPS (Encapsulated PostScript) 形式、Portable Document Format (PDF) 形式、または CorelDRAW (CDR) 形式で保存した場合は、2 色トーンのカラー インク情報が維持されます。その他のファイル形式は、2 色トーン イメージをサポートしていません。

ビットマップを 2 色トーンに変換するには

- 1 ビットマップをクリックします。
- 2 **[ビットマップ]** ▶ **[モード]** ▶ **[2 色トーン (8 ビット)]** をクリックします。
- 3 **[曲線]** タブをクリックします。
- 4 **[種類]** リスト ボックスから 2 色トーンの種類を選択します。
- 5 **[種類]** ウィンドウでインクのカラーをクリックし、**[編集]** をクリックします。
- 6 **[カラーの選択]** ダイアログ ボックスで目的のカラーを選択して、**[OK]** をクリックします。
カラーのトーン カーブを調整する場合は、グリッド上でインクのトーン カーブをクリックしてノードを追加し、そのノードをドラッグして曲線上のそのポイントでのカラーの割合を調整します。
- 7 使用するインクのカラーごとに、手順 5~6 を繰り返します。

可能な操作

グリッド上にすべてのインク トーン カーブを表示する

[すべて表示] チェック ボックスをオンにします。

インク設定を保存する

[保存] をクリックします。ファイルを保存するドライブとフォルダを選択し、**[ファイル名]** ボックスにファイル名を入力します。

オーバープリント カラーの表示方法を指定する

[オーバープリント] タブをクリックし、**[オーバープリントの使用]** チェック ボックスをオンにします。編集するカラーをダブルクリックし、新しいカラーを選択します。



プリセットのインク カラーをロードするには、**[ロード]** をクリックし、インク設定が保存されているファイルを見つけてファイル名をダブルクリックします。

プレビュー ウィンドウの上にあるズーム ツールを使用してイメージをズーム インおよびズーム アウトしたり、**スクロール** ツールを使用してイメージの別の領域にスクロールしたりできます。

ビットマップをパレット カラー モードに変換する

パレット カラー モードはインデックス カラー モードとも呼ばれ、Web 上のイメージに使用されることがあります。イメージをパレット カラー モードに変換すると、各**ピクセル**に固定のカラー値が割り当てられます。これらのカラー値は、最大 256 色のコンパクトなカラー テーブル (パレット) に格納されます。したがって、パレット カラー モードでは、24 ビット カラー モードに比べイメージのデータ量が低く抑えられ、ファイル サイズが小さくなります。パレット カラー モードへの変換は、カラーの範囲が限られたイメージに最も適しています。

カラー パレットを選択/編集/保存する

イメージをパレット カラー モードに変換するときに、定義済みの**カラー パレット**を使用するか、個々のカラーを置き換えてカスタマイズしたカラー パレットを使用することができます。

変換の設定を保存する

カラー パレットを選択し、**ディザ**と**範囲感度**を設定した後で、選択したオプションを変換プリセットとして保存して、他のイメージで使うことができます。変換プリセットは、必要な数だけ追加できます。

使用するカラー パレットを処理済みカラー パレットといいます。処理済みカラー パレットは、保存して他のイメージで使うことができます。

パレット カラー モードで使用できる定義済みパレットについて詳しくは、749 ページの「パレットの種類」。を参照してください。カスタム カラー パレットを作成および開く方法について詳しくは、を参照してください。360 ページの「カラー パレットを作成/編集する」。

ディザ

イメージをパレット カラー モードに変換すると、ディザを使用してカラー情報を拡張することができます。ディザを使用すると、ピクセルに、特定のカラー、または特定のカラーと他のピクセルとの相対値が指定されます。カラー ピクセル間の関係により、カラーパレットにないカラーが作成されます。

使用できるディザには、配列ディザとエラー拡散の 2 種類があります。配列ディザでは、一定のドット パターンを使用してカラー ブレンドのような効果を作成します。これにより、均一カラーが強調され、エッジがハードになります。エラー拡散では、ピクセルが不規則に分散され、エッジとカラーがソフトになります。ジャービス、シュトゥッキ、およびフロイド-シュタインベルグは、エラー拡散型の変換オプションです。

[配列ディザ]オプションを使った場合は、エラー拡散オプション ([ジャービス]、[シュトゥッキ]、および[フロイド-シュタインベルグ]) よりも短時間で変換できますが、精度が低くなります。

範囲感度カラーを指定する

イメージをパレット カラー モードに変換するときに、焦点カラーとその範囲感度を指定して、焦点カラーや設定した範囲内のカラーを処理済みカラー パレットに含めることができます。また、範囲感度の強さを指定することもできます。パレットのカラーは最大 256 色なので、焦点カラーを強調することにより、範囲感度外のカラーの数を減らすことができます。

パレットの種類

次の表に、利用可能なパレットの種類を示します。

パレットの種類	説明
標準カラー	赤、緑、および青の部分の割合が等しい 256 色のカラー パレット。
標準 VGA	標準 VGA 16 色のカラー パレット
調整	イメージ独自のカラーを使用でき、イメージの個々のカラー (カラー スペクトラム全体) が保持されるカラー パレット。
最適	イメージに最も多く含まれるカラーを基に作成されるカラー パレット。カラー パレットの範囲感度カラーを指定することもできます。写真イメージ用の最も一般的なカラー パレットです。
グレースケール	黒から白までの 256 階調のグレースケールを使用するカラー パレット。
システム	オペレーティング システムによって定義されているカラー パレット
カスタム	カラーを追加してカスタマイズできるカラー パレット。

イメージをパレット カラー モードに変更するには

- 1 ビットマップをクリックします。
- 2 [ビットマップ] ▶ [モード] ▶ [パレット (8 ビット)] をクリックします。
- 3 [オプション] タブをクリックします。
- 4 [パレット] リスト ボックスからカラー パレットの種類を選択します。
- 5 [ディザ] リスト ボックスからオプションを選択します。
- 6 [ディザの強度] スライダを動かします。

変換設定をプリセットとして保存するには、[プリセットの追加] ボタンをクリックし、[プリセットの保存] ダイアログ ボックスで名前を入力します。




イメージをパレット ビットマップに変換する場合や GIF 形式または PNG 形式にエクスポートする場合は、適切なパレットを選択することにより、カラーの精度を向上させることができます。たとえば、標準カラー パレットには、カラー範囲が限られているイメージでは必要としないカラーも含まれます。最適化パレットを選択すれば、カラーを忠実に表現できます。




カスタム カラー パレットを選択するには、[開く] をクリックし、使用するカラー パレット ファイルを見つけてファイル名をダブルクリックします。

プリセットの変換設定をロードするには、[プリセット] リスト ボックスからプリセットを選択します。

処理済みパレットからカスタム パレットを作成するには

- 1 ビットマップをクリックします。
- 2 [ビットマップ] ▶ [モード] ▶ [パレット (8 ビット)] をクリックします。
- 3 [処理済みパレット] タブをクリックします。
- 4 編集するカラーをクリックし、[編集] ボタンをクリックします。
- 5 編集するカラーを[カラー テーブル] で指定し、[カラーの編集] をクリックします。
- 6 カラーを編集し、[OK] をクリックします。
- 7 [パレットに名前を付けて保存] ボタン  をクリックして、新しいパレットを保存します。
- 8 カラー パレットを保存するフォルダを選択します。
- 9 [ファイル名] ボックスに名前を入力し、[保存] をクリックします。

範囲感度を設定してビットマップを変換するには

- 1 ビットマップをクリックします。
- 2 [ビットマップ] ▶ [モード] ▶ [パレット (8 ビット)] をクリックします。
- 3 [オプション] タブをクリックします。
- 4 [パレット] リスト ボックスから、[最適] を選択します。
- 5 [カラー範囲の感度] チェック ボックスをオンにします。
- 6 スポイト ツール  をクリックし、イメージ内のカラーをクリックします。
- 7 [範囲の感度] タブをクリックします。
- 8 範囲の感度スライダを調節します。

カラー パレットをプレビューするには、[処理済みパレット] タブをクリックします。



トレース

CorelDRAW では、ビットマップをトレースして、完全に編集可能でスケーラブルなベクトル グラフィックに変換できます。アートワーク、デジタル写真、スキャンしたスケッチ、ロゴをトレースし、それらをデザインに簡単に組み込むことができます。

ベクトル グラフィックとビットマップの違いについて詳しくは、51 ページの「ベクトル グラフィックとビットマップ」を参照してください。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

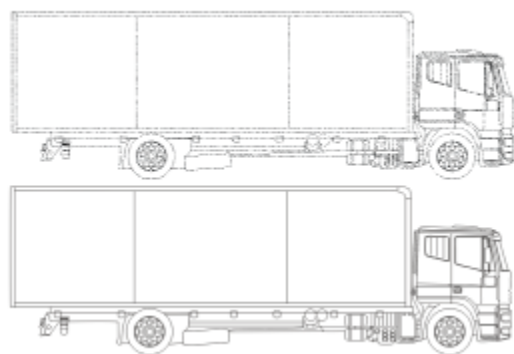
- ページ 751 の「ビットマップをトレースする」。
- ページ 754 の「PowerTRACE コントロール」。
- ページ 757 の「トレース結果をプレビューする」。
- ページ 757 の「トレース結果を微調整する」。
- ページ 760 の「トレース結果のカラーを調整する」。
- ページ 762 の「デフォルトのトレース オプション」。
- ページ 763 の「ビットマップのトレースに関するヒント」。

ビットマップをトレースする

[クイック トレース] コマンドを使うと、1 つの手順でビットマップを**トレース**できます。または、適したトレース方法とプリセット スタイルを選択してから、PowerTRACE® のコントロールを使ってトレース結果をプレビュー/調整することもできます。CorelDRAW には、ビットマップのトレースに次の 2 つの方法があります。中心線トレースと輪郭トレースです。

トレース方法を選択する

中心線トレース方法は、塗りつぶされていない閉じた/開いた曲線 (ストローク) を使用しており、テクニカル イラスト、マップ、線画およびサインのトレースに適しています。このメソッドは「ストローク トレース」とも呼ばれます。



中心線トレース方法は、オリジナル ビットマップ (上) をベクトル グラフィック (下) に変換するのに使用されました。

輪郭トレース方法は、輪郭のない曲線オブジェクトを使うため、クリップアート、ロゴ、および写真のイメージのトレースに適しています。輪郭トレース方法は「塗りつぶし」または「等高線トレース」とも呼ばれます。

プリセット スタイルを選択する

プリセット スタイルは、トレースするビットマップの種類 (ライン アート、高画質フォト イメージなど) に適した設定をまとめたものです。各トレース方法は、特定のプリセット スタイルを備えています。

中心線トレース方法には、2 つのプリセット スタイルがあります。1 つはテクニカル イラストで、もう 1 つは線画です。



テクニカル イラスト



線画

輪郭トレース方法は、ライン アート、ロゴ、クリップアート、およびフォト イメージに適した次のプリセット スタイルを備えています。



ライン アート



ロゴ



ロゴ (細密)



クリップアート



低画質イメージ



高画質イメージ

トレース結果を調整する

[PowerTRACE] ダイアログ ボックスのコントロールを使って、トレース結果を調整できます。詳しくは、[757 ページの「トレース結果を微調整する」](#)と[760 ページの「トレース結果のカラーを調整する」](#)。を参照してください。

クイック トレースを使ってビットマップをトレースするには

- 1 ビットマップを選択します。
- 2 [ビットマップ] ▶ [クイック トレース] をクリックします。



プロパティ バーの[ビットマップのトレース] ボタンをクリックし、[クイック トレース] をクリックして 1 つの手順でビットマップをトレースすることもできます。

クイック トレースで使用される設定は変更できます。詳しくは、[762 ページの「デフォルトのトレース オプション」](#)。を参照してください。

中心線トレース法を使ってビットマップをトレースするには

- 1 ビットマップを選択します。
- 2 [ビットマップ] ▶ [中心線のトレース] をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - **テクニカル イラスト** - モノクロのイラストを細く、薄い線でトレースします。
 - **線画** - モノクロのスケッチを太く、はっきりした線でトレースします。

必要に応じて、ダイアログ ボックスのコントロールを使って、トレース結果を調整します。



プロパティ バーの[ビットマップのトレース] ボタンから PowerTRACE にアクセスすることもできます。

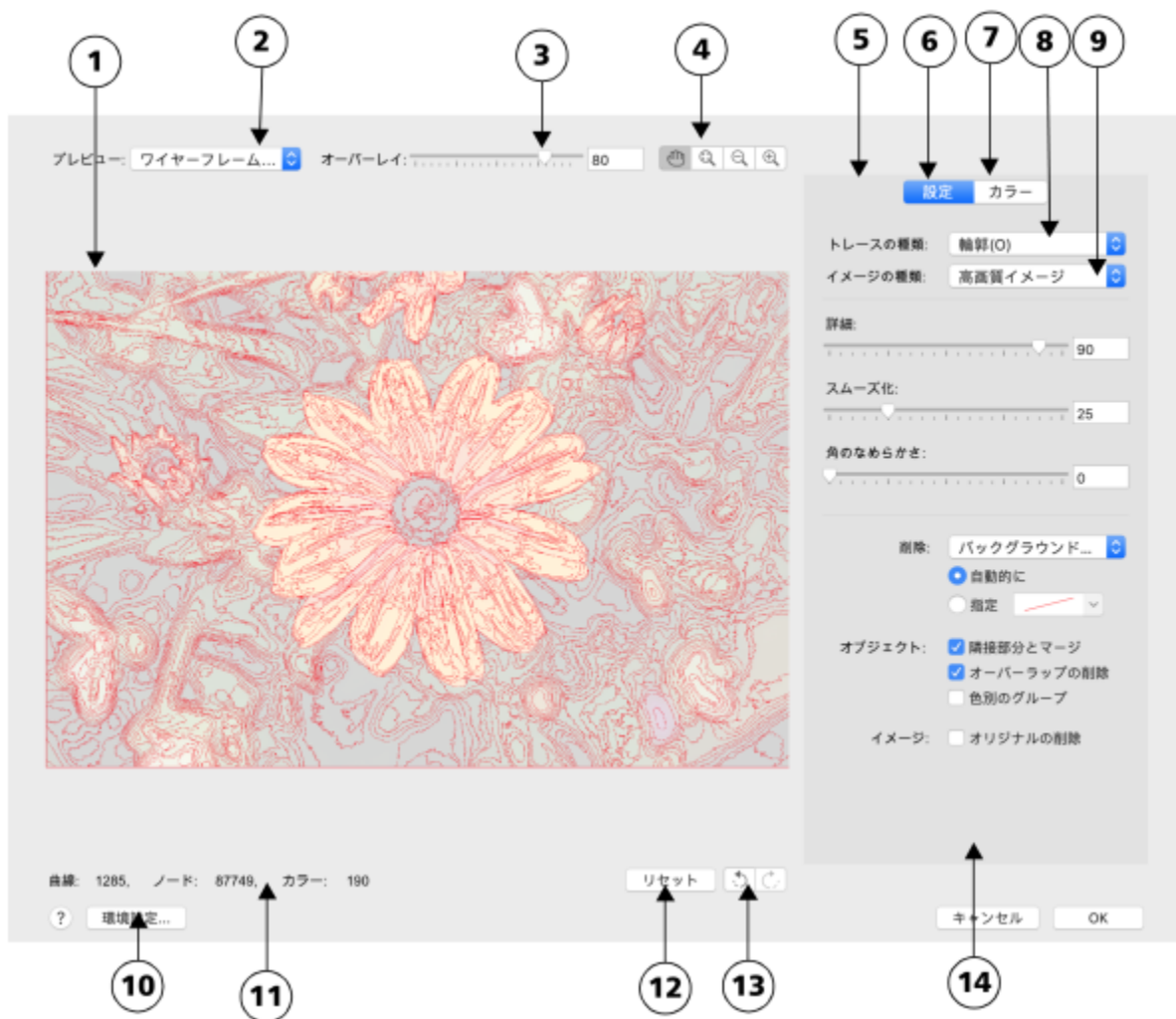
輪郭トレース法を使ってビットマップをトレースするには

- 1 ビットマップを選択します。
- 2 [ビットマップ] ▶ [輪郭トレース] をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - **ライン アート** - モノクロのスケッチやイラストをトレースできます。
 - **ロゴ** - 細部やカラーが少ない単純なロゴをトレースできます。
 - **ロゴ (細密)** - 細部が精密で、カラーをたくさん使用するロゴをトレースできます。
 - **クリップアート** - さまざまな量の細部とカラーの数を含む既成のグラフィックをトレースできます。
 - **低画質イメージ** - 細部が精密ではない (または細部が精密でなくてもよい) 写真をトレースできます
 - **高画質イメージ** - 高品質で、非常に精密な写真をトレースできます

必要に応じて、ダイアログ ボックスのコントロールを使って、トレース結果を調整します。

PowerTRACE コントロール

[PowerTRACE] ダイアログ ボックスには、トレース結果のプレビューや編集に役立つコントロールがあります。



PowerTRACE の主要コントロールについて、次の表で説明します。丸数字は、表内の番号に対応しています。

コントロール

説明

1.プレビュー ウィンドウ

トレース結果をプレビューして、ソース ビットマップと比較できます。

2.[プレビュー] リスト ボックス

次のプレビュー オプションを選択できます。

- **適用前と適用後** - ソース ビットマップとトレース結果の両方を表示できます。
- **プレビュー (大)** - トレース結果を 1 つのペインからなるプレビュー ウィンドウでプレビューできます。
- **ワイヤーフレームのオーバーレイ** - ソース ビットマップの上にトレース結果のワイヤーフレーム (輪郭) ビューを表示できます。

3.[オーバーレイ] スライダー

[ワイヤーフレームのオーバーレイ] オプションがオンのとき、ワイヤーフレーム下でのソース ビットマップの表示を制御します。

コントロール

4.ズーム/スクロールのツール

5.[設定] ページ

6.[カラー] ページ

7.[調整] ページ

8.[トレースの種類] リスト ボックス

9.[イメージの種類] リスト ボックス

10.[環境設定] ボタン

11.[トレース結果の詳細] 領域

12.[リセット] ボタン

13.[元に戻す] および[やり直し] ボタン

14.推定時間

説明

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。

トレース結果を調整するコントロールがあります。

トレース結果の調整について詳しくは、[757 ページの「トレース結果を微調整する」](#)。を参照してください。

トレース結果のカラーを修正するコントロールがあります。詳しくは、[760 ページの「トレース結果のカラーを調整する」](#)。を参照してください。

各種のイメージ最適化オプションを選択して、ソース ビットマップの画質を向上させ、トレースの結果を強化できます。詳しくは、[763 ページの「ビットマップのトレースに関するヒント」](#)。を参照してください。

トレース方法を変更できます。

トレースされるイメージに適したプリセット スタイルを選択できます。使用できるプリセット スタイルは、選択するトレース方法によって異なります。

[オプション] ダイアログ ボックスの PowerTRACE オプション ページにアクセスして、デフォルトのトレース オプションを設定できます。詳しくは、[762 ページの「デフォルトのトレース オプション」](#)。を参照してください。

トレース処理の進捗と、トレース結果に含まれるオブジェクト、ノード、カラーの数などの詳細に関する情報が表示されます。[PowerTRACE] ダイアログ ボックスで設定を調整すると、その情報は動的に更新されます。

ソース ビットマップのトレースに使用される最初の設定を復元できます。

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。

トレース処理が完了するまでの推定時間が表示されます。

トレース結果をプレビューする

デフォルトでは、PowerTRACE は、ソース ビットマップとトレース結果の両方を表示します。トレース結果は、1 つのペインから成るプレビュー ウィンドウでプレビューすることも、トレースされたグラフィックのワイヤーフレーム (輪郭) ビューをソース ビットマップの上に表示することもできます。



ズーム インおよびズーム アウトしてグラフィックを見やすくしたり、スクロールしてプレビュー ウィンドウから外れた領域を表示したりすることもできます。

トレース結果をプレビューするには


- PowerTRACE の**[プレビュー]** リスト ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。
 - **適用前と適用後** - ソース ビットマップとトレース結果の両方を表示します。
 - **プレビュー (大)** - トレース結果のプレビューを PowerTRACE で表示します。
 - **ワイヤーフレームのオーバーレイ** - オリジナルのビットマップの上にトレース結果のワイヤーフレーム (輪郭) プレビューを表示します。ワイヤーフレーム下のオリジナルのビットマップの表示を制御するには、**[オーバーレイ]** スライダを移動します。

可能な操作


ズーム イン/アウトする

ズーム イン  または **ズーム アウト**  ツールをクリックし、プレビュー ウィンドウ内をクリックします。

イメージをプレビュー ウィンドウに合わせる

ページに合わせる ツール  をクリックします。

グラフィックをスクロールする

スクロール ツール  をクリックし、グラフィックをドラッグします。

トレース結果を微調整する

PowerTRACE では、次の調整を行ってトレース結果を微調整できます。

細部およびスムーズ化を調整する

トレース結果の細部の量を調整したり、曲線をスムーズ化したりすることができます。詳細を調整する場合、トレース結果のオブジェクトの数を変更します。輪郭トレース方法を使ってビットマップをトレースした場合、トレース結果を調整すると、カラーの数も変わります。スムーズ化すると、トレース結果のノードの数が変更されます。角のなめらかさにしきい値を設定して、トレース結果の角の外観を制御することもできます。



低詳細値での輪郭トレース (左)、高詳細値での輪郭トレース (右)

トレースを終了する

デフォルトでは、トレースの終了後にソース ビットマップが維持され、トレース結果内のオブジェクトは自動的にグループ化されます。トレースの終了後にソース ビットマップが自動的に削除されるように設定できます。

バックグラウンドを削除または維持する

トレース結果でバックグラウンドを削除または維持することができます。輪郭トレース方法を使って、削除されるバックグラウンド カラーを指定することもできます。エッジの周囲のバックグラウンド カラーは削除されたが、イメージの一部にバックグラウンド カラーが表示されている場合は、そのバックグラウンド カラーをイメージ全体から削除できます。

その他の輪郭トレース オプションを設定する

デフォルトでは、オブジェクトがオーバーラップして隠れるオブジェクト領域は、トレース結果から削除されます。下にあるオブジェクト領域の維持を選択できます。この機能は、ビニール カットやスクリーン印刷の出力となるトレース結果に役に立ちます。

トレース結果のオブジェクト数を減らすには、同じカラーの隣接するオブジェクトを結合します。また、同じカラーのオブジェクトをグループ化して、CorelDRAW でより簡単に操作することもできます。

操作を元に戻す/やり直す

PowerTRACE の設定を調整し、十分な結果が得られるまで何度でもビットマップを再トレースできます。間違えた場合は、操作を元に戻す/やり直すことができます。また、最初のトレース結果に戻すこともできます。

トレース結果を微調整するには

- 1 ビットマップを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を実行します。
 - **[ビットマップ] ▶ [中心線のトレース]** をクリックし、コマンドをクリックします。
 - **[ビットマップ] ▶ [輪郭トレース]** をクリックし、コマンドをクリックします。
- 3 次のスライダのいずれかを調整します。
 - **詳細** - トレース結果に維持されるオリジナルの細部の量を制御します。この値が大きいほど、多くの細部が維持され、オブジェクトとカラーの数が多くなります。値が小さいほど、破棄される細部が多くなり、オブジェクトの数が少なくなります。
 - **スムーズ化** - 曲線をなめらかにしたり、トレース結果のノード数を制御したりします。この値が大きいほど、ノードは少なくなり、ソース ビットマップの線に沿った粗い曲線が生成されます。値が小さいほど、ノードは多くなり、より精密なトレース結果が生成されます。
 - **角のなめらかさ** - このスライダは、**[スムーズ化]**スライダと連動して角の外観を制御します。値を下げると角の外観は維持されます。値を上げると角は滑らかになります。

可能な操作

トレース方法を変更する

[トレースの種類] リスト ボックスから方法を選択します。

プリセット スタイルを変更する

[イメージの種類] リスト ボックスからプリセット スタイルを選択します。


トレース後にソース ビットマップを維持する

[オリジナルの削除] チェック ボックスをオフにします。

トレース結果のバックグラウンドを破棄または維持する

[バックグラウンドの削除] チェック ボックスをオンまたはオフにします。

削除するバックグラウンド カラーを指定する (輪郭トレース)

[指定] オプションをオンにし、カラー ピッカーを開き、**スポイト** ツール  をクリックして、プレビュー ウィンドウでカラーをクリックします。削除するバックグラウンド カラーを追加して指定するには、**Shift** キーを押しながらプレビュー ウィンドウでカラーをクリックします。

スポイト ツールの横には、最後に指定されたカラーが表示されます。

イメージ全体からバックグラウンド カラーを削除する (輪郭トレース)

[削除] リスト ボックスで **[イメージ全体からのカラー]** を選択します。

オブジェクトのオーバーラップで隠れたオブジェクト領域を維持する (輪郭トレース)

[オブジェクト] 領域の **[オーバーラップを除去]** チェック ボックスをオフにします。

オブジェクトをカラーでグループ化する (輪郭トレース)



[オブジェクト] 領域の **[カラーでグループ化]** チェック ボックスをオンにします。

このチェックボックスは、**[オーバーラップを除去]** チェック ボックスがオンの場合にのみ利用できます。

隣り合う同じ色のオブジェクトをマージする (輪郭トレース)

[オブジェクト] 領域の **[隣接物をマージ]** チェック ボックスをオンにします。

操作を元に戻す/やり直す

[元に戻す] ボタン  または **[やり直し]** ボタン  をクリックします。

最初のトレース結果に戻す

[リセット] をクリックします。

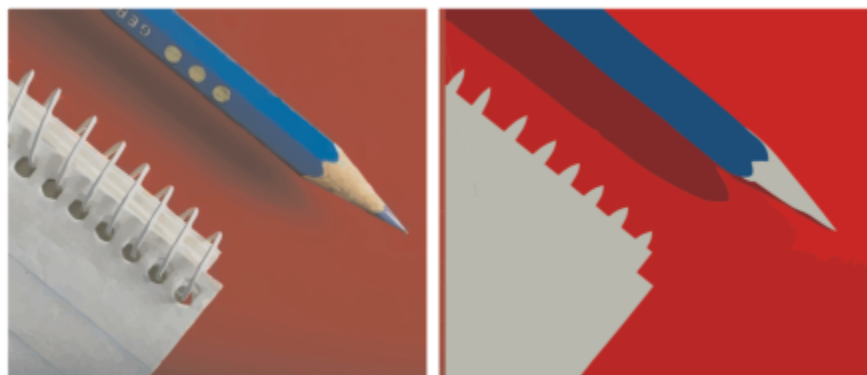


プロパティ バーの **[ビットマップのトレース]** フライアウト ボタンから PowerTRACE にアクセスすることもできます。

トレース結果のカラーを調整する

ソース ビットマップをトレースすると、トレース結果のカラー パレットが生成されます。このカラー パレットでは、ソース ビットマップのカラー モードが使用されます (RGB、CMYK など)。カラー パレットのカラー数は、ソース ビットマップのカラー数と、選択したプリセット スタイルによって決まります。

トレース結果のカラー モードを変更したり、トレース結果のカラー数を減らしたりすることができます。



カラー数が 152 のグラフィックのトレース (左)、カラー数が 5 のグラフィックのトレース (右)

カラーを並べ替える

カラー パレットをより簡単に編集するため、近似性や密度でカラーを並び替えることができます。近似性で並び替えると、カラーは色相や明度に基づいて配置されます。色相や明度が似たカラーは、カラー パレットで近くに表示されます。頻度で並び替えると、カラーはトレース結果で使用された回数に基づき配置されます。もっとも頻繁に使用されるカラーは、カラー パレットの一番上に表示されます。

カラーを選択する

カラーを選択するには、トレース結果のカラー パレットでカラーをクリックするか、プレビュー ウィンドウでカラーをクリックします。複数のカラーを選択することもできます。

カラーを編集/マージ/削除する

カラーを編集する場合は、パレットの他のカラーとは異なるカラー モデルからカラーを選択できます。たとえば、RGB トレース結果のカラーを編集する場合は、そのカラーをスポット カラーに変更して、混合カラー パレットを作成できます。この機能は、商業印刷用のトレース結果を準備する場合に便利です。

輪郭トレースの方法を使って、カラーをマージおよび削除することもできます。

デフォルトでは、2 つ以上のカラーをマージする場合は、それらのカラー値が平均されて新しいカラーが生成されます。マージされたカラーは、新しいカラーで置き換えられます。ただし、デフォルトの設定を変更して、マージされるカラーを 1 番目に選択したカラーと置き換えることができます。デフォルトの設定を変更する方法については、[762 ページの「デフォルトのトレース オプション」](#)を参照してください。

カラー パレットからカラーを削除する場合、削除されたカラーはカラー パレットの隣にあるカラーに置き換えられます。



カラー パレットを使用/作成する

トレース結果に特定のカラー パレットのカラーだけを入れる場合は、そのカラー パレットを PowerTRACE で開くことができます。トレース結果のカラーは、そのカラー パレットの最も近いカラーに置き換えられます。

トレースされたグラフィックのカラー パレットを編集したら、それをカスタム カラー パレットとして保存して後で使用できます。

トレース結果のカラーを調整するには

- 1 ビットマップを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を実行します。
 - **[ビットマップ] ▶ [中心線のトレース]** をクリックし、コマンドをクリックします。
 - **[ビットマップ] ▶ [輪郭トレース]** をクリックし、コマンドをクリックします。
- 3 **[カラー]** タブをクリックし、次の表に示すタスクのいずれかを実行します。

目的	作業手順
カラー モードを変更する	[カラー モード] リスト ボックスからカラー モードを選択します。
トレース結果のカラー数を減らす (輪郭トレース)	[色数] ボックスに値を入力し、ボックスの外をクリックします。
色を選択する	次のいずれかの操作を実行します。 <ul style="list-style-type: none">• カラー パレットのカラーをクリックします。選択したカラー ボックスボタンが、押された状態で表示されます。• スポイト ツール  をクリックし、プレビュー ウィンドウでカラーをクリックします。選択したカラーの周囲に選択範囲線が表示されます。別のカラーを選択するには、Shift キーを押しながらプレビュー ウィンドウでカラーをクリックします。カラーの選択を解除するには、コマンドを押したままカラーをクリックします。
隣接するカラーの範囲を選択する	Shift を押しながら、カラー パレット上で選択する範囲の最初と最後のカラー ボックスをクリックします。
隣接していないカラーを複数選択する	コマンド を押しながら、カラー パレットで隣接していないカラー ボックスをクリックします。
カラーを編集する	編集するカラーを選択し、 [編集] をクリックして、 [カラーの選択] ダイアログ ボックスで設定を変更します。
カラーのマージ (輪郭トレース)	マージするカラーを選択し、 [マージ] をクリックします。 カラーをマージする方法を指定する場合、 [オプション] をクリックして、 [オプション] ダイアログ ボックスをアクセスして、 [カラーのマージ] 領域のオプションを有効にします。
トレース結果からカラーを削除する (輪郭トレース)	カラーを選択して、 [カラーの削除] ボタン  をクリックします。 削除されたカラーは、カラー パレットの隣のカラーに置き換えられます。

目的

カスタム カラー パレットを使用する

トレース結果の編集後のカラー パレットからカスタム カラー パレットを作成する



中心線トレース方法を使用している場合、カラーの数を減らしたり、カラーをマージしたりすることはできません。



トレース結果のカラー数を増やすには、プリセット スタイルを変更するか、細部の量を増やす必要があります。プリセット スタイルと細部の量の変更について詳しくは、[758 ページの「トレース結果を微調整するには」](#)。を参照してください。

デフォルトのトレース オプション

次のトレース オプションのいずれかを有効にできます。

- **クイック トレース法** デフォルトのクイック トレースの設定をプリセット スタイル、または最近使用した設定に変更できます。
- **カラーのマージ** カラーの値を平均化するか、またはマージされるカラーを最初を選択するカラーに置き換えることで、トレース結果にカラーをマージするかどうか選択できます。

デフォルトのトレース オプションを設定するには


- 1 **[CorelDRAW]** メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[CorelDRAW]** をクリックします。
- 2 **[PowerTRACE]** をクリックします。
- 3 次のタスクのいずれかを実行します。

目的

クイック トレース法を選択する

トレース結果にカラーをマージする方法を選択する

作業手順

[カラー パレットを開く] ボタン  をクリックし、パレットを保存するフォルダを検索して、ファイル名をクリックします。

トレースされたグラフィックの各カラーは、カスタム パレットの類似カラーにマッピングされます。

[カラー パレットの保存] ボタン  をクリックします。ダイアログ ボックスで、**[保存名]** ボックスに名前を入力します。

作業手順


[クイック トレース法] リスト ボックスから、プリセット スタイルまたは最近使用した設定を選択します。

[カラーのマージ] 領域で、オプションをオンにします。**[カラーの平均化]** オプションは、マージされるカラーをその平均値のカラーに置き換えます。**[最初に選択したカラーに置換]** オプションは、マージされるカラーを最初を選択したカラーに置き換えます。

PowerTRACE ページには、PowerTRACE で **[環境設定]** をクリックしてアクセスすることもできます。

ビットマップのトレースに関するヒント

次のヒントは、高品質のトレース結果を作成するのに役立ちます。

- 高画質のソース ビットマップを使用します。
- イメージが低解像度の場合は、アップサンプリングをお試しください。[PowerTRACE] ダイアログ ボックスの **[調整]** タブをクリックし、アップサンプリング モードを選択します。**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。イメージの再サンプリングについて詳しくは、[717 ページの「ビットマップのサイズおよび解像度」](#)。を参照してください。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。CorelDRAW に、トレース処理完了までの推定時間を示す進捗コントロールが表示されます。推定時間には、トレース開始後に開始されてパフォーマンスに影響する可能性のあるプロセスやアプリケーションは考慮されていません。
- ソース ビットマップで**ディザ**または JPEG 圧縮が使用されている場合は、ビットマップに余分なノイズが含まれている可能性があります。ビットマップからアーチファクトやノイズを削除するには、[PowerTRACE] ダイアログ ボックスの **[調整]** タブをクリックし、**[JPEG アーチファクトの削除]** チェック ボックスをオンにします。
- 中心線トレース方法を使う際に、ビットマップをモノクロのカラー モードにしてからトレースに変換すると、最高の結果を得ることができます。この場合、細部を調整できないことに注意してください。
- 線が薄いテクニカル イラストやスケッチをトレースする場合、**[エッジの検索]** 特殊効果をソース ビットマップに適用することで、結果を向上させることができます。これを実行するには、**[効果]** ▶ **[等高線]** ▶ **[エッジの検索]** をクリックします。
- 輪郭トレースの場合は、カラー モードを変更してビットマップのカラー深度を下げてから、カラーとコントラストを調整します。
- トレース結果は、PowerTRACE 設定を変更することで、いつでも (トレース中でも) 調整できます。
- ビットマップを整形してからトレースできます。ツールボックスで**整形ツール**  をクリックし、ビットマップをクリックし、ビットマップが目的の形状になるまで任意のノードをドラッグしてから、ビットマップをトレースします。
- トレース結果から重要な細部が削除されていた場合は、PowerTRACE の **[設定]** ページの **[削除]** リスト ボックスで **[なし]** をオンにします。また、**[削除]** リスト ボックスで **[イメージ全体からの色]** を選択し、**[指定]** オプションを有効にし、バックグラウンド カラーとして指定する色をサンプリングするという手もあります。
- バックグラウンド カラーがエッジ周囲から削除されてもイメージ領域内に残っている場合は、**[削除]** リスト ボックスから **[イメージ全体からのカラー]** をオンにします。
- 過度の色や詳細が損なわれる場合、**[設定]** ページの **[詳細]** スライダを移動します。
- 精密な細部や細い線を含むビットマップで、アンチエイリアスが適用されていない細部を維持するには、**[設定]** ページの **[イメージの種類]** リスト ボックスから **[ライン アート]** を選択します。
- PowerTRACE でベクトル化する前に、AI を活用する **[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]**) をビットマップに適用するという手があります。これらの効果について詳しくは、[471 ページの「アート スタイル」](#)。を参照してください。



RAW カメラ ファイル

CorelDRAWでは、RAW カメラ ファイルをインポートして処理することができます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 765 の「RAW カメラ ファイルを使用する」。
- ページ 766 の「CorelDRAW に RAW カメラ ファイルをインポートする」。
- ページ 768 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 771 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 772 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、[103 ページの「AfterShot 3 HDR」](#)を参照してください。

RAW カメラ ファイルを使用する

RAW カメラ ファイルには、デジタル カメラのイメージ センサーによってキャプチャされた画像データが含まれます。これらのファイルは RAW (未処理)と呼ばれます。なぜなら JPEG ファイルや TIFF ファイルとは異なり、カメラ内の処理としては最小限のものだけが含まれており、イメージ編集アプリケーションで印刷のための編集や準備を行う必要があるからです。

RAW カメラ ファイルにより、カメラで自動的なカラーの調整や変換を行わずに、イメージ データの処理を制御できます。RAW イメージの品質を損なわずに、そのホワイト バランス、トーン範囲、コントラスト、彩度、およびシャープ度を調整できます。さらに、RAW イメージをいつでも再処理して必要な結果を得ることができます。この意味で、RAW カメラ ファイルは露出済みの現像されていないフィルムと比較できます。

RAW カメラ ファイルを利用するには、RAW ファイル形式でファイルを保存するよう、カメラを設定する必要があります。CorelDRAWは、サポートしているカメラのモデルから、RAW カメラ ファイルをインポートできます。サポートしているカメラには、次のものがあります。

- Canon EOS-1D X、Canon EOS 650D、Canon 5D Mark III、Canon G1-X、Canon ID-X、Canon EOS 6D、Canon A3300、Canon EOS C500、Canon EOS SX50
- Casio EX-ZR100
- Fuji X-Pro1、Fuji X-S1、Fuji XS50、Fuji X20、Fuji X100S、Fuji SL1000、Fuji X-E1、および Fuji XF1
- Olympus XZ-10
- Pentax K-5 II (s)
- Samsung EX2F、Samsung NX300、Samsung NX1000、Samsung NX20

- シグマ SD1、シグマ SD15、シグマ DP カメラ
- ソニー RX100

また、Adobe の非可逆 DNG (Digital Negative、デジタル ネガティブ) ファイル フォーマットや Imacon Flexframe 3f フォーマットもサポートされるようになりました。

サポートされているカメラについて詳しくは、[Corel Knowledge Base](#) にアクセスしてください。

CorelDRAW に RAW カメラ ファイルをインポートする

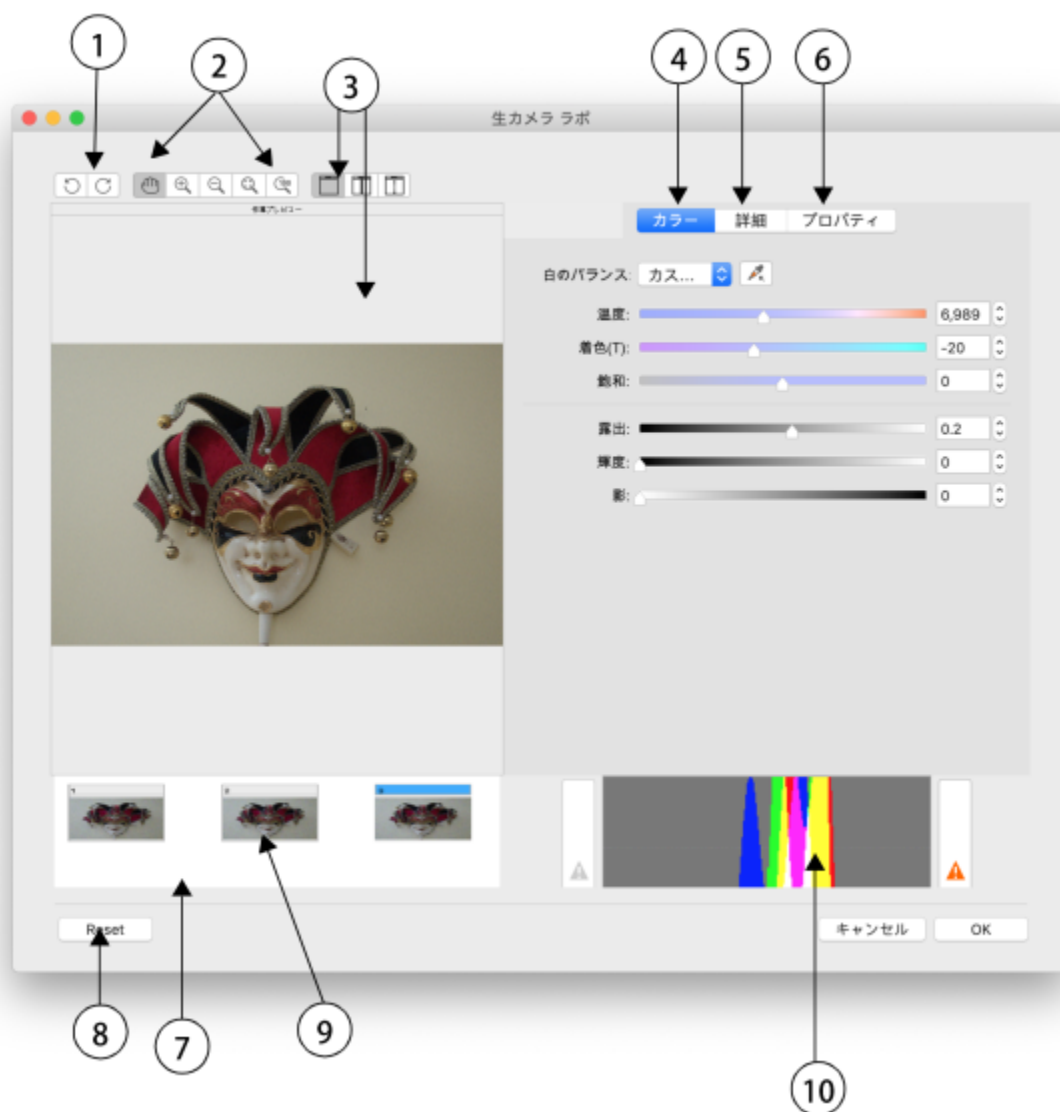
CorelDRAW で 1 つまたは複数の RAW カメラ ファイルを開くと、最初に [カメラ RAW ラボ] に表示されます。[カメラ RAW ラボ] の各コントロールを使用して、RAW カメラ イメージのカラーやトーンを調整できます。ファイルの調整を完了したら、その調整内容を残りのファイルに適用できます。

RAW カメラ ファイルの処理が終わったら、それらを CorelDRAW で利用可能なツールや効果を使用してさらに編集できます。その後、RAW カメラ ファイルを TIFF ファイルまたは JPEG ファイルとして保存したり、CorelDRAW でサポートされている他のファイル形式に保存したりすることができます。

CorelDRAW では RAW カメラ ファイルを RAW カメラ ファイル形式には保存できないことに注意してください。[カメラ RAW ラボ] で RAW カメラ ファイルに対して行った変更は、そのファイルをサポートされているファイル形式に保存しないと失われます。

RAW カメラ ファイルを処理する

[カメラ RAW ラボ] では、RAW カメラ イメージのカラー補正やその他の調整を行うためのコントロ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、[768 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、[771 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

1.2. 回転ツール

2.ズーム/スクロールのツール

3.プレビュー モードとプレビュー ウィンドウ

説明

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。

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。

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

メーじ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 インポートする RAW カメラ ファイルを選択して、[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。CorelDRAW で使用可能な特殊効果のいくつかは、48 ビットのイメージには適用できないことに注意してください。

ホワイト バランス

ホワイト バランスは、イメージから不自然な色かぶりを除去して、イメージのカラーが現実世界と同じように表示されるようにするプロセスです。ホワイト バランスでは、写真が撮影された照明条件を考慮し、カラー バランスを設定して写実的なイメージ カラーを再現します。

デフォルトでは、RAW カメラ ファイルが CorelDRAW に読み込まれるときは、ホワイト バランスのカメラ設定が反映されます。この設定は、**[ホワイト バランス]** リスト ボックスにプリセットの**[撮影形式]** として表示されます。この設定に満足しない場合は、プリセットの**[自動]** を選択することにより、ホワイト バランスを自動的に調整させることができます。以下のいずれかのプリセットを適用することができます。**昼光**、**曇り**、**シェード**、**タングステン**、**蛍光灯**、または**フラッシュ**。これらのプリセットでは、さまざまな照明条件をシミュレートできます。



ホワイト バランスが正しくない RAW カメラ イメージ(左)、ホワイト バランスが調整されている同じイメージ(右)

さらに**スポイト** ツールを使用して、プレビュー ウィンドウでサンプリングした白またはグレーの点に従ってイメージ内のコントラストを自動調整できます。

[ホワイト バランス] オプションによって必要な結果が得られなかった場合は、以下のコントロールを使用して色かぶりを除去することもできます。

- **[色温度]** スライダ - イメージのカラー温度を調整することで色かぶりを修正して、写真撮影時の照明条件を補正します。たとえば、室内の薄暗い白熱灯で撮影した写真の黄色の色かぶりを補正するには、スライダを左に動かします。逆に、強い照明条件によって発生した青色の色かぶりを補正するには、スライダを右に動かします。
- **[着色]** スライダ - イメージの緑またはマゼンタを調整して、色かぶりを修正します。スライダを右に動かすと緑を増やし、左に動かすとマゼンタを増やすことができます。**[色温度]** スライダを使用してから **[着色]** スライダを動かすと、イメージを微調整できます。

トーンの調整

以下のコントロールを使用して、RAW カメラ ファイルのトーンを調整できます。


- **[彩度]** スライダ - カラーの鮮やかさを調整します。たとえば、このスライダを右に動かすとイメージの青空がより鮮明になります。スライダを左に動かすと、カラーの鮮やかさは薄れます。
- **[露出]** スライダ - 写真撮影時の照明条件を補正できます。露出は、デジタル カメラのイメージ センサーに当たることが許される照明の量です。露出の値が高いと完全に白い (細部が表現されていない) 領域となり、値が低いとシャドウが多くなります。露出の値 (EV) は -3.0 ~ + 3.0 です。
- **[輝度]** スライダ - イメージ全体を明るくまたは暗くします。イメージの最も暗い領域だけを暗くする場合は、**[影]** スライダを使用する必要があります。
- **[影]** スライダ - イメージの最も暗い領域の輝度を、明るい領域に影響を与えずに調整します。たとえば、写真撮影時に被写体の後ろに明るい光があると (逆光)、被写体が暗くなる場合があります。この写真を補正するには、**[シャドウ]** スライダを右に動かして、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 インポートする RAW カメラ ファイルを選択して、**[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 インポートする RAW カメラ ファイルを選択して、**【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 インポートする RAW カメラ ファイルを選択して、**[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] スライダー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)。

印刷

印刷の基本..... 775

印刷サービス プロバイダ用にファイルを準備する..... 789



印刷の基本

CorelDRAW には、作業内容を印刷するためのさまざまなオプションがあります。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。


- ページ 775 の「作業内容を印刷する」。
- ページ 776 の「プリント ジョブをレイアウトする」。
- ページ 777 の「プリント ジョブをプレビューする」。
- ページ 778 の「印刷スタイル」。
- ページ 779 の「プリント ジョブを微調整する」。
- ページ 779 の「カラーを正確に印刷する」。
- ページ 782 の「PostScript プリンタへ印刷する」。
- ページ 783 の「差し込み印刷」。
- ページ 787 の「プリフライトの概要」。

作業内容を印刷する

CorelDRAWアプリケーションでは、同じ描画を 1 部または複数部数、印刷することができます。印刷するページのタイプとページ範囲を指定することもできます。

描画を印刷する前に、用紙サイズやデバイス オプションなど、プリンタのプロパティを指定できます。たとえば、両面/ステープルなどの印刷機能を指定できます。

プリンタのプロパティを設定するには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
- 2 **[一般]** タブをクリックします。
- 3 **[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、790 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まれます。

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 ウィンドウの下に [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。
 - **[CorelDRAW のデフォルト]**
 - **参照**

印刷スタイルを作成するには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
- 2 **[一般]** タブをクリックします。
- 3 印刷のオプションを設定します。
- 4 **[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。



また、**[ファイル]** ▶ **[印刷プレビュー]** をクリックし、**[印刷スタイルに名前を付けて保存]** **+** ボタンをクリックして、印刷スタイルを保存することもできます。

印刷スタイルを編集するには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** 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。

場合によっては、複雑なファイルの印刷がうまくいかない場合があります。複雑なファイルを印刷するには、ファイルの準備や修正に相当な時間を費やさす必要がある場合があります。別のオプションは、ページをビットマップへ変換することです。これはラスターライズと呼ばれ、複雑なファイルを簡単に印刷することができます。

ファイル サイズを縮小するには、ビットマップをダウンサンプリングします。ビットマップはピクセルで構成されているため、ビットマップをダウンサンプリングすると、線あたりのピクセル数が減少します。 このため、ファイル サイズが小さくなります。

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 [CorelDRAW] 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

ビットマップとして印刷するには

- 1 [ファイル] ▶ [印刷] をクリックします。
- 2 [一般] タブで、[ビットマップとして印刷] チェック ボックスをオンにして、[dpi] ボックスに数を入力して 解像度を設定します。

ビットマップをダウンサンプリングするには

- 1 [ファイル] ▶ [印刷] をクリックします。
- 2 [プリプレス] タブをクリックします。
- 3 [ビットマップのダウンサンプリング] で、次のチェック ボックスをオンにして、それぞれに対応するボックスに値を入力します。
 - カラーとグレースケール
 - モノクロ



ビットマップのダウンサンプリングは、対象となるビットマップの解像度が[ビットマップのダウンサンプリング] 領域で指定した解像度より高い場合にのみ、ビットマップ イメージに影響を与えます。

カラーを正確に印刷する

CorelDRAW では印刷時にカラーを管理することができるので、色をきれいに再現することができます。適用されたドキュメントの色設定でドキュメントを印刷するか、印刷に別の色設定を選択することができます。[カラー校正] インспек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。

カラー マネージメントについて詳しくは、[428 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、CorelDRAW 内で色変換を制御することができます。
カラー モードを 1 つしか含んでいないドキュメントの印刷	[カラー] タブをクリックし、[カラーの出力] リスト ボックスと [カラー プロファイル] リスト ボックスからカラー プロファイルを選択します。

印刷のカラー設定を指定するには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
- 2 **[カラー]** タブをクリックします。
- 3 **[ドキュメントのカラー]** オプションをオンにします。
PostScript プリンタを選択した場合は、**[カラー変換]** リスト ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。
 - CorelDRAW — カラー変換を実行します。
 - (選択したプリンタ) — 選択したプリンタがカラー変換を実行します (このオプションを利用できるのは PostScript プリンタのみです)
- 4 **[カラーの出力]** リスト ボックスからカラー モードを選択します。
印刷時にすべてのドキュメント カラーを特定のカラー モードへマージすることができます。

可能な操作

スポット カラーをプロセス カラーに変換する

[スポット カラーを変換] チェック ボックスをオンにします。

[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。

[グラデーション塗りつぶし](#)のグラデーション ステップ数を自動的に増やして、帯状出力の度合を抑えることができます。グラデーション塗りつぶしの[レンダリング](#)に使用するステップ数を増やすと、印刷時のシェーディングが滑らかになります。プリント ジョブが正しく印刷されるように、平坦度を上げて複雑な曲線を減らすことができます。曲線の平坦度によって、印刷される曲線のなめらかさが決まります。

フォントの多すぎるプリント ジョブは正しく印刷されない可能性があります。また[スポット カラー](#)が多用されているプリント ジョブはファイル サイズが大きくなります。PostScript のオプションを設定して、プリント ジョブのフォントやスポット カラーの数が設定値より多くなったときに警告が表示されるようにできます。

デフォルトでは、プリンタ ドライバは、Type 1 フォントを印刷デバイスにダウンロードします。**[Type1フォントのダウンロード]** オプションをオフにすると、フォントはグラフィック (曲線またはビットマップ) として印刷されます。ファイルに多くのフォントが含まれている場合、ダウンロードに時間がかかりすぎたり、サイズが大きすぎてダウンロードできなかったりするため、このオプションを使用すると便利です。TrueType フォントのビットマップ バージョンは、通常のフォントと比較すると、小さいポイント サイズでの表示に優れ、印刷も高速です。プリント ジョブで扱うビットマップ フォントの最大数を選択することができます。

PostScript 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、[789 ページ](#)の「[ファイルに出力するには](#)」を参照してください。

グラデーション塗りつぶしに帯状出力がないかどうかを調べるには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
- 2 **[プリフライト]** タブをクリックします。
プリント ジョブに問題がない場合は、タブ名に**問題なし**と表示されます。問題がある場合は、タブ名に検出された問題の数が表示されます。
- 3 **[設定]** をクリックします。
- 4 **[印刷]** をダブルクリックします。
- 5 **[帯状グラデーション塗りつぶし]** チェック ボックスをオンにします。

[グラデーション塗りつぶし](#)を最適化して複雑さを抑える場合は、**[PostScript]** タブの **[グラデーション塗りつぶしの最適化]** チェック ボックスをオンにします。



[グラデーション塗りつぶし](#)に帯状出力がないかどうかのテストは、線形グラデーション塗りつぶしのみに適用されます。

グラデーション ステップ数を自動的に増やすには

- 1 [ファイル] ▶ [印刷] をクリックします。
- 2 [PostScript] タブをクリックします。
- 3 [グラデーションのステップの自動増加] チェック ボックスをオンにします。

複雑な曲線を減らすには

- 1 [ファイル] ▶ [印刷] をクリックします。
- 2 [PostScript] タブをクリックします。
- 3 [平坦度の自動増加] チェック ボックスをオンにします。



曲線の複雑さを下げると、各曲線上のノードが多すぎる曲線が原因で発生する印刷上の問題の解決に役立ちますが、印刷時間が長くなります。

カラー分解とフォントの警告オプションを設定するには

- 1 [CorelDRAW] 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。

Type 1 フォントのダウンロードをオフにするには

- 1 [ファイル] ▶ [印刷] をクリックします。
- 2 [PostScript] タブをクリックします。
- 3 [Type 1 フォントのダウンロード] チェック ボックスをオフにします。



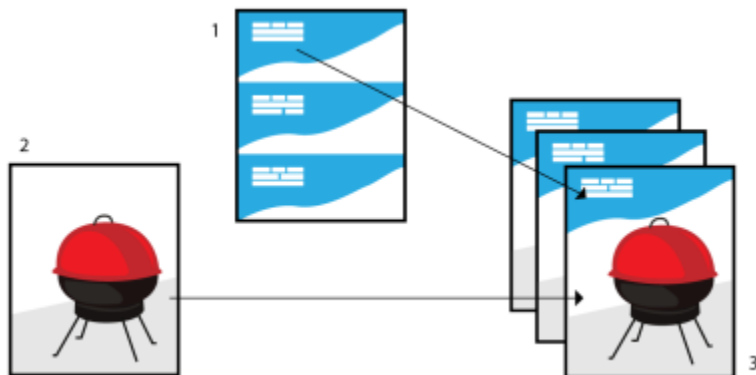
Type 1 フォントは PostScript 対応デバイスに対してのみダウンロードできます。

[Type 1 フォントのダウンロード] チェック ボックスがオンになっていると、[TrueType から Type 1 に変換] チェック ボックスがデフォルトでオンになります。これにより、TrueType フォントが Type 1 フォントに変換され、両方のフォントがダウンロード可能になります。[TrueType から Type1 に変換] チェック ボックスは、印刷デバイスによる Type 1 フォントの解釈で問題が発生した場合にのみオフにしてください。

差し込み印刷

CorelDRAW では、データ ソースのテキストを描画に組み込むことができます。ドキュメントを差し込むときに、描画の各種コピーを作成することができます。マーキング リスト、アンケート、ターゲットのマーケティング ドキュメントなどの個人用ドキュメントを作成するのに差し込みドキュメントを使用することができます。各印刷ドキュメントには、テキスト ファイルや ODBC データ ソースなど、データ ソース内のレコードの特定情報が含まれます。

ドキュメントを差し込むときは、CorelDRAW にフォーム ドキュメントを作成して、データ ソースと組み合わせます。フォーム ドキュメントは、差し込まれるドキュメントのパターンとレイアウトを提供します。データ ソースは、差し込み時に描画の情報を提供します。CorelDRAWでサポートしているデータ ソース ファイルは、テキスト (TXT) ファイル、カンマ区切り値 (CSV) ファイル、リッチ テキスト フォーマット (RTF) ファイル。



データ ソース ドキュメント (1)、フォーム ドキュメント (2)、および差し込まれるドキュメント (3)

データ ソース ファイルを作成する

データ ソース ファイル内の情報は、フィールドとレコードに分類されます。フィールドには 1 つ以上の文字を格納できます。フィールドには英数字データまたは数字データのみを格納できます。たとえば、レコードには姓、名、住所などの連絡先情報を格納できます。レコード内の各アイテム (姓、名、住所など) は 1 つのフィールドとして認識されます。レコードには 1 つ以上のフィールドを格納できます。

データ ソース ファイルは新たに作成することもできますし、既存のファイルをインポートすることもできます。データ テキスト ファイルを作成するには、CorelDRAW またはテキスト エディタを使用します。データ ソース ファイル内のデータはいつでも編集できます。

フォーム ドキュメントを作成する

フォーム ドキュメントの作成は、通常の描画の作成と似ています。ただし、フォーム ドキュメントの場合は差し込みフィールドを挿入し、そのフィールドが差し込みの際にデータ ソースの情報によって置き換えられます。

フォーム ドキュメントをデータ ソース ファイルに関連付ける


CorelDRAWを使用してデータ ファイルを作成するときや、既存のデータ ファイルを CorelDRAW にインポートするときは、そのデータ ファイルがフォーム ドキュメントに関連付けられます。この関連付けは常にドキュメントとともに保存され、変更することはできません。

差し込みを実行する






CorelDRAW には、差し込みドキュメントのためのさまざまな出力オプションが用意されています。差し込みドキュメントは、印刷したり新しいドキュメントに保存したりすることができます。差し込みドキュメントを印刷するときは、印刷の際にフォーム ドキュメントがデータ ソース ファイルと統合されます。差し込まれたドキュメントを新しいファイルに保存するときは、アプリケーションによってフォーム ドキュメントとデータ ソース ファイルのデータが新しい CorelDRAW ファイルに統合されます。このファイルを使用して最終的な出力をプレビューすることにより、印刷前に微調整を行うことができます。差し込みフィールドの追加または再配置や新しいレコードの追加といった大きな変更の場合は、フォーム ドキュメントで作業する必要があります。

CorelDRAW を使用してデータ ソース ファイルを作成するには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[差し込み印刷]** をクリックします。
- 2 **[差し込み印刷]** インспекタで、**[作成]** をクリックします。
- 3 **[差し込み印刷]** ダイアログ ボックスで、**[列の追加]** をクリックします。

- 4 **[列の追加]** ダイアログ ボックスで、**[名前]** ボックスに列名を入力し、次のいずれかを実行します。
- テキスト フィールドを作成するには、**[テキスト]** オプションをオンにして **[追加]** をクリックします。
 - 数値フィールドを作成するには、**[数値]** オプションをオンにして **[追加]** をクリックします。**[数値フィールド オプション]** 領域では、**[形式]** リスト ボックスから形式を選択して数値フィールドのデータに形式を適用することができます。また、**[継続的に値を増加させる]** チェックボックスをオンにして対応するボックスに開始値および終了値を指定することで、数値フィールドの値を自動で増加させることができます。
- 差し込みの各フィールドでこのステップを繰り返します。
- 5 **[レコードを追加]** ボタン  をクリックし、そのレコードに対応するフィールドにデータを入力します。
- 差し込みの各レコードでこのステップを繰り返します。
- 6 **[データ ソースの保存]** をクリックします。
- 7 **[名前を付けて保存]** ダイアログ ボックスで、ファイル名を入力し、ファイルを保存するドライブおよびフォルダを選択してファイル形式を選択し、**[保存]** をクリックします。

可能な操作

フィールド列を編集する	リストでフィールドをクリックし、 [列の編集] をクリックします。
フィールド列を削除する	リストでフィールドをクリックし、 [列の削除] をクリックします。
レコードを削除する	レコードをクリックし、 [レコードの削除] ボタン  をクリックします。
レコードを表示する	次のいずれかをクリックします。 <ul style="list-style-type: none"> • [すべてのレコードを表示] - ソース データ ファイル内のすべてのレコードを表示できます。 • [1 つのレコードを表示] - 選択したレコードを表示します。
レコードを参照する	次のいずれかのボタンをクリックします。 <ul style="list-style-type: none"> • 最初のレコード  • 次のレコード  • 前のレコード  • 最後のレコード 
特定のレコードに移動する	[レコードに移動] ボックスにレコード番号を入力し、 [レコードに移動] をクリックします。



CorelDRAW.ではさまざまな数値フォーマットを使用できます。たとえば、X.0 フォーマットは値 1 を 1.0 として表し、00X フォーマットは値 1 を 001 として表します。

テキスト エディタを使用してデータ ソースを作成するには

- 1 テキスト エディタを開いて、新しいファイルを作成します。
- 2 最初の行では、描画に挿入する差し込みフィールドの数を入力します。例:

- 3 2 番目の行では、差し込みフィールドの名前をバックスラッシュで区切って入力します。それぞれの差し込みフィールドは、バックスラッシュで始まりバックスラッシュで終わる必要があります。例:

¥Name¥¥Date¥¥Instructor¥

- 4 次の行では、差し込まれるドキュメントに表示するデータを入力します。それぞれの行は 1 つのレコードを構成します。例:

¥Pixie Parsons¥¥6 September 2022¥¥Mr. Randy Harris¥

¥Shirley Wilkinson¥¥13 January 2022¥¥Ms. Corinne Pitts¥

- 5 作成したファイルを ANSI テキスト ファイル(拡張子は .txt)または RTF ファイルとして保存します。



バックスラッシュは差し込みフィールドの先頭と末尾を示すマーカーとして機能するため、フィールド内のデータとして使用することはできません。

フィールド内のデータは文字で終わる必要があります。バックスラッシュの前に空白のスペースや行が存在すると、差し込みを正常に行えなくなります。

データ ソース ファイルをインポートするには

- 1 [ファイル] ▶ [差し込み印刷] をクリックします。
- 2 [差し込み印刷] インспекタで、[作成] をクリックします。
- 3 [差し込み印刷] ダイアログ ボックスで、[ファイルのインポート] をクリックします。
- 4 [開く] ダイアログ ボックスで、データ ファイルが保存されているドライブおよびフォルダに移動します。
- 5 ファイルを選択します。
- 6 [開く] をクリックします。

フォーム ドキュメントを作成するには

- 1 差し込みフィールドを挿入する描画を開きます。
- 2 [ファイル] ▶ [差し込み印刷] をクリックします。
- 3 [差し込み印刷] インспекタで、[作成] をクリックします。
- 4 [差し込み印刷] ダイアログ ボックスで、データ ソース ファイルを選択または作成します。
- 5 [終了] をクリックします。
- 6 [差し込み印刷] インспекタで、[フィールド] からフィールド名を選択して、[フィールドの挿入] をクリックします。
CorelDRAW によって差し込みフィールドが現在のビューの中央に配置されます。差し込みフィールドを再配置する場合は、そのフィールドを描画ページ上の目的の場所までドラッグします。
- 7 他のフィールドを挿入するには、手順 5 を繰り返します。

差し込みを実行してドキュメントを印刷するには

- 1 [差し込み印刷] インспекタで、次のいずれかをクリックします。
 - [新規ドキュメントに差し込み] をクリックし、[印刷] をクリックします。
 - [差し込み印刷の実行] をクリックし、[印刷] をクリックします。
- 2 プリンタの設定を指定します。
- 3 [印刷] をクリックします。

すべてのレコードおよびページを印刷する場合は、[現行のドキュメント] オプションをオンにします。

差し込みを実行してドキュメントを新しいファイルに保存するには

- [ファイル] ▶ [差し込み印刷] をクリックします。
- 1 [差し込み印刷] インспекタで、[新規ドキュメントに差し込み] をクリックします。



また、**[差し込み印刷]** ツールバーの **[新規ドキュメントにデータを差し込み]** をクリックしても、差し込みを実行してドキュメントを新しいファイルに保存できます。

プリフライトの概要

ファイルを出力する前に、プリフライトでファイルの状態を調べます。そうすると、問題の概要と潜在的な問題、およびその解決方法が表示されます。ユーザーはプリフライトで調べる問題を指定できます。プリフライトの設定を保存することもできます。プリフライトの特定の設定について詳しくは、次の項目を参照してください。

- ファイルの印刷に関する問題を調べるには、[777 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、[842 ページの「PDF ファイルのプリフライト概要を表示するには」](#)。を参照してください。
- Adobe Illustrator (AI) のエクスポートに関する問題を調べるには、[849 ページの「AI ファイルのプリフライト概要を表示するには」](#)。を参照してください。
- SVG ファイルのエクスポートに関する問題を調べるには、[870 ページの「Scalable Vector Graphics \(SVG\)」](#)。を参照してください。



印刷サービス プロバイダ用にファイルを準備する

CorelDRAW では、印刷サービス プロバイダに送るプリント ジョブを準備できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 789 の「印刷サービス プロバイダ用に準備する」。
- ページ 790 の「インポジション レイアウト」。
- ページ 792 の「印刷マーク」。
- ページ 794 の「OPI リンクを維持する」。
- ページ 794 の「カラー分解」。
- ページ 796 の「カラー トラッピングとオーバープリント」。
- ページ 798 の「In-RIP トラッピングの設定」。ページ 801 の「フィルムに印刷する」。
- ページ 801 の「印刷用のバナーを準備する」。
- ページ 803 の「印刷サービス プロバイダを使用する」。

印刷サービス プロバイダ用に準備する

描画をファイルに出力できます。描画をファイルに出力すると、印刷サービス プロバイダではそのファイルを出力デバイスに直接送ることができます。どの設定を選択するかが不明な場合は、印刷サービス プロバイダに問い合わせてください。

商用印刷について詳しくは、[803 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 グリッド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、791 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 [CorelDRAW] 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 [コンボジットのトンボ (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。

ページの範囲ボックスではなく、オブジェクトの範囲ボックスに印刷マークを添付する場合は、[ファイル] ▶ [印刷] をクリックし、[プリプレス] タブをクリックし、[オブジェクトのマーク] チェック ボックスをオンにします。

OPI リンクを維持する

OPI (Open Prepress Interface、オープン プリプレス インタフェース) では、最終的なドキュメントで出力する高解像度イメージの代わりに、そのプレースホルダとして低解像度イメージを使用します。このファイルを印刷サービス プロバイダに渡すと、OPI サーバーでは低解像度イメージのプレースホルダを高解像度イメージで置き換えます。

OPI リンクを維持するには

- 1 [ファイル] ▶ [印刷] をクリックします。
- 2 [PostScript] タブをクリックします。
- 3 [OPI リンクの維持] チェック ボックスをオンにします。



[OPI リンクの維持] オプションは、PostScript デバイスでのみ使用できます。

OPI を Creo Color Central などの印刷管理サーバーと併用することによって、作業時間を短縮することができます。元の高解像度イメージから低解像度イメージのサンプルが自動的に作成され、CorelDRAW内に配置されます。これらのファイルには、固有の OPI コメントが含まれています。Creo Color Central サーバーは、ジョブを受け取るとこれらのコメントを認識し、低解像度のファイルを高解像度のファイルで置き換えます。

低解像度イメージをドキュメントにインポートする場合は、サードパーティのソフトウェアを使用して OPI イメージとしてフラグを付ける必要があります。

カラー分解

カラー イメージを印刷サービス プロバイダまたは印刷業者に渡す場合は、ユーザーまたは印刷サービス プロバイダがカラー分解を作成する必要があります。印刷機は一度に 1 色のインクでしか用紙に印刷できないため、カラー分解が必要になります。印刷するカラー分解と、それを印刷する順序を指定できます。

印刷機でカラーを印刷するときは、プロセス カラーまたはスポット カラー、あるいはその両方を使用します。印刷時に、スポット カラーをプロセス カラーに変換できます。スポット カラーとプロセス カラーについて詳しくは、次を参照してください。352 ページの「カラーを選択する」。

カラー分解を印刷するためのハーフトーン スクリーンを設定する場合は、デフォルト設定を使用してください。デフォルト設定を使用しなかった場合、スクリーンが正しく設定されず、モアレ パターンが発生してカラーがきれいに再現されない場合があります。た

だし、イメージセッタを使用する場合は、印刷サービス プロバイダが使用するイメージセッタの種類に合わせて、スクリーン テクノロジーを設定する必要があります。ハーフトーン スクリーンをカスタマイズする前に、補正の設定について印刷サービス プロバイダに問い合わせてください。

オーバープリントされる領域がある場合は、その領域の印刷方法を選択できます。オーバープリントについて詳しくは、[796 ページ](#)の「カラー トラッピングとオーバープリント」を参照してください。

カラー分解を印刷するには

- 1 [ファイル] ▶ [印刷] をクリックします。
- 2 [カラー] タブをクリックします。
- 3 [分解] オプションをオンにします。

特定のカラー分解を印刷する場合は、[カラー分解] タブをクリックし、印刷するカラー分解のチェック ボックスをオンにします。



カラー分解の印刷順を変更する場合は、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 カラーに変換しても、オリジナルのCorelDRAW ファイルは影響を受けません。また、これは、カラーをプリンタに送信する方法に影響します。

ハーフトーン スクリーンをカスタマイズするには

- 1 [ファイル] ▶ [印刷] をクリックします。
- 2 [カラー] タブをクリックします。
- 3 [分解] オプションをオンにします。
- 4 [カラー分解] タブをクリックします。
- 5 [アドバンス設定] をクリックします。
- 6 以下のいずれかの設定を変更します。
 - スクリーニング テクノロジー
 - 解像度
 - 標準スクリーン
 - ハーフトーンの種類



スクリーン密度、スクリーン角度、およびオーバープリントのオプションは、プロセス カラーだけでなくスポット カラーについても設定できます。たとえば、2 つのスポット カラーで構成されるグラデーション塗りつぶしがある場合、一方のスクリーン角度を 45 °に、もう一方を 90 °に設定できます。

カラー トラッピングとオーバープリント

カラーをトラッピングすると、カラー分解印刷のずれが目立たないようにカラーが意図的に重ねられます。手動トラッピングでは、1つのカラーを別のカラーにオーバープリントする必要があります。オーバープリントでは、カラーの上に別のカラーが印刷されます。オーバープリントトラッピングは、上のカラーが下のカラーより濃い場合に最も効果的です。逆の場合は、重複する部分に好ましくない第3カラーが現れる場合があります。たとえば、イエローの上にシアンを印刷すると、緑のオブジェクトになります。実際に第3カラーを作成する場合があります。

たとえば、2つのスポットカラーをオーバープリントして第3カラーを作成できます。オーバープリントカラーがどのように混合されるかは、混合するカラー、インクの種類、オーバープリントするオブジェクトの種類によって決まります。たとえば、CMYKカラーを使用するオブジェクトと、スポットカラーを使用するオブジェクトとでは、オーバープリントの結果が異なります。また、ビットマップとベクトルオブジェクトでもオーバープリントの結果は異なります。**[エンハンスド] ビュー モード**と**[オーバープリントのシミュレーション]**ビュー モードを使用すると、オーバープリントカラーの混合をシミュレートしてプレビューできます。ビュー モードの選択について詳しくは、[62 ページの「表示モード」](#)。を参照してください。使用するプリンタによっては、プレビューと印刷バージョンが多少異なる場合があります。

印刷が準備できたら、ドキュメント内の**オブジェクト**をトラッピングする場合や、重なり合うカラーを混合して効果を得る場合は、オーバープリント設定の保存を選択します。また、上のカラーだけが表示されるように、オーバープリント領域の**ロックアウト**を選択することもできます。ファイルの校正バージョンを印刷する場合は、オーバープリントをシミュレートできます。オーバープリントをシミュレートすると、ファイルがラスターライズされ、プロセス カラーだけを使用して印刷されます。

オーバープリントするオブジェクトのグループを設定できます。テキストで上部オブジェクトをオーバープリントすることができます。ビットマップ、または各ベクトルオブジェクトの**塗りつぶし**、輪郭、またはその両方をオーバープリントすることもできます。また、特定の**カラー分解**をオーバープリントすることもできますし、カラー分解を印刷する順序を指定したり、グラフィック、テキスト、またはその両方をオーバープリントするかどうかを指定したりすることもできます。

自動でカラートラッピングする方法には、常に黒をオーバープリントする方法と自動スプレッドの2つがあります。黒をオーバープリントする方法では、黒を95%以上含むオブジェクトをオーバープリントしてカラートラッピングを作成します。黒のテキストを多く含むイメージでは便利ですが、グラフィックの多いイメージでは注意が必要です。黒のしきい値として95%以外の値を印刷サービスプロバイダが推奨している場合は、しきい値を調整することができます。

自動スプレッドでは、塗りつぶしと同じカラーの輪郭をオブジェクトに割り当て、下にあるオブジェクトをオーバープリントしてカラートラッピングを作成します。自動スプレッドは、3つの条件を満たすファイルにあるすべてのオブジェクトに対して作成されます。3つの条件とは、輪郭が付いていないこと、標準塗りつぶしが適用されていること、およびオーバープリントが指定されていないことです。

高度なトラッピングオプションについて詳しくは、[798 ページの「In-RIP トラッピングの設定」](#)。を参照してください。

印刷時にオーバープリントを保存/無視するには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
- 2 **[カラー]** タブをクリックします。
- 3 次のいずれかのオプションを選択します。
 - **コンボジット**
 - **カラー分解**
- 4 次のいずれかのタブをクリックします。
 - **カラー分解**
 - **コンボジット**
- 5 **[ドキュメントのオーバープリント]** リスト ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。
 - **無視** - 領域をオーバープリントしません。上のカラーは印刷されますが、下にあるカラーは**ロックアウト**されます。
 - **保存** - オーバープリント領域を保存します。

シミュレートしたオーバープリントを印刷するには

- 1 [ファイル] ▶ [印刷] をクリックします。
- 2 [カラー] タブをクリックします。
- 3 [コンポジット] オプションをオンにします。
- 4 [コンポジット] タブをクリックします。
- 5 [ドキュメントのオーバープリント] リスト ボックスから[シミュレート]を選択します。
[シミュレート] オプションはファイルをラスタライズします。 ファイルはプロセス カラーで印刷されます。



選択したオブジェクトをオーバープリントするには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 [オブジェクト] をクリックし、次のいずれかを選択します。
 - [輪郭のオーバープリント]
 - [オーバープリントを適用した塗りつぶし]
 - ビットマップのオーバープリント



オブジェクトをコントロールクリックし、コンテキスト メニューからオーバープリント オプションを選択して、オーバープリントするオブジェクトを設定することもできます。

下にあるオブジェクトの上にテキストを印刷するには

- 1 テキスト ツール  を使用して、テキストを選択します。
- 2 [プロパティ] インспекタの[文字] 領域で、[段落] 領域の下部にある矢印ボタン  をクリックして、その他のオプションを表示します。
- 3 [オーバープリントを適用した塗りつぶし] チェック ボックスをオンにします。

選択したカラー分解をオーバープリントするには

- 1 [ファイル] ▶ [印刷] をクリックします。
- 2 [カラー] タブをクリックします。
- 3 [分解] オプションをオンにします。
- 4 [カラー分解] タブをクリックします。
- 5 [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。

常に黒をオーバープリントしてトラッピングするには

- 1 [ファイル] ▶ [印刷] をクリックします。

- 2 **[カラー]** タブをクリックします。
- 3 次のいずれかのオプションを選択します。
 - **コンボジット**
 - **カラー分解**
- 4 次のいずれかのタブをクリックします。
 - **カラー分解**
 - **コンボジット**
- 5 **[オプション]** 領域で、**[常に黒をオーバープリント]** チェック ボックスをオンにします。

黒のオーバープリントしきい値を設定するには

- 1 **[CorelDRAW]** 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 **[黒のオーバープリントしきい値 (PS)]** リスト ボックスから数値を選択します。

この値よりも黒の割合 (パーセンテージ) が高いオブジェクトはオーバープリントされます。

自動スプレッドでトラッピングするには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
- 2 **[カラー]** タブをクリックします。
- 3 **[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 **[自動とラッピング]** リスト ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。
 - **[自動スプレッド]** オプションをオンにして、**[最大]** ボックスに値を入力します。
 - **[固定幅]** オプションをオンにして、**[幅]** ボックスに値を入力します。
- 6 **[最小フォント サイズ]** ボックスに値を入力します。



[最小フォント サイズ] ボックスに入力した値は、自動スプレッドが適用される最小フォント サイズになります。この値が小さすぎると、自動スプレッドを適用したときにサイズの小さいテキストが読みにくくなる可能性があります。

オブジェクトに割り当てられるスプレッドは、**[最大]** ボックスで指定したトラッピングの最大値とオブジェクトのカラーによって決まります。トラッピングの最大値はカラーが淡いほど高くなり、カラーが暗いほど低くなります。

In-RIP トラッピングの設定

In-RIP トラッピングでは、高度なトラッピング設定を指定できます。In-RIP トラッピングを選択する前に、ご使用の PostScript 3 プリンタが In-RIP トラッピング オプションをサポートしていることを確認します。

トラッピングの幅 (カラーが別のカラーに分散する量) を選択できます。また、トラッピングの作成位置を決定する、イメージ トラッピングの配置を指定することもできます。たとえば、隣接カラーの中間濃度に応じて、トラッピングの**チョーク**または**スプレッド**を指定できます。中間濃度は、カラーの明るさと暗さを示し、隣接カラーのスプレッド方法を決定します。

ステップ トラッピングの制限を指定することにより、トラッピングを作成する**しきい値**を指定できます。トラッピング カラーの中間濃度が似通っている場合は、それに応じてトラッピングの配置が調整されます。ステップ トラッピングの制限は、トラッピングで調整するしきい値を指定します。

トラッピングする前に、インクを設定します。たとえばメタリック インクの場合は、下の色が見えないように不透明にします。トラッピングを目立たせないようにするには、トラッピングに使用するインクの量を減らします。これは特に、パステル カラー、コントラスト カラー、中間濃度が似通っているカラーの場合に便利です。

トラッピングの幅を選択するには

- 1 [ファイル] ▶ [印刷] をクリックします。
- 2 [カラー] タブをクリックします。
- 3 [コンポジット] オプションをオンにします。
- 4 [PostScript] タブをクリックします。
- 5 [互換性] リストボックスから **PostScript 3** を選択します。
- 6 [コンポジット] タブをクリックします。
- 7 [PostScript レベル 3 In-RIP トラッピング] チェック ボックスをオンにします。
- 8 [設定] をクリックします。
- 9 [トラップ幅] ボックスに値を入力します。

黒にトラッピングする場合は、**[黒のトラップ幅]** ボックスに値を入力します。



In-RIP トラッピング オプションを選択するには、**[印刷]** ダイアログ ボックスの **[PostScript]** タブで、**[互換性]** リスト ボックスから **[PostScript 3]** を選択している必要があります。

イメージ トラッピングの配置を指定するには

- 1 [ファイル] ▶ [印刷] をクリックします。
- 2 [カラー] タブをクリックします。
- 3 [コンポジット] オプションをオンにします。
- 4 [PostScript] タブをクリックします。
- 5 [互換性] リストボックスから **PostScript 3** を選択します。
- 6 [コンポジット] タブをクリックします。
- 7 [PostScript レベル 3 In-RIP トラッピング] チェック ボックスをオンにします。
- 8 [設定] をクリックします。
- 9 [イメージ トラッピングの配置] リスト ボックスから、次のいずれかの配置を選択します。
 - **中間の濃度**- 明るい方のオブジェクトを決定し、それによってトラッピングの方向と位置を決定します。
 - **チョーク**- 暗いフォアグラウンド オブジェクトを明るいバックグラウンド イメージにトラッピングするときに使用します。
 - **スプレッド**- 明るいフォアグラウンド オブジェクトを暗いバックグラウンド イメージにトラッピングするときに使用します。
 - **中心線**- 隣接するイメージとオブジェクトの中間濃度が似通っているとき、またはイメージの濃度がオブジェクトのエッジに沿って変化するときに使用します。

オブジェクトをイメージにトラッピングする場合は、**[オブジェクトをイメージにトラップ]** チェック ボックスをオンにします。

しきい値を指定するには

- 1 [ファイル] ▶ [印刷] をクリックします。
- 2 [カラー] タブをクリックします。
- 3 [コンポジット] オプションをオンにします。
- 4 [PostScript] タブをクリックします。
- 5 [互換性] リストボックスから **PostScript 3** を選択します。
- 6 [コンポジット] タブをクリックします。
- 7 [PostScript 3 In-RIP トラッピング] チェック ボックスをオンにします。
- 8 [設定] ボタンをクリックします。
- 9 次の 1 つ以上のボックスに値を入力します。

- **ステップ制限**- カラーの変化のしきい値を指定します。しきい値が小さいほど、トラッピングが多く作成されます。
- **黒の制限**- プロセスの黒が純粋な黒と見なされるしきい値を指定します。
- **黒の濃度制限**- 黒インクの間濃度値を指定します。
- **トラッピング制限のスライド**- トラッピングが、カラー エッジの暗い側から中央線に向かって調整 (スライド) される位置で隣接するカラーの間濃度の差を指定します。スライド トラップの制限が低いほど、カラーが緩やかに変化します。



[In-RIP トラッピング] オプションを選択するには、**[印刷]** ダイアログ ボックスの **[PostScript]** タブで、**[互換性]** リストボックスから **[PostScript 3]** を選択している必要があります。

トラッピングのインクを設定するには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
- 2 **[カラー]** タブをクリックします。
- 3 **[コンポジット]** オプションをオンにします。
- 4 **[PostScript]** タブをクリックします。
- 5 **[互換性]** リストボックスから **PostScript 3** を選択します。
- 6 **[コンポジット]** タブをクリックします。
- 7 **[PostScript レベル 3 In-RIP トラッピング]** チェック ボックスをオンにします。
- 8 **[設定]** ボタンをクリックします。
- 9 **[種類]** 列をクリックし、**カラー分解**ごとに次のいずれかを選択します。
 - **透明**- 選択したインクはトラッピングされず、下にあるインクがトラッピングされます。
 - **中間の濃度**- 選択したインクの間濃度によって、処理方法が決まります。
 - **不透明**- 選択したインクは不透明と見なされます。
 - **不透明の無視**- 選択したインクはトラッピングされず、下のカラーもトラッピングされません。



[In-RIP トラッピング] オプションを選択するには、**[印刷]** ダイアログ ボックスの **[PostScript]** タブで、**[互換性]** リストボックスから **[PostScript 3]** を選択している必要があります。

トラップ カラー低減を選択するには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
- 2 **[カラー]** タブをクリックします。
- 3 **[コンポジット]** オプションをオンにします。
- 4 **[PostScript]** タブをクリックします。
- 5 **[互換性]** リストボックスから **PostScript 3** を選択します。
- 6 **[コンポジット]** タブをクリックします。
- 7 **[PostScript 3 In-RIP トラッピング]** チェック ボックスをオンにします。
- 8 **[設定]** ボタンをクリックします。
- 9 **[トラップ カラー低減]** ボックスに値を入力します。



低減値を 100% にすると低減されません。低い値を設定すると中間濃度が低減します。

フィルムに印刷する

ネガを作成するプリント ジョブを設定できます。イメージセッタは、フィルムにイメージを出力します。使用する印刷デバイスによってはこのフィルムのネガが必要になる場合があります。印刷サービスセンターに、イメージをフィルム出力できるかどうか問い合わせてください。

エマルジョン面を下にして印刷するように指定することができます。エマルジョン面を下にして印刷すると、デスクトップ プリンタではイメージが裏返しになります。

ネガを印刷するには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
- 2 **[プリプレス]** タブをクリックします。
- 3 **[用紙/フィルムの設定]** 領域で、**[反転]** チェック ボックスをオンにします。



デスクトップ プリンタで印刷する場合は、ネガを選択しないでください。

フィルムのエマルジョン面を下にするには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
- 2 **[プリプレス]** タブをクリックします。
- 3 **[用紙/フィルムの設定]** 領域で、**[ミラー]** チェック ボックスをオンにします。

印刷用のバナーを準備する

バナーの印刷準備では、枠線とグロメット マーカーを追加することができます。グロメットは、織物や炭素繊維の複合材など、薄い材料の穴に挿入するリングまたはエッジ ストリップです。バナーを適切に伸縮するために、グロメットを貫通する編みひもやロープを挿入できます。

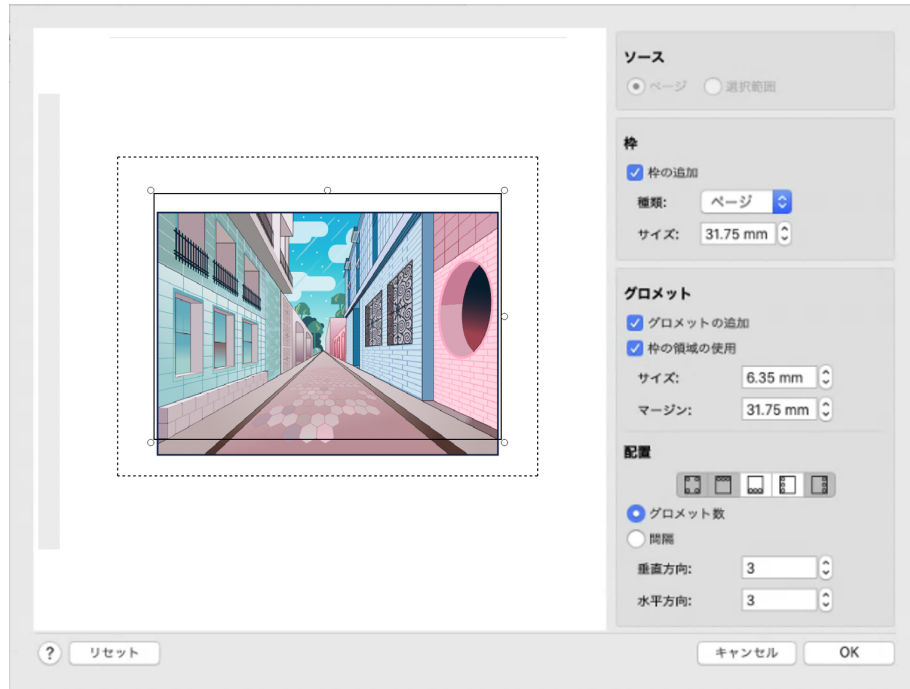
アクティブなページまたはページ上の選択したオブジェクトからバナーを作成することができます。

枠は 2 種類の方法で使用できます。枠は、端の周囲に重要なグラフィック要素やテキスト要素があるデザインに追加して、最終のバナーに切り捨てが生じるのを防止できます。また、グロメットを配置する前に、折り返し可能な枠を追加して、バナーの端を強化することもできます。

CorelDRAW では、ページのバックグラウンド カラーまたは任意の均一カラーの枠を追加できます。また、枠を追加するために、ドキュメントの端を伸縮またはミラー化することもできます。枠のサイズ、つまり、ドキュメントの上下に追加する領域の高さ、およびドキュメントの左右に配置する領域の幅を指定できます。

グロメット マーカーのサイズと数を指定して、元のページの境界内または枠の領域内に配置できます。また、マージン、つまりグロメットの端からページの端までの距離も指定できます。グロメット マーカーは、コーナーまたはデザインの上下左右の端に配置できます。このようにして配置すれば、横と縦に追加するグロメット マーカーの数を指定することができます。また、グロメット マーカーは、マーカーのおよその間隔を指定することでも追加できます。

CorelDRAW では、変更内容が新しいドキュメントに保存されるため、元のドキュメントを変更せずに、印刷用に送信できます。



[枠とグロメット] ダイアログ ボックス。

印刷用のバナー デザインを準備するには

- 1 [レイアウト] ▶ [枠とグロメット] をクリックします。
- 2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的

アクティブなページをベースとしたドキュメントに、枠およびグロメット マーカーを追加する

選択したオブジェクトのみが組み込まれたドキュメントに、枠およびグロメット マーカーを追加する

枠を追加する

枠の種類を選択する

枠のサイズを設定する

グロメットを追加する

作業手順

[ソース] 領域で、[ページ] オプションをオンにします。

[ソース] 領域で、[選択範囲] オプションをオンにします。

ページに選択したオブジェクトがない場合、このオプションは使用できません。

[枠] 領域で、[枠の追加] チェック ボックスをオンにします。

[枠] 領域で、[種類] リスト ボックスからオプションを選択します。

- [ページ] - ページのバックグラウンド カラーを使用します。
- [カラー] - 均一カラーを選択できます。
- [伸縮] - ドキュメントの端を伸縮して、枠を作成します。
- [ミラー] - ドキュメントの端をミラー化して、枠を作成します。

[枠] 領域の [サイズ] ボックスに値を入力します。

[グロメットの追加] チェック ボックスをオンにします。

目的

グロメットのサイズを設定する

グロメット マーカーの端から最も近いページの端までの距離を設定する

グロメット マーカーの数と配置を指定する

グロメット マーカーは、マーカーの間隔を指定することでも追加できます。

ゼロからスタートする

作業手順

グロメット マーカーを配置する際に CorelDRAW で枠の領域を考慮する場合は、**[枠の領域の使用]** チェック ボックスをオンにします。このオプションをオフにすると、グロメット マーカーは元のページの境界内に配置されます。

[グロメット] 領域の **[サイズ]** ボックスに値を入力します。

[グロメット] 領域の **[マージン]** ボックスに値を入力します。

[配置と配分] 領域で、**[グロメット数]** オプションをオンにして、**[垂直方向]** ボックスと **[水平方向]** ボックスに値を入力します。

次のいずれかのボタンをクリックします。

- **[隅]** - グロメット マーカーをページのコーナーに配置します。
- **[上端]** - グロメット マーカーをページの上端に沿って配置します。
- **[下端]** - グロメット マーカーをページの下端に沿って配置します。
- **[左端]** - グロメット マーカーをページの左端に沿って配置します。
- **[右端]** - グロメット マーカーをページの右端に沿って配置します。

[配置と配分] 領域で、**[間隔]** オプションをオンにして、**[垂直方向]** ボックスと **[水平方向]** ボックスに値を入力します。

[リセット] をクリックします。

印刷サービス プロバイダを使用する

印刷サービス プロバイダはファイルを受け取り、直接それをフィルムや版に出力します。

印刷用にプリント ジョブを準備するときは、カメラ対応の用紙に印刷した版下イメージを渡すか、イメージをディスクに保存して渡します。イメージをディスクに出力する場合、印刷サービス プロバイダ側では、PostScript ファイルまたは使用しているアプリケーション固有のファイル形式のファイルのいずれかを必要とします。**イメージセッタ**やプレートセッタに送信するファイルを作成する場合は、最適なファイル形式と使用する印刷デバイスの設定について印刷サービス プロバイダに問い合わせてください。たとえモノクロのものでも、最終的な出力イメージを印刷サービス プロバイダに必ず渡すようにしてください。印刷サービス プロバイダで潜在的な問題を検出して解決する際に役立ちます。

描画を印刷する前に、適切なプリンタ ドライバを選択して正しく設定する必要があります。プリンタ ドライバの設定方法については、プリンタ メーカーのマニュアルまたは印刷を依頼する印刷サービス プロバイダや印刷業者に問い合わせてください。

Web グラフィック

Web 用のオブジェクトを作成する..... 807



Web 用のオブジェクトを作成する

CorelDRAW では、Web ブラウザでの表示に最適化した**オブジェクト**やプロジェクトをビットマップにエクスポートできます。WordPress アカウントをお持ちであれば、オブジェクトやプロジェクトをビットマップにエクスポートし、エクスポートしたビットマップを WordPress メディア ライブラリにシームレスにアップロードできます。段落テキストを Web 対応にすることもできます。

また、CorelDRAW オブジェクトからインタラクティブな**ロールオーバー**を作成できます。さらに、描画にハイパーリンクやブックマークを追加できます。

CorelDRAW で Web 対応のオブジェクトを作成した後、Web オーサリング ツールを使用してそのオブジェクトをデザインに追加できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 807 の「Web 用に完璧なピクセルのグラフィックを作成する」。
- ページ 808 の「Web 用にビットマップをエクスポートする」。
- ページ 814 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 815 の「Web プリセットの保存と適用」。
- ページ 815 の「透明なカラーとバックグラウンドのあるオブジェクトをエクスポートする」。
- ページ 816 の「Web 対応テキスト」。
- ページ 816 の「ロールオーバー」。
- ページ 818 の「ブックマークとハイパーリンク」。
- ページ 819 の「オブジェクトにホットスポットおよび代替テキストを追加する」。

Web 用に完璧なピクセルのグラフィックを作成する

以下のヒントは Web 用に完璧なピクセルのグラフィックを作成する際に役立ちます。

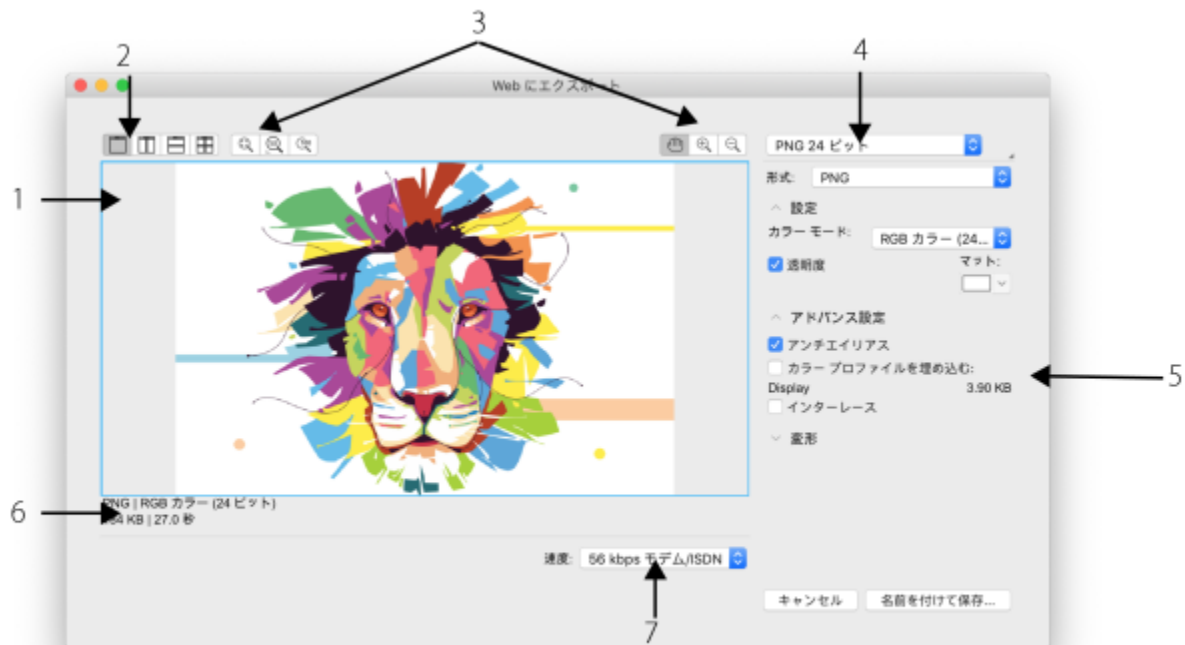
- ドキュメントの測定単位としてピクセルを選択します。
- プロパティ バーの**[オブジェクトのサイズ]**ボックスで、オブジェクトの寸法をピクセルでチェックします。ドキュメントをエクスポートする前にオブジェクトのサイズを整数にしてください。オブジェクトのスケールを設定する場合は、適切にスケールされるよう偶数を使用します。
- 800% 以上のズームで **[ピクセル] ビュー** (**[表示] ▶ [ピクセル]**) を使用し、結果を表示して評価します。
- 新しいドキュメントで、ピクセル グリッドはドキュメント ページの左下隅に合わせ、エクスポートで完璧なピクセルのデザインを作成できるようにします。端がぼやけることはなく、ピクセルの寸法も予測できます。裁量の結果を得られるよう **[ピクセル グリッドでページを整列]** 設定はオンにしておきます。レガシー ファイルを使用する場合、ページは自動的に中央揃えになり、CorelDRAW の旧バージョンにおけるデフォルトの整列が維持されます。詳しくは、**690 ページの「ピクセル グリッドの設定を変更するには」** を参照してください。

- 移動または描画するオブジェクトが自動的にピクセル グリッドの中央または端にスナップするように (オブジェクト輪郭プロパティによって異なります)、ピクセルのスナップは必ずオンにしてください。ピクセルのスナップをオンまたはオフにする方法の詳細については、690 ページの「ピクセル グリッドの設定を変更するには」を参照してください。
- ピクセル グリッドでオブジェクトとノードを整列します。詳しくは、287 ページの「ピクセル グリッドで 1 つのオブジェクトを整列させるには」と185 ページの「ピクセル グリッドでノードを整列させるには」を参照してください。

Web 用にビットマップをエクスポートする

CorelDRAW では、ドキュメントを次の Web 対応ファイル形式にエクスポートできます: GIF、PNG、JPEG、および WEBP。

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ができます。



アートワーク:Indra Risky

コンポーネント

- 1.プレビュー ウィンドウ
- 2.プレビュー モード
- 3.ズーム/スクロールのツール

説明

ドキュメントのプレビューを表示します。

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。

プレビュー ウィンドウに表示されたドキュメントの内外をズームし、100% 以上のズーム レベルで表示されたイメージをスクロールして、イメージをプレビュー ウィンドウに合わせることができます。

コンポーネント

説明

4.プリセット リスト ボックス

ファイル形式のプリセット設定を選択できます。

5.エクスポート設定

カラー、表示オプション、サイズなどのエクスポート設定をカスタマイズできます。

6.形式情報

ファイル形式情報を表示して、各プレビュー フレームに使用できます。

7.速度リスト ボックス

ファイルを保存するためのインターネットの速度を選択できます。

プリセット設定を使用して Web 対応ファイルをエクスポートできます。これにより、ここの設定を変更することなくファイルを最適化できます。また、特定の結果を生み出すために、設定をカスタマイズすることもできます。たとえば、カラー、表示画質、ファイルサイズなどを調整できます。

Web 対応ファイル形式を選択する

このテーブルは、Web 対応ファイル形式を選択するためのクイック リファレンスとなります。

ファイル形式

最適な

GIF

スキャナで取り込んだモノクロ イメージなど、線画、テキスト、色数が少ないイメージ、シャープなエッジを持つイメージに使用されます

さらに、バックグラウンドの透明化、イメージのインターレース、アニメーションなど、高度な表示効果をグラフィックに付加できます。また、イメージのカスタム パレットを作成できます。

PNG

写真や線画を含む、さまざまなイメージ タイプ

PNG ファイル形式は (GIF や JPEG 形式とは異なり) アルファチャンネルをサポートしています。これにより、透明なイメージを高品質に保存できます。

JPEG

写真やスキャンしたイメージ

JPEG ファイルは、ファイルの圧縮を使用してイメージの近似値を保存するため、イメージ データの一部が失われますが、ほとんどの写真で画質を犠牲にすることはありません。イメージを保存するときは、イメージの品質を選択できます。高品質になるほどファイル サイズも大きくなります。

WEBP

写真、線画、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

ファイル形式

最適な

画像は JPEG 画像よりも小さくなります。ユーザーは RGB チャ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、[875 ページの「Google Web Picture \(WEBP\)」](#)を参照してください。











ファイルを PNG、JPEG、GIF、および WEBP 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。ページの外側にあるオブジェクトの部分は、エクスポートされたファイルの表示では切り抜かれています。

パレット ベースのドキュメントをエクスポートする

パレット GIF や 8 ビット PNG などのパレット ベースのドキュメントでは、個々のピクセルを正確なカラー値に維持できます。これにより、エクスポートした際にファイルのカラー表示を制御できます。また、パレット ベースのドキュメントでは、イメージのカラーを選択して、それを透明にすると、ファイルに透明を使用できます。詳しくは、[815 ページの「透明なカラーとバックグラウンドのあるオブジェクトをエクスポートする」](#)を参照してください。

オブジェクトのエクスポート プレビューを調整するには

- 1 **【ファイル】 ▶ 【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 フレームにオブジェクトを表示する	【フル プレビュー】 ボタン  をクリックします。
ビットマップの 2 つのバージョンを横に並べたフレームに表示する	【2つの垂直プレビュー】 ボタン  をクリックします。
ビットマップの 2 つのバージョンを縦に並べたフレームに表示する	【2つの水平プレビュー】 ボタン  をクリックします。
ビットマップの 4 つのバージョンを別個のフレームに表示する	【4つのプレビュー】 ボタン  をクリックします。
ビットマップをプレビュー ウィンドウに合わせる	【ページに合わせる】 ボタン  をクリックします。
イメージ データの各ピクセルを画面の 1 つのピクセルに表示する	【ズーム 1:1 ピクセル】 ボタン  をクリックします。
ビットマップを実寸で表示する	【実サイズで表示】 ボタン  をクリックします。
ビットマップ内の別の領域にスクロールする	スクロール ツール  を使用して、表示する領域が見えるまでイメージをドラッグします。
ズーム イン/アウトする	ズーム イン ツール  、または ズーム アウト ツール  を使用して、プレビュー ウィンドウでクリックします。

目的	作業手順
プレビュー フレームでのオブジェクトの表示オプションを変更する	フレームをクリックして、エクスポート設定領域から異なるエクスポート設定を選択します。

Web 対応ビットマップをエクスポートするには

- 1 [ファイル] ▶ [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。
プリセット設定を変更する場合は、ダイアログ ボックスでエクスポート オプションを変更できます。
- 3 [名前を付けて保存] をクリックします。
- 4 ファイルを保存するドライブとフォルダを選択します。
- 5 [名前を付けて保存] ボックス に名前を入力します。
- 6 [保存] をクリックします。

可能な操作

カラー モードを選択する	[設定] 領域で、 カラー モード リスト ボックスからカラー モードを選択します。 このオプションは、GIF ファイル形式には使用できません。
カラー プロファイルを埋め込む	[アドバンス設定] 領域の [カラー プロファイルの埋め込み] チェック ボックスをオンにします。



アートワークを描画ページの境界線まで切り抜く場合は、[変形] 領域で **[エクスポート時にページを切り抜き]** チェック ボックスをオンにします。

ダイアログ ボックスの下部にある **[速度]** リスト ボックスからインターネットの接続速度を選択できます。

また、[ファイル] ▶ [エクスポート] をクリックし、[ファイル形式] 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 対応ビットマップをエクスポートする際にオブジェクトをサイズ変更するには

- [Web にエクスポート] ダイアログ ボックスの [変形] 領域で次の表の 1 つまたは複数のタスクを実行します。

目的	作業手順
ビットマップの測定単位を選択する	[単位] リスト ボックスから測定の単位を選択します。
ビットマップの寸法を指定する	[幅] ボックスと [高さ] ボックスに値を入力します。
ビットマップのサイズを元のサイズのパーセントで変更する	[幅 %] ボックスと [高さ %] ボックスに値を入力します。
ビットマップの縦横比を維持して歪曲を防ぐ	[縦横比の維持] チェック ボックスをオンにします。
ビットマップの解像度を指定する	[解像度] ボックスに値を入力します。

目的	作業手順
ハード ディスク上のファイル サイズを変えずに、オブジェクトの解像度を変更する	[サイズの維持] チェック ボックスをオンにします。
JPEG ビットマップのエクスポート用オプションをカスタマイズするには	
1 [Web にエクスポート] ダイアログ ボックスの [フォーマット] リスト ボックスから [JPEG] を選択します。 2 次の表のタスクを実行します。	
目的	作業手順
ドキュメント画質を制御する	[設定] 領域で、 [画質] リスト ボックスから画質オプションを選択するか、パーセントの値を入力します。
エンコーディング設定を選択する	[設定] 領域で、 [サブフォーマット] リスト ボックスからオプションを選択します。
隣接するピクセル間のカラーの変化をぼかす	[設定] 領域の [ぼかし] ボックスに値を入力します。
一部の Web ブラウザで JPEG ファイルを徐々にロードして、ロードが完了する前にイメージの部分のみを表示する	[アドバンス設定] 領域の [画質の向上] チェック ボックスをオンにします。
最適なエンコード方法を使用して、JPEG ファイルのサイズを最小にします。	[アドバンス設定] 領域の [最適化] チェック ボックスをオンにします。
可能な操作	
ドキュメントのカラー設定を適用する	[アドバンス設定] 領域の [ドキュメント カラー設定の使用] オプションをオンにします。
カラー校正設定をドキュメントに適用する	[アドバンス設定] 領域の [色校正設定の使用] オプションをオンにします。
CMYK にエクスポートする際に黒のオーバープリントをオンにする	[設定] 領域で、 [黒をオーバープリント] チェック ボックスをオンにします。
マット カラーをオブジェクトのバックグラウンドに適用して、アンチエイリアス化したオブジェクトのエッジをブレンドする	[設定] 領域で、 [マット] カラー ピッカーを開き、カラーを選択します。

Web 対応ビットマップをエクスポートするための表示画質オプションを指定するには

- **[Web にエクスポート]** ダイアログ ボックスから、次の表の 1 つまたは複数のタスクを実行します。

目的	作業手順
マット カラーをオブジェクトのバックグラウンドに適用して、アンチエイリアス化したオブジェクトのエッジをブレンドする	[設定] 領域で、 [マット] カラー ピッカーを開き、カラーを選択します。
オブジェクトのエッジのスムーズ化	[アドバンス設定] 領域の [アンチエイリアス] チェック ボックスをオンにします。
一部の Web ブラウザでファイルを徐々にロードして、ロードが完了する前にイメージの部分のみを表示する	[アドバンス設定] 領域の [インターレース] チェック ボックスをオンにします。 このオプションは、JPEG ファイル形式には使用できません。

GIF またはパレット 8 ビット PNG ファイル形式にエクスポートするためのカラーの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。ディザについて詳しくは、 749 ページの「ディザ」 。を参照してください。
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。
カラー パレットをロードする	[設定] 領域で、 [カラー パレット] リスト ボックスの横の矢印をクリックして、 [パレットをロード] をクリックします。 このオプションは、GIF ファイル形式には使用できません。
カラーをサンプリングしてカラー パレットに追加する	[設定] 領域で [スポイト] をクリックし、色を選択する描画ウィンドウをクリックします。 [サンプル カラーをパレットに追加] ボタン  をクリックします。
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。

目的	作業手順
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、[815 ページの「透明なカラーとバックグラウンドのあるオブジェクトをエクスポートする」](#)。を参照してください。

ビットマップをエクスポートして WordPress にアップロードする

CorelDRAW では、プロジェクトを WordPress に適したビットマップ イメージにエクスポートし、それをアプリケーションから直接 WordPress アカウントにアップロードできます。

プロジェクト全体を、または選択したオブジェクトだけを、JPEG、GIF、PNG ファイルにエクスポートできます。必要なファイル形式とオプションを選択したら、イメージを WordPress アカウントにアップロードできます。WordPress サイトが複数ある場合は、ビットマップのアップロード先となるサイトを選択できます。エクスポートされたビットマップは、選択したサイトのメディア ライブラリに追加されます。

ビットマップを WordPress に初めてアップロードする際には、WordPress アカウントを認証してログインする必要があります。WordPress アカウントが複数ある場合は、いつでも切り替えられます。

ビットマップをエクスポートして WordPress にアップロードするには

- 1 エクスポートするオブジェクトを選択します。プロジェクト全体をエクスポートする場合は、オブジェクトの選択をすべて解除します。
- 2 **[ファイル]** ▶ **[エクスポート先]** ▶ **[WordPress]** をクリックします。
- 3 **[WordPress にエクスポート]** ダイアログ ボックスで、使用するファイル形式を **[フォーマット]** リスト ボックスで選択し、必要なエクスポート設定を調整します。
[WordPress にエクスポート] ダイアログ ボックスでは、**[Web にエクスポート]** ダイアログ ボックスに用意されているものと同じエクスポート オプションが用意されています。エクスポート オプションについて詳しくは、[808 ページの「Web 用にビットマップをエクスポートする」](#)。を参照してください。
- 4 **[アップロード]** をクリックします。
- 5 **[WordPress にアップロード]** ダイアログ ボックスから、次の表の 1 つまたは複数のタスクを実行します。

目的	作業手順
WordPress アカウントを認証してログインする	[WordPress アカウントの認証] アカウントをクリックします。
WordPress サイトを選択する	[サイト] ボックスからサイトを選択します。
ビットマップをアップロードする	[アップロード] をクリックします。
別の WordPress アカウントにログインする	[ログアウトまたはアカウントの切り替え] をクリックします。



エクスポートされたビットマップが一時ファイルとして保存され、イメージを WordPress にアップロードした後に削除されます。

Web プリセットの保存と適用

Web プリセットでは、Web 互換ファイル形式のエクスポート用カスタム設定を保存できます。

Web 互換イメージのエクスポート用プリセットを保存するには

- 1 **[Web にエクスポート]** ダイアログ ボックスの **[フォーマット]** リスト ボックスからファイル形式を選択します。
- 2 プリセットとして保存する設定を選択します。
- 3 **[プリセット]** リスト ボックスの横の矢印をクリックして、**[プリセットの保存]** をクリックします。
- 4 **[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。

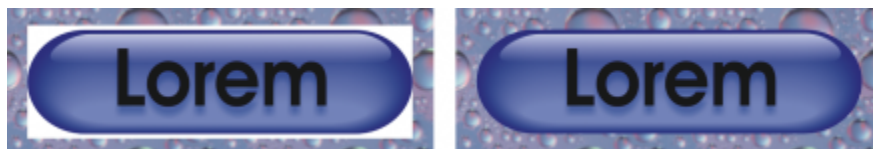
Web 互換イメージのエクスポート用プリセットを適用するには

- 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て、**[プリセットのロード]** をクリックします。
- 2 ファイル名をクリックします。
- 3 **[開く]** をクリックします。

透明なカラーとバックグラウンドのあるオブジェクトをエクスポートする

CorelDRAW は、パレット GIF または 8 ビット PNG などのパレット ベースのビットマップを、**透明なカラー**やバックグラウンドとともにエクスポートできます。これらのビットマップには、ボタンやロゴなどのオブジェクトを含めることができ、バックグラウンドにカラーやパターンがある Web ページで一般的に使用されています。

バックグラウンドが**不透明**になっているオブジェクトを Web ページに配置すると、ページ上にオブジェクトのバックグラウンド カラーが長方形で表示されます。オブジェクトのバックグラウンドを透明にすると、オブジェクトのバックグラウンドはページに溶け込んで表示されます。オブジェクトのバックグラウンドを透明にすると、Web ページのバックグラウンドのカラーやパターンを変更する際に、一致するオブジェクトのバックグラウンドを変更する必要がありません。



Web ページで使用する、透明なバックグラウンドの GIF イメージを作成することができます。

ビットマップを透明なバックグラウンド付きで保存するには

- 1 **[Web にエクスポート]** ダイアログ ボックスで、**[フォーマット]** リスト ボックスから GIF や 8 ビット PNG などのパレットのファイル形式を選択します。
- 2 次の表のタスクを実行します。


目的

オブジェクトの背景を透明にする

選択したカラーを透明にする

作業手順

[設定] 領域で、[透明] チェック ボックスをオンにします。

スポイト ツールをクリックして、プレビュー ウィンドウでイメージをクリックしてカラーを選択します。[設定] 領域で、[選択した色を透明にする] ボタン  をクリックします。

マット カラーをオブジェクトのバックグラウンドに適用して、アンチエイリアス化したオブジェクトのエッジをブレンドする

[設定] 領域で、[マット] カラー ピッカーを開き、カラーを選択します。




最高の結果を得るには、[設定] 領域の [ディザ] リスト ボックスから [なし] を選択します。

Web 対応テキスト

段落テキストを Web 対応テキストに変換すると、発行したドキュメントを HTML エディタで編集できます。他のフォントで上書きしない限り、デフォルトの Web フォント スタイルが自動的に適用されます。上書きしても、Web サイト閲覧者のコンピュータにそのフォントがインストールされていない場合は、デフォルトのフォントが使用されます。太字、斜体、および下線のテキスト スタイルも設定できます。また、標準塗りつぶしを Web 対応テキストに適用できますが、輪郭は Web 対応テキストに適用できません。

テキストを Web 対応にするには

- 選択ツール  を使用して、段落テキストのフレームを選択します。[テキスト] ▶ [テキストを Web 互換にする] をクリックします。



Web 対応テキストが他のインターネット オブジェクトと重なったり、描画ページの枠外にはみ出したりしていないことを確認してください。このようなテキストは、ビットマップに変換され、インターネット用のプロパティがなくなります。

アート テキストは、Web 対応テキストには変換できません。常にビットマップとして扱われます。ただし、アート テキストを段落テキストに変換してから、Web 対応テキストに変換することはできます。テキストの変換について詳しくは、556 ページの「テキストを検索/編集/変換する」を参照してください。

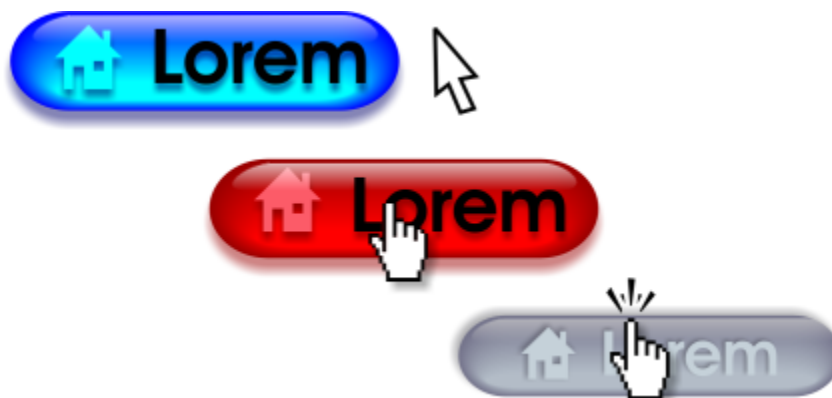
ロールオーバー

ロールオーバーは、クリックまたはポイントすると外観が変わるインタラクティブなオブジェクトです。オブジェクトを使用して、ロールオーバーを作成できます。

ロールオーバーを作成するには、次のロールオーバー ステートを追加します。

- 普通 - デフォルト。 ボタンにマウス操作が関連付けられていないときの状態です。
- オーバー - カーソルがボタンの上を通過するときの状態です。
- ダウン - ボタンをクリックしたときの状態です。

ロールオーバーの各ステートに異なるオブジェクトのプロパティを適用できます。また、ロールオーバーのステートをプレビューできます。





[普通] (左)、[オーバー] (中央)、[ダウン] (右) の状態のロールオーバー。

ロールオーバー オブジェクトを作成するには


- 1 **オブジェクト**を選択します。
- 2 **[オブジェクト] ▶ [ロールオーバー] ▶ [ロールオーバーの作成]** をクリックします。

オブジェクトのロールオーバー ステートを変更するには


- 1 ロールオーバー オブジェクトをクリックして選択します。
- 2 **[オブジェクト] ▶ [ロールオーバー] ▶ [ロールオーバーの編集]** をクリックします。
- 3 **[ウィンドウ] ▶ [インスペクタ] ▶ [リンクとロールオーバー]** をクリックします。
- 4 **[リンクとロールオーバー]** 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、**[アクティブなロールオーバー ステート]** リスト ボックスからステートを選択します。
 - 標準
 - オーバー
 - ダウン
- 5 カラーなど、オブジェクトのプロパティを変更します。
- 6 必要に応じてステップ 4 と 5 を繰り返して他のステートを変更します。
- 7 **[ロールオーバーの編集の終了]** ボタン  をクリックします。

可能な操作


ロールオーバー ステートを削除する

[ロールオーバーの状態を削除] ボタン  をクリックします。

ロールオーバー ステートを複製する

[ロールオーバーの状態の複製] ボタン  をクリックします。

ロールオーバーを元に戻す

[ロールオーバーのオブジェクト抽出] ボタン  をクリックします。

ロールオーバーをクリックしたときに表示されるフレームを指定する

[ターゲット] リスト ボックスからターゲット フレームを選択します。



ロールオーバーの編集中に描画を閉じることはできません。まず、編集を終了する必要があります。

ロールオーバーをプレビューするには

- 1 [オブジェクト] ▶ [ロールオーバー] ▶ [ロールオーバーのライブ プレビュー] をクリックします。
- 2 描画ウィンドウでロールオーバー をポイントして [オーバー] 状態を表示します。ロールオーバーをクリックすると、[ダウン] 状態を表示できます。

ロールオーバーのプロパティを表示するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [オブジェクト] をクリックします。
- 2 [オブジェクト] インспекタで、ロールオーバーのあるページとレイヤをクリックします。
- 3 ロールオーバー名をクリックし、[普通]、[オーバー]、および[ダウン] のロールオーバー ステートのツリーを展開します。



ロールオーバー オブジェクトの状態を描画ページでプレビューするには、[オブジェクト] ▶ [ロールオーバー] ▶ [ロールオーバーのライブ プレビュー] をクリックします。

ブックマークとハイパーリンク

CorelDRAW では、ドキュメントにブックマークやハイパーリンクを追加できます。ブックマークやハイパーリンクは、テキスト オブジェクト、ロールオーバー、およびビットマップなどのオブジェクトに適用できます。詳しくは、833 ページの「PDF ハイパーリンク、ブックマーク、サムネール」を参照してください。


ブックマーク

ファイル内にリンクを作成するには、テキストやオブジェクトにブックマークを付けます。さらに、オブジェクトにリンクを割り当てて、そのオブジェクトがクリックされるとブックマークが開くようにします。



ハイパーリンク

また、ハイパーリンク をオブジェクトに割り当てることもできます。Web アドレス、FTP サーバー、電子メール アドレス、ブックマーク、またはファイルにリンクできます。そのオブジェクトがクリックされると、割り当てられた場所が該当するアプリケーションで開きます。作成したハイパーリンクを、表示して確認することができます。また、リンクやブックマークを削除できます。テキストを使用する場合は、ハイパーリンクをアートテキストと段落テキストの両方に割り当てることができます。

ブックマークを付けるには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [ソース] をクリックします。
- 2 作業領域で、ブックマークを付けるオブジェクトをクリックします。
- 3 [新規ブックマーク] ボタン  をクリックします。
- 4 [名前] ボックスに、ブックマークの名前を入力します。

オブジェクトやテキストにハイパーリンクを割り当てるには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [ソース] をクリックします。
- 2 選択ツール  を使用して、ハイパーリンクを適用するオブジェクトまたはテキスト オブジェクトをクリックします。
- 3 [新規リンク] ボタン  をクリックします。
- 4 [リンクのタイプ] リスト ボックスから、次のいずれかのリンク タイプを選択します。

リンクのタイプ

http:// または https://

リンクをクリックすると開く Web ページの Web アドレス (URL) を入力します。

ftp://

リンクをクリックすると開く FTP サーバーの Web アドレス (URL) を入力します。

mailto:

電子メール アドレスを入力します。

file://

参照ボタンをクリックして、リンクをクリックしたときに開くファイルに移動します。


ブックマーク

以前に作成したブックマークをリストから選択します。




また、[プロパティ] インспекタからハイパーリンクを割り当てることもできます。[ウィンドウ] ▶ [インспекタ] ▶ [プロパティ] をクリックしてインспекタを開き、[インターネット] ボタンをクリックします。

リンクを確認するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [ソース]をクリックします。
- 2 開くリンクを選択します。
- 3 [リンクを開く] ボタン  をクリックします。

ブックマークやリンクを削除するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [ソース]をクリックします。
- 2 削除するリンクまたはブックマークを選択します。
- 3 [削除] ボタン  をクリックします。

オブジェクトにホットスポットおよび代替テキストを追加する

オブジェクトの輪郭に沿うホットスポットや、オブジェクトの境界ボックス全体を埋めるホットスポットを設定することもできます。CorelDRAW はリンクが含まれているオブジェクトを網かけを適用して示します。網かけパターンおよびそのバックグラウンドの塗りつぶしのカラーは変更できます。また、テキスト専用のブラウザやスクリーンリーダー用に代替テキストをオブジェクトに加えることができます。

ホットスポットを設定するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [リンク]をクリックします。
- 2 作業領域で、ホットスポットを追加するオブジェクトをクリックします。
- 3 [リンクとロールオーバー] インспекタで [ビヘイビア] リスト ボックスから [リンク] を選択し、[URL] ボックスに Web アドレスを入力します。
- 4 [ホットスポットの使用方法を定義] 領域で、次のいずれかのボタンをクリックします。
 - 形状 - オブジェクトの形状を使用してホットスポットを指定します。

- **範囲** - オブジェクトの範囲ボックスを使用してホットスポットを指定します。

5 **[バックグラウンド]** カラー ピッカー  を開き、カラーをクリックします。

6 **[網掛け]** カラー ピッカー  を開き、カラーをクリックします。



ハイパーリンクが付いたオブジェクトを選択して、**ホットスポット**の網かけカラーまたはバックグラウンド カラーを変更した場合は、選択したオブジェクトのみに変更が適用されます。

オブジェクトに代替テキストを追加する

- 1 **[ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [リンク]**をクリックします。
- 2 作業領域で、代替テキストを追加するリンク付き**オブジェクト**をクリックします。
- 3 **[リンク]** インспекタで **[ALT コメント]** テキスト ボックスに代替テキストを入力します。

ファイル形式

- ファイルやアセットをインポート/エクスポートする.....823
- PDF へのエクスポート..... 831
- オフィス生産性アプリケーションを使用する..... 845
- サポートされているファイル形式..... 847



ファイルやアセットをインポート/エクスポートする

このアプリケーションには、ファイルやアセットをインポート/エクスポートする際にファイル形式を変換するためのフィルタ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 823 の「ファイルをインポートする」。
- ページ 825 の「ファイルをエクスポートする」。
- ページ 827 の「オブジェクトやページをエクスポートする」。

ファイルをインポートする

他のアプリケーションで作成したファイルをインポート（配置）することができます。たとえば、Adobe Portable Document Format (PDF)、[JPEG](#)、または Adobe Illustrator (AI) ファイルをインポートできます。ファイルをインポートし、アクティブなアプリケーション ウィンドウに[オブジェクト](#)として挿入できます。また、インポート時にファイルのサイズを変更して、中央に配置することもできます。インポートしたファイルはアクティブなファイルの一部になります。**[ソース]** インスペクタを使用すると、JPEG や PNG などのビットマップ形式で保存されたリンクされたファイルを追加できます。リンクされた Corel DESIGNER (DES) ファイル、CorelDRAW (CDR) ファイル、カンマ区切り値 (CSV) ファイル、および Excel ブック (XLS または XLSX) ファイルをインポートすることもできます。リンクされたファイルのソースを開いて編集したり、リンクされたコンテンツを最新バージョンのソースファイルと同期したりできます。いつでもインポートしたファイルとそのソース間のリンクを解除して、ファイルを互いに独立して編集できます。

オペレーティング システムの言語とは異なる言語のテキストを含む CorelDRAW の旧バージョンからファイルをインポートする場合は、[コード ページ](#)設定を使用することにより、ファイルに保存されているオブジェクト名、キーワード、注記を正しく表示できます。

アクティブな描画にファイルをインポートするには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[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。
必要に応じて、検索ボックスを使用してファイルを検索できます。ファイル名、題名、主題、作成者、キーワード、コメント、ビットマップ名、オブジェクト名などを検索できます。
- 3 ファイル名をクリックします。

ファイル内に、オペレーティング システムの言語と異なる言語のテキストがある場合は、オブジェクト名、キーワード、および注記を正しく表示するために、**[コード ページの選択]** リスト ボックスから対応するオプションを選択します。

これらのオプションは、ファイル形式によっては使用できません。

4 **[配置]** をクリックし、次のいずれかの操作を行います。

- 描画ページをクリックし、ファイルのサイズを維持して、クリックした場所が左上の角となるようにファイルを配置します。
- 描画ページ上でドラッグし、ファイルのサイズを変更します。インポート カーソルには、描画ページをドラッグするたびに、サイズ変更されたファイルの寸法が表示されます。
- **Return** キーを押して、描画ページの中央にこのファイルを配置します。
- **スペースバー**を押して、元のファイルと同じ位置にファイルを配置します (CDR および AI ファイルのみ)。

アクティブなスナップ オプションがインポートされたファイルに適用されます。

可能な操作

外部のビットマップを埋め込まずにリンクする

[オプション] をクリックして、**[外部リンクのイメージとしてインポート]** をクリックします。

リンク イメージのリストを表示する場合は、**[ウィンドウ] ▶ インスペクタ ▶ [ソース]** をクリックします。

インポートされたビットマップのレイヤをマージする

[マルチレイヤ ビットマップの結合] チェック ボックスをオンにします。

埋め込まれた **International Color Consortium (ICC)** プロファイルを保存する

[埋め込み ICC プロファイルの抽出] チェック ボックスをオンにすると、アプリケーションがインストールされているカラー フォルダに ICC プロファイルが保存されます。

このオプションは、ファイル形式によっては使用できません。

すかし模様または著作権情報をチェックする

[すかし模様のチェック] チェック ボックスをオンにします。

このオプションは、ファイル形式によっては使用できません。

ダイアログ ボックスを開く代わりに、**フィルタ**のデフォルト設定を使用する

[オプション] をクリックし、**[インポート フィルタ ダイアログを表示しない]** チェック ボックスをオンにします。

このオプションは、ファイル形式によっては使用できません。

インポートされたファイルのレイヤとページを維持する

[オプション] をクリックして、**[レイヤとページの維持]** チェック ボックスをオンにします。このチェック ボックスをオフにすると、すべてのレイヤが結合されて 1 つのレイヤになります。

このオプションは、ファイル形式によっては使用できません。

複数ページの TIFF ドキュメントをインポートする場合は、インポートするページを選択します

[TIFF インポート] ダイアログ ボックスで、**[インポートするページの選択]** 領域でオプションを有効にします。

このオプションは、TIFF ファイル形式でのみ使用できます。

イメージの一部だけを開く

[部分ファイルのロード] ダイアログ ボックスで、**[フレームのロード]** ボックスに、開くフレームの範囲を入力します。



ファイル形式によっては、使用できないインポート オプションもあります。






複数のファイルをインポートすることもできます。**Shift** キーを押したままクリックすると、リスト内で隣接している複数のファイルを選択できます。**Command** キーを押しながらクリックすると、隣接していない複数のファイルを選択できます。

外部のリンクされたファイルをインポートするには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [ソース] をクリックします。
- 2 [ソース] インспекタの下部にある [リンクされたファイルを追加] ボタンをクリックします。
- 3 ファイルがあるドライブとフォルダを検索します。
- 4 [配置] をクリックします。
- 5 作業領域内をクリックしてファイルを配置します。

外部のリンクされたファイル进行操作するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ インспекタ ▶ [ソース] をクリックします。
- 2 [ソース] インспекタで、リンクされたファイルをクリックします。
- 3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
リンクされたファイルのソースを開く	[ソース ファイルを開く] ボタン  をクリックします。
リンクされたファイルを最新バージョンのソースと同期する	[リンクされたイメージを同期] ボタン  をクリックします。 注記: リンクされたファイルをドキュメントで変更した場合は、変更内容が失われます。リンクされたファイルの変更内容を維持するには、ファイルを同期する前にソースで同じ変更を行う必要があります。
ソース ファイルへのリンクを解除する	[リンクの解除] ボタン  をクリックします。

ファイルをエクスポートする

[ファイル] ▶ [エクスポート] コマンドを使用すると、他のアプリケーションで使用できるさまざまなビットマップ ファイルおよびベクトル ファイル形式にエクスポートできます。たとえば、Adobe Illustrator (AI) 形式や [JPG](#) 形式にファイルをエクスポートできます。ファイルをエクスポートして、Microsoft Office や Corel WordPerfect Office などのオフィス スイート製品用に最適化することもできます。

[エクスポート] インспекタを使用すると、ドキュメント内のアセットを複数のファイルに同時にエクスポートできます。1 つまたは複数のオブジェクトやページ、またはオブジェクトのグループを、さまざまなファイル形式でエクスポートできます。詳しくは、[827 ページの「オブジェクトやページをエクスポートする」](#)。を参照してください。

ファイルをエクスポートしている間、元のファイルは既存の形式で描画ウィンドウに開かれたままです。

[ファイル] ▶ [名前を付けて保存] コマンドを使用して、さまざまなベクトル形式にファイルを保存できます。別の形式にファイルを保存すると、保存されたファイルは描画ウィンドウにすぐに表示されます。一部のファイル形式は CorelDRAW ファイルにあるすべての機能をサポートしていないので、まずファイルを CorelDRAW (CDR) ファイルとして保存することをお勧めします。

ファイルを PNG、JPEG、GIF、WEBP、および PDF 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。ページの外側にあるオブジェクトの部分は、エクスポートされたファイルの表示では切り抜かれています。

ファイルをエクスポートするには

- 1 **[ファイル] ▶ [エクスポート]** をクリックします。
- 2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
- 3 **[ファイル形式]** 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]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
- 5 次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
 - **選択した要素のみを保存** - アクティブな描画の選択オブジェクトのみを保存します。
 - **[エクスポート時にページを切り抜き]** - アートワークを描画ページの境界線で切り抜きます
 - **エクスポート フィルタ ダイアログを表示しない** - エクスポートの詳細オプションを示すダイアログ ボックスを表示しません。これらのオプションは、ファイル形式によっては使用できません。
- 6 **[エクスポート]** をクリックします。
エクスポートする形式に関するダイアログ ボックスが表示された場合は、必要に応じてオプションを選択します。

可能な操作

エクスポート時にファイルを圧縮する

[圧縮の種類] リスト ボックスで圧縮方法を選択します。



ファイルの形式によっては、**[エクスポート]** ダイアログ ボックスで選択できないオプションや圧縮の種類があります。非表示レイヤにあるオブジェクトは、非表示レイヤの印刷およびエクスポート機能が無効になっていない限り、エクスポートされたファイルに表示されます。ビットマップ ファイル形式にエクスポートする際に使用できるオプションについて詳しくは、716 ページの「エクスポート時にベクトル グラフィックスをビットマップに変換するには」を参照してください。

有効期限が切れたトライアル版を使用している場合は、ファイルをエクスポートすることはできません。



エクスポートするファイルに含まれるレイヤを指定できます。詳しくは、329 ページの「レイヤの印刷とエクスポートを有効/無効にするには」を参照してください。

ファイルを Microsoft Office に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 意図されるファイルの使用方法に最適なオプションを選択します。
 - **互換性** - 描画を Portable Network Graphic (PNG) 形式のビットマップとして保存します。Office アプリケーションにインポートする場合に、描画の外観が維持されます。
 - **編集** - 描画を Extended Metafile Format (EMF) として保存します。これにより、編集可能な要素のほとんどがベクトル描画で保持されます。
- 3 **[互換性]** を選択した場合は、**[目的別最適化]** リスト ボックスから最適化オプションを選びます。
 - **表示** - スライド ショーやオンライン ドキュメントなどの出力用にファイルを最適化します (96 dpi)。

- **デスクトップ印刷** - デスクトップ印刷用に適したイメージ品質を維持します (150 dpi)
 - **商用印刷** - 高品質の印刷用にファイルを最適化します (300 dpi)。
- ダイアログ ボックスの左下隅には、推定ファイル サイズが表示されます。


- 4 **[OK]** をクリックします。
- 5 ファ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]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
- 7 **[保存]** をクリックします。

可能な操作

プレビュー ウィンドウをズーム イン/アウトする

ズーム イン  ツール、または **ズーム アウト**  ツールを使用して、プレビュー ウィンドウでクリックします。

描画の別の領域にスクロールする

スクロール ツール  を使用して、表示する領域が見えるまでプレビュー ウィンドウでドラッグします。



最適化オプションは、**[Microsoft Office]** オプションと **[互換性]** オプションを選択した場合のみ使用できます。

複数のファイルをエクスポートするには

- **[ファイル]** ▶ **[エクスポート先]** ▶ **[複数のファイル]** をクリックします。

[エクスポート] インスペクタが開きます。**[エクスポート]** インスペクタを使用してアセットを複数のファイルにエクスポートする方法については、[827 ページの「オブジェクトやページをエクスポートする」](#)を参照してください。

オブジェクトやページをエクスポートする

CorelDRAW では、アセットを **[エクスポート]** インスペクタを使用して管理およびエクスポートできます。1 つまたは複数のオブジェクトやページ、またはオブジェクトのグループを、PDF、JPEG、PNG、SVG、EPS、TIFF、GIF、AI、DWG、DXF の各形式でエクスポートできます。

オブジェクトをエクスポートするには、オブジェクトをドキュメントで選択し、**[エクスポート]** インスペクタに追加する必要があります。アクティブなページをエクスポート リストに追加するには、ページ上にあるすべてのオブジェクトの選択を解除する必要があります。複数のオブジェクトやページを選択し、エクスポート リストにワンクリックで追加することもできます。各アセットはリストで別個のエントリとして表示されます。オブジェクトの選択について詳しくは、[260 ページの「オブジェクトを選択する」](#)。を参照してください。ページの選択について詳しくは、[676 ページの「ページを選択してアクティブにする」](#)。を参照してください。

エクスポート リストから選択したアイテムを削除できます。また、リスト内のすべてのアイテムを選択して、一度に削除することもできます。

デフォルトで、アセットをエクスポート用に追加すると、エクスポート リストに表示されるファイル名は、**[オブジェクト]** インスペクタ (**[オブジェクト]** ▶ **[オブジェクト]**) のオブジェクト名と同じになります。エクスポート アイテムのファイル名を変更する場合は、**[エクスポート]** インスペクタでファイル名を変更できます。また、よりわかりやすく意味のある名前にするために、ファイル名に接尾辞を追加できます。たとえば、同じデザイン アセットを異なるサイズでエクスポートする場合、接頭辞を追加してサイズを示すことができます。


アセットは、異なる設定を用いて何度もエクスポートできます。たとえば、ロゴを JPEG 形式と PDF 形式でエクスポートしておき、ロゴを一度追加し、それをエクスポート リスト内で複製してから、目的のオプションに調整すると簡単です。

CorelDRAW では、エクスポート設定を再利用することもできます。たとえば、バナーのいくつかのデザインを同じ設定でエクスポートするには、最初のデザインをリストに追加し、エクスポート オプションを指定します。次に、他のデザインを選択し、最初のデザインのエクスポート設定を使用してエクスポート リストにワンクリックで追加します。エクスポート設定はオブジェクト固有です。オブジェクトをドキュメントから削除すると、そのオブジェクトは **[エクスポート]** インспекタから自動的に削除され、そのオブジェクトに関連付けられていた設定は使用できなくなります。

[エクスポート] インспекタで、ページは先にリストされ、エクスポート用に追加した順序とは関係なく、ドキュメントにおける順序で表示されます。オブジェクトはすべて、その後、**[オブジェクト]** インспекタでの表示順でリストされます。たとえば、マルチページ ドキュメントの場合、ページ 1 上のオブジェクトはページ 5 上のオブジェクトよりも前に表示されます。

エクスポート アセットを管理するには



- **[エクスポート]** インспекタ (**[ファイル]** ▶ **[目的別エクスポート]** **[エクスポート先]** ▶ **[複数のファイル]**) で、次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
オブジェクトをエクスポート リストに追加する	ドキュメント ウィンドウでオブジェクトを選択し、 [新規追加] ボタン  をクリックします。
アクティブなページをエクスポート リストに追加する	ページ上のオブジェクトがすべて選択解除されていることを確認し、 [新規追加] ボタン  をクリックします。
複数のアセットをエクスポート リストに追加する	ドキュメント ウィンドウでアセットを複数選択し、 [新規追加] ボタン  をクリックします。 各アセットがエクスポート リストに別個のアイテムとして追加されます。
エクスポート リストからアイテムを削除する	リストから削除するアイテムの横の [削除] ボタン  をクリックします
エクスポート リストからすべてのアイテムを削除する	[すべて選択] ボタン  をクリックして、 [エクスポート] インспекタの下部にある [削除]  ボタンをクリックします。
エクスポート リストのアイテムを複製する	複製するアイテムの横の [オプション] ボタン  をクリックし、 [複製] をクリックします。
エクスポート リストのアイテムの設定を再利用してアセットを追加する	ドキュメントでアセットを選択します。 [エクスポート] インспекタで、設定をコピーするエントリの横の [オプション] ボタン  をクリックし、 [これらの設定でアセットを追加] をクリックします。
アセットの名前を変更する	名前ラベルをクリックして、新しい名前を入力します。



また、**[エクスポート]** インスペクタは、**[ウィンドウ] ▶ インスペクタ ▶ [エクスポート]**をクリックして開くこともできます。


アセットをエクスポートするには

- 1 アセットを、**[エクスポート]** インスペクタのエクスポート リストに追加します。
- 2 **[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。
ファイル名を意味のあるわかりやすいものにしたい場合は、後置文字列を入力します。
- 3 **[保存先フォルダ]** ボタン  をクリックして、ファイルを保存するドライブとフォルダを参照します。
- 4 **[オプション]** ボタン  をクリックし、**[アイテムのエクスポート]** をクリックします。


可能な操作

複数のアイテムをエクスポートする

[エクスポート] インスペクタで、エクスポートするアイテムの横の **[アイテムの選択]** チェック ボックスをオンにします。**[エクスポート]** をクリックします。

ヒント: リスト内のすべてのアイテムをエクスポートするには、**[すべて選択]** ボタン  をクリックして、**[エクスポート]** をクリックします。


エクスポート設定を変更する

[エクスポート] インスペクタで、**[設定]** ボタン  をクリックし、目的のオプションを指定します。



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。



等高線、ブレンド、押し出し、シャドウや、**アート メディア ツール**  を使用して作成されたオブジェクトなど、リンク グループをエクスポートするには、オブジェクトをリンク グループにまとめてから、グループを **[エクスポート]** インスペクタに追加します。たとえば、インナー シャドウを持つオブジェクトをエクスポートするには、オブジェクトとシャドウでグループを作成し、そのグループを **[エクスポート]** インスペクタに追加します。オブジェクトをグループ化する方法については、[307 ページの「オブジェクトをグループ化するには」](#)。を参照してください。

新規アイテムのデフォルト ファイル形式を選択するには

- **[エクスポート]** インスペクタの下部にある **[デフォルトのファイル形式]** リスト ボックスから、デフォルトのファイル形式を選択します。



PDF へのエクスポート

PDF は、元のアプリケーション ファイルに含まれるフォント、イメージ、グラフィック、およびフォーマットを保存するためのファイル形式です。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 831 の「PDF へのエクスポート」。
- ページ 833 の「PDF ハイパーリンク、ブックマーク、サムネール」。
- ページ 834 の「PDF ファイル内の注釈」。
- ページ 834 の「PDF ファイル サイズを縮小する」。
- ページ 836 の「PDF ファイル内のテキストとフォント」。
- ページ 837 の「PDF ファイルのエンコード」。
- ページ 838 の「EPS ファイルの表示オプション」。
- ページ 838 の「PDF カラー マネジメント オプション」。
- ページ 839 の「PDF セキュリティ オプション」。
- ページ 841 の「PDF ファイルを最適化する」。
- ページ 842 の「PDF プリフライトの概要」。
- ページ 842 の「印刷プロバイダ用に PDF ファイルを準備する」。

PDF へのエクスポート

ドキュメントを PDF ファイルとしてエクスポートすることができます。PDF ファイルは、Adobe Acrobat、Adobe Reader、または PDF 対応のリーダーがインストールされているコンピュータであれば、あらゆるプラットフォームで表示、共有、および印刷することができます。また、PDF ファイルをイントラネットや Web にアップロードすることもできます。ドキュメントの部分またはドキュメント全体を PDF ファイルにエクスポートすることも可能です。

ドキュメントを PDF ファイルとしてエクスポートする際は、複数の PDF プリセットから選択でき、これによって特定の設定をファイルに適用できます。たとえば **Web** プリセットでは、PDF ファイルにあるイメージの解像度が Web 用に最適化されます。

また、PDF プリセットの新規作成、既存のプリセットの編集も可能です。PDF ファイルのセキュリティ設定は PDF プリセットで保存されません。PDF ファイルのセキュリティ オプションについて詳しくは、[839 ページの「PDF セキュリティ オプション」](#)を参照してください。

ドキュメントでシンボルを使用している場合は、そのシンボルも PDF ファイルでサポートされます。

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、埋め込みフォント、デバイス非依存のカラー、XMP メタデータ形式の独自の記述が含まれています。この PDF スタイルは、元のドキュメントに含まれるスポット カラーまたは Lab カラーを保持しますが、グレースケールや RGB などの他のカラーを CMYK カラー モードに変換します。また、このスタイルは、レンダリング デバイスで CMYK カラーをどのように解釈するかを指定するカラー プロファイルを埋め込みます。
 - **アーカイブ (RGB)** - 前回のスタイルと同じように、スポット カラーまたは Lab カラーを保持する PDF/A-1b ファイルを作成します。他のすべてのカラーは、RGB カラー モードに変換されます。
 - **現在の校正設定** - 校正カラー プロファイルを PDF に適用します。
 - **ドキュメント配布** - レーザー プリンタまたはデスクトップ プリンタで印刷でき、通常のドキュメントの配布に適した PDF ファイルを作成します。このスタイルでは、ビットマップ イメージを **JPEG** 形式に圧縮し、ブックマークやハイパーリンクを入れることができます。
 - **編集** - プリンタまたはデジタル コピー機への送信を目的とした高品質な PDF ファイルを作成します。このスタイルでは、**LZW** 形式に圧縮し、フォントを埋め込んだり、ハイパーリンク、ブックマーク、サムネールなどを入れたりすることができます。後で編集できるように、すべてのフォントとイメージ、ハイパーリンクが表示されます。 イメージは最大解像度で表示されます。
 - **PDF/X-1a** - ビットマップ イメージを **ZIP** 形式で圧縮し、すべてのオブジェクトを CMYK カラー スペースに変換します。
 - **PDF/X-3** - このスタイルは PDF/X-1a のサブセットです。PDF ファイルに CMYK データと CMYK 以外のデータ (Lab やグレースケールなど) の両方を保存できます。
 - **プリプレス** - ビットマップ イメージを **ZIP** 形式に圧縮し、フォントを埋め込んだり、ハイエンドな印刷を実現するスポット カラー オプションを保存したりすることができます。印刷用 PDF ファイルを準備する前に、必ず印刷プロバイダに適切な設定についてお問い合わせください。
 - **Web** - 電子メールでの配布や Web での公開など、オンライン表示を目的とした PDF ファイルを作成します。このスタイルでは、ビットマップ イメージを **JPEG** 形式に圧縮し、テキストを圧縮したり、ハイパーリンクを入れたりすることができます。
- 5 **【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
 - **現行のページ** - アクティブなページをエクスポートします
 - **ページ** - 指定したページをエクスポートします
- 7 **【ページ サイズ】** 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
 - **ドキュメントで定義** - ドキュメントで定義されているページ サイズを適用します
 - **選択したオブジェクトで定義** - ページのオブジェクトのサイズ別にページ サイズを定義します
- 8 **【OK】** をクリックします。
- 9 **【保存】** をクリックします。



PDF/A-1b 規格に準拠したアーカイブ用 PDF ファイルを作成する場合、ドキュメントにすべてのフォントを埋め込むことができるようにする必要があります。埋め込みできないフォントをチェックするには、PDF ファイルのプリフライト概要を表示します。表示概要については、[842 ページの「PDF ファイルのプリフライト概要を表示するには」](#)。を参照してください。埋

め込むことができないフォントを置き換えたり、**【PDF に書き出し】** ダイアログ ボックスの **【オブジェクト】** ページで **【全テキストを曲線としてエクスポート】** チェック ボックスをオンにして、すべてのテキストを曲線に変換することもできます。

ドキュメント内に 3D モデルがある場合は、**【PDF に書き出し】** ダイアログボックスで **【PDF 設定】** をクリックして、**【互換性】** リストボックスから **【Acrobat 8.0】** 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。

フォントを埋め込むことができないかどうかをチェックするには、Microsoft Web サイトで公開されているフォント プロパティ拡張ツールなどの無料ツールを使用して、ライセンス情報と埋め込みに対する制限を参照する方法があります。

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。

ハイパーリンクとブックマークの割り当てについて詳しくは、818 ページの「ブックマークとハイパーリンク」を参照してください。

PDF ファイルにハイパーリンク、ブックマーク、サムネールを含めるには

- 1 [ファイル] ▶ [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 ファイル内の注釈

ドキュメントに注釈が含まれている場合、エクスポートした PDF ファイルからそれらを除外することも、それらを保持することもできます。デフォルトでは、[プリプレス]、[アーカイブ]、[PDF/X] などの一部の PDF プリセットは、PDF ファイルから注釈を除外します。[ドキュメント配布]、[編集]、[Web] などのその他のプリセットは、PDF ファイル内の注釈を含めます。

注釈を含めるまたは除外するには

- 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参照して、ファイル名を入力します。
- 3 [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。
- 4 [ドキュメント] タブをクリックします。
- 5 [注釈を含める] チェック ボックスをオンまたはオフにします。
- 6 [OK] をクリックします。
- 7 [保存] をクリックします。

PDF ファイル サイズを縮小する

ビットマップ イメージ、テキスト、ライン アートを圧縮して、PDF ファイルのサイズを縮小できます。ビットマップ イメージの圧縮形式には、JPEG、LZW、ZIP があります。JPEG 形式による圧縮では、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。

PDF ファイルのサイズを小さくする方法には、カラー、グレースケール、またはモノクロのビットマップ イメージのダウンサンプリングなどもあります。

描画ページに存在しないオブジェクトを除外することでも、PDF ファイルのファイル サイズを小さくできます。たいていの PDF ビューアでそうしたオブジェクトは表示されませんが、情報は PDF ファイルに格納されており、ファイル サイズを押し上げています。

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 ファイルでテキストやライン アートを圧縮するには

- 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 [テキストとライン アートの圧縮] チェック ボックスをオンにします。
- 7 [OK] をクリックします。
- 8 [保存] をクリックします。

PDF ファイルでビットマップ イメージをダウンサンプリングするには

- 1 [ファイル] ▶ [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。

描画ページ外のオブジェクトを PDF ファイルから除外するには

- 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 **[ページ上のオブジェクトのみエクスポート]** チェック ボックスをオンにします。
- 7 **[OK]** をクリックします。
- 8 **[保存]** をクリックします。



テキストとメッシュ塗りつぶしオブジェクトを除く、ページ上に一部だけ存在するすべてのオブジェクトは切り抜かれ、ページ外の領域が削除されます。

PDF ファイル内のテキストとフォント

テキストとフォントのオプションを設定して、PDF ファイルのテキストの出力方法を決定できます。

PDF ファイルにフォントを埋め込むことができます。フォントの埋め込みによってファイルのサイズは大きくなりますが、システムの相違によるフォントの有無を考慮する必要がなくなり、PDF ファイルの移植性が高くなります。基本 14 フォントを埋め込むと、フォントが PDF ファイルに追加され、異なるシステムでのフォントの変化を防ぐことができます。基本 14 フォントは、すべての PostScript デバイスに存在します。

TrueType フォント を Type 1 フォントに変換することもできますが、ファイルで多くのフォントが使用されていると、ファイルのサイズが大きくなる可能性があります。たとえば、アルファベットの A から E までの文字しか使用しない場合など、ごくわずかな数の文字しか使用しない場合は、フォントの変換時にフォントのサブセットを作成することにより、ファイル サイズを小さくすることができます。使用するフォントの比率で含めることもできます。たとえば、使用するフォントの 50% を含むサブセットを作成することもできます。ドキュメントで使用される文字数が 50% を超える場合は、文字セット全体が埋め込まれます。ドキュメントで使用される文字数が 50% 未満の場合は、使用される文字だけが埋め込まれます。

テキストを曲線としてエクスポートすることにより、コンピュータの違いによるフォントの変化を防ぐこともできます。たとえば、非標準のテキスト文字を使用している場合は、テキストを曲線としてエクスポートできます。テキストを曲線としてエクスポートするとファイルが複雑になり、サイズも増加します。一般的なドキュメントの書き出しでは、テキストを曲線に変換するのではなく、ドキュメントにフォントを埋め込みます。

PDF ファイルにフォントを埋め込むには

- 1 **[ファイル] ▶ [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 **[フォントをドキュメントに埋め込む]** チェック ボックスをオンにします。
基本的なフォントを PDF ファイルにインストールする場合は、**[基本 14 フォントを埋め込む]** チェック ボックスをオンにします。
- 7 **[OK]** をクリックします。
- 8 **[保存]** をクリックします。



[基本 14 フォントを埋め込む] チェック ボックスをオンにすると、ファイルのサイズが大きくなります。このため、Web に書き出すファイルには、このオプションはできる限り使用しないでください。

TrueType フォントを Type 1 フォントに変換するには

- 1 [ファイル] ▶ [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 [TrueType を Type1 に変換] チェック ボックスをオンにします。
ファイル サイズを小さくする場合は、[以下のサブセット フォント] チェック ボックスをオンにし、使用するフォントの比率を [%] ボックスに入力して、フォントのサブセットを作成します。
- 7 [OK] をクリックします。
- 8 [保存] をクリックします。



フォントのサブセットを作成すると、Adobe Acrobat で PDF ファイルを編集するときに、ファイル内にフォントの文字の一部が含まれなくなることがあります。

テキストを曲線としてエクスポートするには

- 1 [ファイル] ▶ [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 [全テキストを曲線としてエクスポート] チェック ボックスをオンにします。
- 7 [OK] をクリックします。
- 8 [保存] をクリックします。

PDF ファイルのエンコード

ASCII とバイナリは、ドキュメントのエンコード形式です。ファイルを PDF に書き出す場合は、ASCII ファイルまたはバイナリファイルのエクスポートを選択できます。ASCII 形式のファイルは、あらゆるプラットフォームに移植できます。バイナリ形式のファイルはサイズが小さくなりますが、プラットフォームによってはこのファイル形式を処理できないため、移植性は低下します。

PDF ファイルのエンコード形式を指定するには

- 1 [ファイル] ▶ [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。

EPS ファイルの表示オプション

EPS ファイルとは、ドキュメントに埋め込まれた PostScript ファイルのことです。PDF ドキュメントでの Encapsulated PostScript (EPS) ファイルの表示方法を指定できます。**[PostScript]** オプションでは、高解像度イメージが PDF ドキュメントに含まれますが、Adobe Acrobat には表示されません。**[プレビュー]** オプションでは、高解像度イメージが PDF ファイルに含まれ、そのイメージの低解像度ビットマップが Adobe Acrobat に表示されます。

EPS ファイルの表示オプションを選択するには

- 1 [ファイル] ▶ [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 [EPS ファイル] リスト ボックスから次のいずれかを選択します。
 - **PostScript** — 高解像度イメージが PDF ドキュメントに含まれますが、表示されません。
 - **プレビュー** — 高解像度イメージが PDF ファイルに含まれ、そのイメージの低解像度ビットマップが表示されます。
- 7 [OK] をクリックします。
- 8 [保存] をクリックします。

PDF カラー マネジメント オプション

PDF ファイルのエクスポート時にカラー マネージメント オプションを指定することができます。また、カラー プロファイルを選択するか、オブジェクトを元のカラー スペースのままにすることもできます。また、PDF ヘカラー 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。

オーバープリントがどのように表示されるかをシミュレートする。これはドキュメントのソフト校正に便利です

[ドキュメントのオーバープリントを保存] チェック ボックスをオンにします。

黒のオーバープリントをオンにする

[常に黒をオーバープリント] チェック ボックスをオンにします。



[カラーの出力方法] リスト ボックスから **[ネイティブ]** オプションを選択すると、最大の3つのカラー スペースが表示されるか、PDF ファイルに埋め込まれます。

PDF セキュリティ オプション

作成する PDF ファイルを保護するためのセキュリティ オプションを設定できます。セキュリティ オプションを使用することで、Adobe Reader で表示される PDF ファイルのアクセス、編集、再現を可能にするかどうかと、それらをどの程度まで可能にするかを制御できます。

利用可能なセキュリティのレベルは、PDF ファイルを作成するのに使用する Adobe Reader のバージョンによって決定されます。Adobe Reader によって提供される暗号化レベルは、時間の経過とともに増加されてきました。たとえば、Adobe Reader バージョン 6 以前に保存する場合は、標準エンコーディングであり、バージョン 8 は 128 ビット エンコーディング、バージョン 9 は 256 ビット エンコーディングです。バージョンの選択について詳しくは、[841 ページの「PDF ファイルを最適化する」](#)を参照してください。

セキュリティ オプションは、権限パスワードと文書を開くパスワードの 2 つのパスワードで制御されます。

権限パスワードは、ファイルを印刷、編集、コピーできるかどうかを制御するマスター パスワードです。たとえば、ファイルの所有者は、ファイルの内容の一貫性を保護するために、編集を許可しない権限設定を選択できます。

また、文書を開くパスワードを設定すると、ファイルにアクセスできる人を制限できます。たとえば、ファイルに機密情報が含まれており、ファイルを表示できるユーザーを制限する場合は、文書を開くパスワードを設定します。権限パスワードを設定しないまま文書を開くパスワードを設定しないでください。

セキュリティ オプションは PDF ファイルを保存するときに適用されます。この設定は、Adobe Acrobat で PDF ファイルを開くときに表示できます。

セキュリティで保護された PDF ファイルを開いて編集するには、権限パスワード（権限パスワードが設定されていない場合は文書を開くパスワード）を入力する必要があります。PDF ファイルを開いたりインポートしたりする方法については、[865 ページ](#)の「[Adobe Portable Document Format\(PDF\)](#)」を参照してください。

PDF ファイルの権限を設定するには

- 1 [ファイル] ▶ [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、[841 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。CorelDRAW では、次のいずれかの互換性オプションを選択できます。Acrobat 4.0、Acrobat 5.0、Acrobat 6.0、Acrobat 8.0、Acrobat 9.0、PDF/X-1a、PDF/X-3、または PDF/A-1b。選択した互換性オプションによって使用できるコントロールが異なります。PDF ファイルを広範囲に配布する場合は、旧バージョンの Acrobat でもファイルを表示できるよう、Acrobat 8.0 や 9.0 などの旧バージョンとの互換性オプションを選ぶことをお勧めします。ただし、セキュリティが懸念される場合は、暗号化レベルが高い最新バージョンを選択します。詳しくは、[839 ページの「PDF セキュリティ オプション」](#)。を参照してください。

Web 上での PDF ドキュメントの表示を最適化するために、PDF のローディング時間を速度アップすることができます。

複雑な塗りつぶしをドキュメントに追加した場合は、それらをビットマップへ変換するように選択することができます。これがラスタライズと呼ばれます。これは PDF ファイルのサイズを大きくしますが、複雑な塗りつぶしが確実に正確に表示されます。

互換性オプションを選択するには

- 1 [ファイル] ▶ [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。



書き出す PDF ファイルでレイヤとレイヤ プロパティを維持する場合は、Acrobat 6.0、Acrobat 8.0、または Acrobat 9.0 オプションを選択してください。マスター レイヤは維持されません。

書き出す PDF ファイルで透明度を維持する場合は、Acrobat 5.0、Acrobat 6.0、Acrobat 8.0、Acrobat 9.0 のオプションを選択してください。

Web で表示するために PDF ファイルを最適化するには

- 1 [ファイル] ▶ [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 [Web に最適化] チェック ボックスをオンにします。

複雑な塗りつぶしをビットマップへ変換するには


- 1 [ファイル] ▶ [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 [複雑な塗りつぶしをビットマップとしてレンダリング] チェック ボックスをオンにします。

PDF プリフライトの概要

PDF ファイルとしてドキュメントを保存する前に、ドキュメントをプリフライトして (点検して) 潜在的な問題を確認することができます。プリフライトでは、エラーの概要、潜在的な問題、および問題の解決方法の確認および表示を行います。プリフライト時、デフォルトでは、PDF ファイルのさまざまな問題がチェックされますが、チェックする必要がない問題は、チェックの対象外にすることができます。

PDF ファイルのプリフライト概要を表示するには

- 1 [ファイル] ▶ [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、[プリフライト] 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

OPI (Open Prepress Interface、オープン プリプレス インタフェース) では、最終的なドキュメントで出力する高解像度イメージの代わりに、そのプレースホルダとして低解像度イメージを使用します。このファイルを印刷プロバイダに渡すと、OPI サーバーでは高解像度イメージの代わりに低解像度イメージを使用します。

印刷マークにより、印刷方法に関する情報を印刷プロバイダに提供できます。ページ上に表示する印刷マークを指定できます。使用可能な印刷マークは、次のとおりです。

- **トンボ** - 用紙の角に印刷され、用紙のサイズを表します。用紙を裁断するときの基準としてトンボを配置します。1 枚の用紙に複数のページを印刷する場合 (2 行 × 2 列など) は、ページの端より外側にトンボを配置して裁断後にすべてのトンボが削除されるようにすることも、各行および各列の周囲にトンボを配置することもできます。**ブリード**の制限とは、イメージがトンボの外にはみ出る幅のことです。ブリードは、印刷している紙が最終的に必要な紙のサイズより大きく、イメージ領域が最終的な紙のサイズからはみ出る必要があります。
- **レジストレーション マーク** - カラー印刷機でフィルム、アナログ プルーフ、色版を並べるために必要です。レジストレーションマークは、カラー分解のすべての用紙に印刷されます。

- **濃度計スケール** — 淡から濃まで一連のグレーの四角形が並んだものです。これらのボックスは、**ハーフトーン** イメージの濃度を調べるために必要です。濃度計スケールは、ページの任意の場所に配置できます。濃度計スケールの 7 つの四角形に表示されるグレーの濃度を調整することもできます。
- **ファイル情報** — **カラー プロファイル**、イメージの名前と作成の日付と時刻、およびページ番号を含めて印刷します。

PDF ファイルで OPI リンクを維持するには

- 1 **[ファイル] ▶ [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 **[OPI リンクの維持]** チェック ボックスをオンにします。



PDF ファイルが OPI サーバーに渡されているかどうか不明な場合は、OPI リンクを使用しないでください。

PDF ファイルに印刷マークを含めるには

- 1 **[ファイル] ▶ [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

CorelDRAW は、Microsoft Word などのオフィス生産性アプリケーションとの高い互換性を備えています。アプリケーション間でファイルのインポート/エクスポートを行ったり、CorelDRAW からオフィス生産性アプリケーションのドキュメントにオブジェクトのコピーまたは挿入を行ったりすることができます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 845 の「ファイルをオフィス生産性アプリケーションからインポートする」。
- ページ 845 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 845 の「オブジェクトをドキュメントに追加する」。

ファイルをオフィス生産性アプリケーションからインポートする

CorelDRAW では、他のアプリケーションで作成したファイルをインポートすることができます。たとえば、Microsoft Office からファイルをインポートできます。ファイルのインポートについて詳しくは、[856 ページの「Microsoft Word \(DOC、DOCX、RTF\) テクニカル ノート」](#)。を参照してください。

ファイルをオフィス生産性アプリケーションにエクスポートする

ファイルをエクスポートして、Microsoft WordCorelDRAW からのファイルのエクスポートについて詳しくは、[826 ページの「ファイルを Microsoft Office にエクスポートするには」](#)。を参照してください。

オブジェクトをドキュメントに追加する

CorelDRAW では、オブジェクトをコピーして描画に貼り付けることができます。また、オブジェクトをコピーして、Microsoft Word 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、[266 ページの「オブジェクトをコピー/複製/削除する」](#)。を参照してください。CorelDRAW ドキュメント、あるいは Microsoft Word ドキュメントなどのオフィス生産性ドキュメントにオブジェクトを挿入できます。CorelDRAW へのオブジェクトの挿入について詳しくは、[89 ページの「クリエイティブなツールとコンテンツ」](#)。を参照してください。



サポートされているファイル形式

ファイル形式によって、アプリケーションでファイルに情報を保存する方法が定義されます。作成したファイルを現在使用しているアプリケーションとは異なるアプリケーションで使用する場合は、そのファイルをインポートする必要があります。また、あるアプリケーションで作成したファイルを別のアプリケーションで使用する場合は、そのファイルを別のファイル形式でエクスポートする必要があります。

ファイル名を指定すると、アプリケーションによってファイル拡張子が自動的に追加されます。通常、拡張子は 3 文字です (.cdr、.bmp、.tif、.eps など)。ファイル拡張子は、ユーザーやコンピュータが各種のファイル形式を区別するのに役立ちます。

次のリストには、このアプリケーションで使用されるすべてのファイル形式が含まれています。すべてのファイル形式のフィルタがデフォルトでインストールされるわけではないことに注意してください。このリストのファイルをエクスポート/インポートできない場合は、CorelDRAW Graphics Suite のインストールを更新する必要があります。詳しくは、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 848 の「Adobe Illustrator (AI)」。
- ページ 850 の「Windows ビットマップ (BMP)」。
- ページ 851 の「OS/2 ビットマップ (BMP)」。
- ページ 851 の「コンピュータ グラフィックス メタファイル (CGM)」。
- ページ 852 の「CorelDRAW (CDR)」。
- ページ 853 の「Corel Presentation Exchange (CMX)」。
- ページ 853 の「Corel PHOTO-PAINT (CPT)」。
- ページ 854 の「Corel シンボル ライブラリ (CSL)」。
- ページ 854 の「カーソル リソース (CUR)」。
- ページ 854 の「Microsoft Word (DOC、DOCX、RTF)」。
- ページ 856 の「Microsoft Publisher (PUB)」。
- ページ 857 の「AutoCAD Drawing Database (DWG) および AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)」。
- ページ 859 の「Encapsulated PostScript (EPS)」。
- ページ 862 の「PostScript (PS または PRN)」。
- ページ 863 の「GIF」。
- ページ 864 の「High Efficiency Image File Format (HEIF)」。
- ページ 864 の「JPEG (JPG)」。
- ページ 864 の「PaintBrush (PCX)」。
- ページ 865 の「Adobe Portable Document Format(PDF)」。
- ページ 867 の「HPGL プロッタ ファイル (PLT)」。
- ページ 868 の「Portable Network Graphics (PNG)」。
- ページ 869 の「Adobe Photoshop (PSD)」。

- ページ 870 の「Corel Painter (RIF)」。
- ページ 870 の「Scalable Vector Graphics (SVG)」。
- ページ 873 の「TARGA (TGA)」。
- ページ 874 の「TIFF」。
- ページ 874 の「Visio (VSD)」。
- ページ 875 の「Google Web Picture (WEBP)」。
- ページ 877 の「WordPerfect Graphic (WPG)」。
- ページ 877 の「RAW カメラ ファイル形式」。
- ページ 877 の「その他のファイル形式」。
- ページ 878 の「グラフィックをインポートする際の推奨形式」。
- ページ 879 の「グラフィックをエクスポートする際の推奨形式」。
- ページ 879 の「テキスト ファイルのインポートに関する一般的な注意」。

Adobe Illustrator (AI)

Adobe Illustrator (AI) ファイル形式は、Adobe Systems によって Windows プラットフォームおよび Macintosh プラットフォーム用に開発されました。このファイル形式は基本的にはベクトル ベースですが、最近のバージョンではビットマップ情報もサポートしています。

CorelDRAW で使用するために AI ファイルをインポートしたり、CorelDRAW ファイルを AI ファイル形式にエクスポートしたりすることができます。AI ファイルとしてドキュメントをエクスポートする前に、ドキュメントをプリフライトして (点検して) 潜在的な問題を確認することができます。プリフライトでは、エラーの概要、潜在的な問題、および問題の解決方法の確認および表示を行います。プリフライト時、デフォルトでは、AI ファイルのさまざまな問題がチェックされますが、チェックする必要がない問題は、チェックの対象外にすることができます。

Adobe Illustrator ファイルをインポートするには

- 1 [ファイル] ▶ [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[描画ページ](#)内をクリックします。

Adobe Illustrator ファイルをエクスポートするには

- 1 [ファイル] ▶ [エクスポート] をクリックします。
- 2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
- 3 [ファイル形式] リスト ボックスから [AI - Adobe Illustrator] 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。
- 6 [互換性] リスト ボックスから Adobe Illustrator ファイル形式の種類を選択します。
- 7 [エクスポートの範囲] 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
 - 現行のドキュメント - アクティブな描画をエクスポートします
 - 現行のページ - アクティブなページをエクスポートします
 - 選択範囲 - 選択したオブジェクトをエクスポートします
 - ページ - 指定されたページをエクスポートします (このオプションは CS 4 以降のバージョンでのみ使用できます)。
- 8 [テキストのエクスポート] 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
 - 曲線 - テキストを曲線としてエクスポートします。
 - テキスト - テキストを編集可能な文字としてエクスポートします。

可能な操作

透明な領域をビットマップに変換する

[透明] 領域で、**[外観を保存して、透明領域をビットマップに変換]** オプションをオンにします

(このオプションはバージョン 8 以前でのみ使用できます)。

透明な領域を破棄して、曲線とテキストを保持する

[透明] 領域で、**[透明効果を削除して曲線とテキストを保存]** オプションをオンにします

(このオプションはバージョン 8 以前でのみ使用できます)。

輪郭をオブジェクトに変換して、輪郭の形状を持った塗りつぶしなしの閉じたオブジェクトを作成する

[環境設定] 領域で、**[輪郭をオブジェクトに変換]** チェックボックスをオンにします。

複雑な輪郭を曲線に変換する

[環境設定] 領域で、**[複雑な塗りつぶし曲線のシミュレーション]** チェック ボックスをオンにします。

スポット カラーをプロセス カラーに変換する

[環境設定] 領域で、**[スポット カラーを CMYK に変換]** チェック ボックスをオンにします。

カラー プロファイルを埋め込む

[環境設定] 領域で、**[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。

Adobe Illustrator ファイルを開くダイアログ ボックスでドキュメントのプレビューを生成する

[環境設定] 領域で、**[プレビュー イメージを含む]** チェック ボックスをオンにします。




[複雑な塗りつぶし曲線のシミュレーション] チェック ボックスをオンにすると、曲線に変換されたテキスト オブジェクトなどの複雑な曲線で構成されたオブジェクトは、エクスポート時にオブジェクトの複雑さを最小化するように、いくつかのオブジェクトに分割される場合があります。

[イメージを含む] チェック ボックスをオフにしてファイルをエクスポートすると、エクスポート処理により、1 つの Adobe Illustrator ファイルと一連の EPS ファイルが生成されます。EPS ファイルには、AI ファイルにリンクした個々のオブジェクトやイメージが含まれます。EPS ファイルは常に AI ファイルと一緒に保存して、AI ファイルへのリンクを保持してください。

AI ファイルのプリフライト概要を表示するには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[エクスポート]** をクリックします。
- 2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
- 3 **[ファイル形式]** リスト ボックスから **[AI - Adobe Illustrator]** 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。
- 6 **[Adobe Illustrator へのエクスポート]** ダイアログ ボックスで、2 番目のタブをクリックします。

プリフライト時にチェックする問題を制限するには、**[設定]** ボタン  をクリックし、**[AI へのエクスポート]** をダブルクリックして、プリフライトによるチェックの対象外にする問題の隣のチェック ボックスをオフにします。



設定を保存する場合は、**[プリフライト]** 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。

Adobe Illustrator (AI) テクニカル ノート

AI ファイルをインポートする

- Adobe Illustrator CS6 までの AI ファイル形式をインポートできます。
- Adobe Illustrator CS 以上で保存され、PDF と互換性があるファイルの場合は、テキストはテキストまたは曲線としてインポートできます。
- CS5 で作成された、グラデーション塗りつぶしを含むオブジェクトは、インポートしたときに正しく表示されないことがあります。
- Corel プログラムは、EPS ファイルとしてリンクされている**ビットマップ**を含む AI ファイルはインポートできません。
- Adobe Illustrator グラフィックは、**オブジェクト**のグループとしてプログラムにインポートされます。インポートされたグラフィックのオブジェクトを操作するには、**[オブジェクト] ▶ [グループ] ▶ [グループ解除]** をクリックします。インポートせずに AI ファイルを開いた場合は、オブジェクトをグループ解除する必要がありません。
- AI ファイルに埋め込まれた Flash ムービーはインポートされません。
- AI CS4、CS5、および CS6 ファイルの場合は、各アートボードは個々の CorelDRAW ページとしてインポートされます。マルチページ ドキュメントでは、ページから外れたオブジェクトは CorelDRAW ドキュメントの最初のページに配置されます。
- グローバル カラー (配色) を使用して塗りつぶしたオブジェクトは CorelDRAW で正しく表示されますが、グローバル カラーはカラー スタイルとしては維持されません。
- シンボル、パターンを含むオブジェクト、および 3D 押し出しやベベルが適用されたオブジェクトは、曲線として変換されます。
- フェードまたは透明効果を適用したオブジェクトは、CorelDRAW では該当するレンズ効果を使用して変換されます。
- テクスチャ、ドロップ シャドウ、ぼかし、またはブラシストローク効果を適用したオブジェクトは、CorelDRAW ではビットマップとして変換されます。

AI ファイルをエクスポートする

- エクスポート変換中にオブジェクトが複雑になり、他の描画プログラムで編集したり、再インポートして CorelDRAW で編集したりすることが困難になる可能性があります。この問題を回避するには、ファイルをエクスポートする前に CorelDRAW (CDR) 形式で保存して、編集する際はすべて CorelDRAW を使用します。
- Adobe PageMaker などの他のプログラムで印刷するファイルを作成する場合は、Adobe Illustrator (AI) フィルタではなく Encapsulated PostScript (EPS) フィルタを使用してエクスポートします。Encapsulated PostScript フィルタでは、Adobe Illustrator フィルタより多くの描画効果がサポートされており、全体的により良好な結果を得ることができます。
- 線形および放射状グラデーション**塗りつぶし**の多くは維持されます。円錐形および正方形グラデーション塗りつぶしは、帯状の縞の組み合わせとしてエクスポートされます。これは**ブレンド機能**で作成される効果と似ています。縞の数を設定するには、**[CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [CorelDRAW]** をクリックします。**[表示]** をクリックして、**[グラデーション のステップ数]** ボックスに数字を入力します。縞の最大数は 256 です。
- AI ファイルをバージョン CS 以降からエクスポートする場合は、テキストをテキストとしてエクスポートできます。
- マルチページの CorelDRAW ファイルを CS4 以降のバージョンの形式にエクスポートすると、個々のページはアートボードとしてエクスポートされます。アートボードのレイアウトには**行ごと**に**アレンジ**形式が使用されます。
- マルチページの CorelDRAW ファイルを CS4 以降のバージョンの形式にエクスポートすると、ページから外れたオブジェクトは削除されます。
- Adobe Illustrator でサポートされない OpenType 機能があります。

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。
- 6 **描画ページ**をクリックします。

ビットマップ ファイルをエクスポートするには

- 1 **[ファイル] ▶ [エクスポート]** をクリックします。
- 2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
- 3 **[ファイルの種類]** リスト ボックスから**[BMP - Windows ビットマップ]**を選択します。
- 4 **[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 調整します。

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 およびエンハンスド 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 グラフィックス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 グラフィックス**と**ビットマップ**をどちらも保存できますが、通常はいずれか一方だけを保存し、両方を保存することはほとんどありません。

CorelDRAW は CGM バージョン 1、3、および 4 のファイルをインポートし、バージョン 1、3、および WebCGM 1.0 プロファイル ファイルをエクスポートします。

WebCGM は、バイナリ ファイル形式であり、ハイパーリンク、ドキュメント ナビゲーション、ピクチャ ストラクチャおよびレイヤ、および WebCGM ピクチャ コンテンツの検索をサポートしています。また、Unicode と Web フォントもサポートしています。WebCGM プロファイルは、Web 電子ドキュメントで広く使用されています。

CGM ファイルをインポートするには

- 1 [ファイル] ▶ [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。

CGM ファイルをエクスポートするには

- 1 [ファイル] ▶ [エクスポート] をクリックします。
- 2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
- 3 [ファイル形式] リスト ボックスから[CGM - コンピュータ グラフィックス メタファイル]を選択します。
- 4 [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 [CGM のエクスポート] ダイアログ ボックスで、[バージョン] リスト ボックスからバージョンを選択します。

コンピュータ グラフィックス メタファイル (CGM) テクニカル ノート

CGM ファイルをインポートする

- CorelDRAW は、CGM Version 1、3 および 4 のファイルをインポートできます。
- CGM フィルタは、CGM ファイル形式の標準でサポートされているマーカーのみに対応しています。個人で使用するマーカーは無視されます。
- エクスポート元のプログラムでテキストのオプションを適切に設定してファイルをエクスポートした場合は、テキストの編集が可能です。表示された書体が、エクスポート元のプログラムで使用されていた書体と一致しない場合がありますが、Corel アプリケーションで簡単に修正できます。
- CGM ファイルに、ご使用のコンピュータにないフォントがある場合は、[PANOSE フォントマッチング] ダイアログ ボックスで利用できるフォントに置き換えます。

CGM ファイルをエクスポートする

- CorelDRAW は、バージョン 1 および 3 の CGM と WebCGM 1.0 のファイルをエクスポートできます。
- CGM ファイルはテキスト、またはバイナリ形式 (選択したプロファイルでテキストのエンコードがサポートされる場合) で保存できます。テキスト エンコード ファイルは、ASCII テキスト エディタで開くことができます。
- PostScript テクスチャは曲線に変換されます。

CorelDRAW (CDR)

CorelDRAW (CDR) ファイルは、主にベクトル グラフィックで構成される描画です。ベクトルでは、ピクチャがグラフィックの根本要素 (長方形、線、テキスト、弧、および楕円) のリストとして定義されます。ベクトルはポイントごとにページにマッピングされるので、ベクトル グラフィックを拡大縮小しても元のイメージに歪みは生じません。

ベクトル グラフィックは、CorelDRAW などのグラフィック デザイン アプリケーションで作成および編集しますが、Corel PHOTO-PAINT などのイメージ編集アプリケーションで編集することもできます。また、デスクトップ パブリッシング プログラムでは、さまざまな形式のベクトル イメージを使用できます。

CorelDRAW ファイルをインポートするには

- 1 [ファイル] ▶ [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 [描画ページ](#) をクリックします。

CorelDRAW (CDR) テクニカル ノート

- インポートされた CorelDRAW ファイルは、[オブジェクト](#) のグループとして表示されます。インポートされたグラフィックの各オブジェクトを操作するには、[オブジェクト] ▶ [グループ] ▶ [グループ解除] をクリックします。

Corel Presentation Exchange (CMX)

Corel Presentation Exchange (CMX) はメタファイル形式で、[ビットマップ](#) 情報やベクトル情報のほか、[PANTONE](#)、[RGB](#)、および [CMYK](#) をフルカラーでサポートしています。CMX 形式で保存されたファイルは、他の Corel アプリケーションで開いて編集できます。

Corel Presentation Exchange ファイルをインポートするには

- 1 [ファイル] ▶ [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 [描画ページ](#) をクリックします。

Corel Presentation Exchange ファイルをエクスポートするには

- 1 [ファイル] ▶ [エクスポート] をクリックします。
- 2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
- 3 [ファイル形式] リスト ボックスから次のいずれかを選択します。
 - [CMX - Corel Presentation Exchange] — 16.0 以降のバージョンで作成されたファイル用
 - [CMX - Corel Presentation Exchange Legacy] — 15.0 以前のバージョンで作成されたファイル用
- 4 [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 Presentation Exchange (CMX) テクニカル ノート

- サポートされているバージョンは、5、6、7、8、9、10、11、12、X3、X4、X5、および X6 です。

Corel PHOTO-PAINT (CPT)

Corel PHOTO-PAINT (CPT) ファイル形式で保存されるファイルは [ビットマップ](#) です。ビットマップでは、図形を [ピクセル](#) の配列で表してイメージを形成します。グラフィックを Corel PHOTO-PAINT 形式で保存すると、マスク、フローティング オブジェクト、およびレンズがイメージとともに保存されます。CorelDRAW では、カラー情報や [グレースケール](#) 情報が保存されているファイルも含め、Corel PHOTO-PAINT 形式のファイルをインポートおよびエクスポートできます。

Corel PHOTO-PAINT ファイルをエクスポートするには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[エクスポート]** をクリックします。
- 2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
- 3 **[ファイル形式]** 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。
- 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。



CPT ファイル形式では、CorelDRAW レイヤをオブジェクトとしてエクスポートできます。

透明なバックグラウンドのイメージにエクスポートできます。

Corel PHOTO-PAINT (CPT) テクニカル ノート

- このフィルタは CorelDRAW、Corel PHOTO-PAINT、および Corel DESIGNER で使用できます。
- Corel PHOTO-PAINT ファイルは、[モノクロ](#)、[グレースケール](#)、[パレット](#)、[CMYK カラー](#) (32 ビット)、[RGB カラー](#) (24 ビット)、または [Lab](#) 形式です。

Corel シンボル ライブラリ (CSL)

Corel シンボル ライブラリ (CSL) ファイルにはシンボルが保存されており、他のファイルで使用できます。

Corel シンボル ライブラリ (CSL) ファイルは個別のマシン上で、またはネットワーク上で保存でき、シンボルのセットの展開や管理を容易に行うことができます。

詳しくは、[338 ページ](#)の「[シンボル コレクションおよびライブラリ](#)」を参照してください。

カーソル リソース (CUR)

Windows 3.x/NT カーソル リソース (.cur) ファイル形式は、Windows 3.1、Windows NT、および Windows 95 インタフェースのカーソルの作成に使用されます。このファイル形式は、Windows のポインタで使用されるカーソル グラフィックをサポートしています。ユーザーは透明マスクや反転マスクのカラーを選択できます。

Windows 3.x/NT カーソル リソース ファイル形式では、最大 32 x 32 ピクセルのイメージ サイズをサポートしています。

カーソル リソース (CUR) テクニカル ノート

- Corel プログラムでは、.cur ファイルをインポートする際に、1 ビット モノクロ、16 色 (4 ビット) パレット、および 256 色 (8 ビット) パレットのカラー深度をサポートしています。

Microsoft Word (DOC、DOCX、RTF)


次の Microsoft Word ファイルをインポートできます。

- Microsoft Word Document (DOC) ファイル パージョン 97、2000、2002、2003。また、MS Word 2007 および 2010 の DOC として保存されたファイル。
- Microsoft Word Open XML ドキュメント (DOCX) ファイル。このファイル形式は Open XML に基づいており、ZIP 圧縮を使用します。これは Microsoft Word 2007 で導入されました。
- 書式付きテキスト (RTF) ファイル。書式付きテキスト (RTF) は、プレーン テキストに加えて太字などの書式を保存できるテキスト ファイル形式です。RTF ファイルを CorelDRAW にインポートすると、テキストと埋め込まれた Windows メタファイル形式

(WMF) グラフィックが転送されます。ただし、グラフィック要素は Corel DESIGNER からエクスポートされる RTF ファイルには転送されません。

Microsoft Word は独自の技術によるファイル形式のため、Microsoft Word ファイルのすべての側面を正確に CorelDRAW にインポートすることは困難な場合があります。不一致を減らしてテキストを正常にインポートするには、Microsoft Office Compatibility Pack のインストールを推奨します。以前に Microsoft Office Compatibility Pack をご使用のコンピュータにインストールしていない場合は、テキストをインポートしようとする、インストールを求めるメッセージが表示されます。

Microsoft Word ファイルをインポートするには

- 1 [ファイル] ▶ [配置] をクリックします。
- 2 [すべてのファイル形式] リスト ボックスから [DOC, DOCX - MS Word] または [RTF - リッチ テキスト形式] を選択します。
- 3 ファイルが保存されているドライブとフォルダを選択します。
- 4 ファイル名をクリックします。
- 5 [配置] をクリックします。
以前に Microsoft Office Compatibility Pack をご使用のコンピュータにインストールしていない場合は、テキストをインポートしようとする、「**互換性パックのインストール**」を求めるメッセージが表示されます。Microsoft Office Compatibility Pack のインストールを強く推奨します。インストールを続行するには、[OK] をクリックして、インストール ウィザードの指示に従います。
- 6 [テキストのインポート/貼り付け] ダイアログ ボックスで、テキストのフォーマットを維持または破棄の選択が行えます。また、テーブルをテーブルとしてインポートするのかテキストとしてインポートするのかを選択できます。
- 7 描画ウィンドウ内にインポート カーソル  を置いてクリックします。



選択範囲線をドラッグして段落テキスト ボックスを定義して、インポートしたテキストを配置できます。または、**スペースバー**を押してインポートしたテキストをデフォルトの場所に配置できます。

テキストをインポートして Microsoft Office Compatibility Pack をインストールしなかった場合、**[今後このメッセージを表示しない]** チェック ボックスをオンにしない限り、次回テキストをインポートしたときに **[互換性パックのインストール]** ダイアログ ボックスが再び表示されます。**[互換性パックのインストール]** ダイアログ ボックスを再びアクティブにするには、**[CorelDRAW] メニュー ▶ [環境設定] ▶ [CorelDRAW]** をクリックし、**[警告]** をクリックし、**[次のときに警告を表示します]** リスト ボックスで **[DOC および DOCX の互換性パックをインストール]** チェック ボックスをオンにします。

Microsoft Word ファイルをエクスポートするには

- 1 テキストオブジェクトが含まれている描画を開きます。
- 2 [ファイル] ▶ [エクスポート] をクリックします。
- 3 [ファイルの種類] リスト ボックスから [DOC - MS Word for Windows 6/7] または [RTF - Rich Text Format] 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。



入力したファイル名には、選択したファイル形式の拡張子が自動的に追加されます。

Microsoft Word ファイル形式にエクスポートできるのは、描画内のテキストのみです。直線、曲線、長方形などのグラフィック要素は、変換時に失われ、ファイルには表示されません。グラフィックをエクスポートする場合は、WMF などのグラフィック形式を使用してください。

Microsoft Word (DOC、DOCX、RTF) テクニカル ノート

DOC、DOCX、および RTF ファイルをインポートする

- 不一致を減らしてテキストを正常にインポートするには、Microsoft Office Compatibility Pack のインストールを推奨します。以前に Microsoft Office Compatibility Pack をご使用のコンピュータにインストールしていない場合は、テキストをインポートしようとすると、インストールを求めるメッセージが表示されます。
- サポートされている Microsoft Word のバージョンは、Microsoft Word 97/-2007、Microsoft Word for Windows 6/7、Microsoft Word for Windows 2.x、および Microsoft Word 3.0、4.0、5.0、および 5.5 です。
- Microsoft Word のインデックスを構築する方法として、埋め込みフィールドがサポートされていますが、スタイルの指定方法はサポートされていません。
- Corel プログラムでは、インポートするファイル内のフォントを、コンピュータにインストールされているフォントに応じて、同じフォントまたは類似するフォントに変換します。ただし、Microsoft Word の標準テキスト スタイルは、デフォルトのテキストスタイルに変換されます。デフォルトのテキスト スタイルを設定するには、**[CorelDRAW] メニュー ▶ [設定をデフォルトとして保存]** をクリックします。**[ドキュメント スタイル]** で **[スタイル]** チェック ボックスをオンにします。
- 可能であれば、文字セット「Symbol」または「MS Linedraw」の文字は、Windows の文字セットで対応する文字セットに自動的に変換されます。
- ほとんどのフォントは、インポートするときにプロポーショナル (可変ピッチ) に配置され、テキストが再配置されます。このため、固定ピッチまたは非スケーラブル フォントに変換すると、ページ区切りの線が元の位置に表示されないことがよくあります。
- テキストをインポートするときに、元のドキュメントのページ サイズは無視されます。テキストは現行のページ サイズに合わせて調整されるため、テキストの配置が異なる場合があります。
- 表が現行のページより長い場合、そのデータはそのまま下に続き、ページからはみ出します。
- ネストした表は完全にはサポートされません。ネストした表に含まれるテキストは、最上層のテーブル セルのテキスト ボックス内にテキストのみとして (境界線がない状態で) 表示されます。
- ネストした箇条書きは完全にはサポートされていません。
- オブジェクトおよびグラフィックはサポートされていません。
- 方程式は維持されません。そのデータと結果は維持される場合がありますが、リンクされません。
- テキストの方向は維持されません。

Microsoft Publisher (PUB)

Microsoft Publisher (PUB) は、Microsoft Publisher で作成されるファイルの固有の形式です。Microsoft Publisher は Microsoft Office 製品群の 1 つのアプリケーションであり、出版物や販促資料を作成するために使用されます。

Microsoft Publisher (PUB) テクニカル ノート

- CorelDRAW は、バージョン 2002、2003、2007、および 2010 の Microsoft Publisher ファイルをインポートします。
- エクスポートはサポートされていません。
- 2 ページに及ぶ見開きは個別のページとしてインポートされます。
- マスター ページはサポートされていません。マスター ページはページ上の個別のレイヤとしてインポートされます。レイヤの名前は、Microsoft Publisher でのマスター ページの名前に対応します。
- ヘッダーおよびフッターはサポートされていません。ヘッダー/フッターのテキストは、各ページの適切な位置に配置されます。
- テーブルはサポートされています。枠はすべての種類がサポートされているわけではありません。サポートされていない枠は、適切な幅とカラーの輪郭に置き換えられます。
- 飾り枠はサポートされていません。
- スタイルはサポートされていません。スタイルおよびフォーマットの属性はテキストにマップされます。
- いくつかの下線スタイルはサポートされていません。サポートされていない下線スタイルは、CorelDRAW で使用可能な最適な下線スタイルに置き換えられます。
- シャドウ/エンボス/彫り込みのフォント効果はサポートされていません。
- テキスト オブジェクト内の水平ルーラーはサポートされていません。
- 配色はサポートされていません。配色のカラーはオブジェクトのカラーにマップされます。
- フォント パターンはサポートされていません。フォントの名前およびスタイルは、CorelDRAW での該当する名前およびスタイルにマップされます。

- 3D 図形はサポートされています。表面テクスチャはサポートされていません。
- Word アートはアート テキストとして CorelDRAW にインポートされます。押し出しの表面テクスチャはサポートされていません。
- リンクされたテキスト ボックスはサポートされています。
- ブックマークおよびハイパーリンクはサポートされています。
- フォーム オブジェクト (Microsoft Publisher 2002) はサポートされていません。

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 **[AutoCAD ファイルのインポート]** ダイアログ ボックスの **[3D 投影]** リスト ボックスで、焦点から見たときの 3D オブジェクトの面投影を選択します。
インポート オブジェクトのノード数を減らすには、**[自動的にノード数を減らす]** をオンにします。
- 7 **[スケールする]** で、次のいずれかのオプションを選択します。
 - **[自動]** - AutoCAD ソース ファイルに設定されているスケールで描画をスケーリングします。
 - **英国式 (単位 = 1 インチ)** - 描画をインチ単位でスケーリングします。
 - **メートル法 (単位 = 1 mm)** - 描画をミリメートル単位でスケーリングします。
- 8 **[OK]** をクリックします。

ファイルがパスワードで保護されている場合は、**[パスワード]** ボックスにパスワードを入力します。



ファイルでビューが指定されている場合は、**[3D 投影]** リスト ボックスにそのビューが自動的に表示されます。

インポートするファイルにあるフォントがコンピュータにインストールされていない場合は、**[PANOSE フォント マッチング]** ダイアログ ボックスが表示され、類似フォントでそのフォントを代用できます。

AutoCAD Drawing Database ファイル (DWG) または AutoCAD Drawing Interchange ファイル (DXF) をエクスポートするには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[エクスポート]** をクリックします。
- 2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
- 3 **[ファイル形式]** リスト ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。
 - **[DWG - AutoCAD]**
 - **[DXF - AutoCAD]**
- 4 **[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 **[エクスポートのバージョン]** リスト ボックスから AutoCAD バージョンを選択します。
- 7 **[エクスポートの単位]** リスト ボックスから単位を選択します。
- 8 **[テキストのエクスポート]** 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
 - **曲線** - テキストを曲線としてエクスポートします。
 - **テキスト** - テキストを編集可能な文字としてエクスポートします。
- 9 **[ビットマップのエクスポート]** でいずれかのオプションをオンにして、描画内のビットマップをサポートされているビットマップ形式でエクスポートします。
- 10 **[マップされていない塗りつぶしを塗りつぶす]** で、次のオプションのいずれかをオンにします。
 - **カラー** - マップされていない塗りつぶしをカラーで塗りつぶします。カラーを変更する場合は、**[カラー]** ピッカーをクリックして、**パレット** でカラーを選択します。
 - **塗りつぶしなし** - マップされていない塗りつぶしを塗りつぶさないようにします。

AutoCAD Data Interchange Format (DXF) テクニカル ノート

- このプログラムは、AutoCAD のバージョン R2.5 ~ 2018 のファイルをサポートしています。
- インポートおよびエクスポートした場合、レイヤは保持されます。

AutoCAD DXF ファイルをインポートする

- DXF ファイルが複雑すぎて CorelDRAW にインポートできない場合は、AutoCAD の出力デバイスを HP7475 プロッタに設定し、プロットをファイルに出力します。通常は、これで、HPGL インポート フィルタを使用して、このプロッタ ファイルをインポートできます。新しいバージョンの AutoCAD では、EPS ファイルを作成できます。
- Corel グラフィック プログラムは、インポートしたイメージを中央に配置しようとしています。座標が CorelDRAW で使用可能な最大ページ サイズ (150 x 150 フィート) より大きい場合、イメージは縮小されます。
- 均一なエンティティとトレースされたエンティティは塗りつぶされます。
- 寸法線は寸法線オブジェクトとしてインポートされます。
- 点は最小サイズの楕円としてインポートされます。
- 「エンティティのみ」でエクスポートされたファイルは、ヘッダー情報がないため、Corel プログラムでは期待どおりに表示されないことがあります。
- インポートした AutoCAD ファイルに、フォーマットされた段落テキストがある場合、スペース、整列、インデントなどのフォーマットは保持されます。
- 特にインポートされたファイル内でフォントが置き換えられる場合、テキスト エントリの端揃えは維持されない可能性があります。最良の結果を得るには、テキストは端揃えしないでください。
- ユーザーのコンピュータにインストールされていないフォントが DXF ファイルで使用されている場合は、**[PANOSE フォント マッチング]** ダイアログ ボックスで該当するフォントを代用フォントに置き換えることができます。
- 3D オブジェクトはサポートされません。

AutoCAD DXF ファイルをエクスポートする

- CorelDRAW では、描画を CAD/CAM (Computer-aided design/Computer-aided manufacturing、計算機援用設計/計算機援用製造) のプログラムおよびデバイスで使用されるベクトル形式で保存します。この形式は、AutoCAD、一部のコンピュータ制御の看板およびガラス カッターなどで使用されます。
- AutoCAD バージョン 2007 にエクスポートされたファイルは、AutoCAD 2007 では正しく表示されない場合があります。
- エクスポートされたファイルではパスワード保護は利用できません。
- エクスポートされるのはオブジェクトの輪郭だけです。
- 輪郭がない塗りつぶしオブジェクトをエクスポートすると、輪郭が適用されます。
- すべてのテキストは汎用フォントを使用してエクスポートされます。テキスト書式は維持されません。

AutoCAD Drawing Database (DWG) テクニカル ノート

- CorelDRAW では、AutoCAD をインポートし、バージョン R2.5 ~ 2018 のファイルをエクスポートすることができます。
- エクスポートされたファイルではパスワード保護は利用できません。
- ユーザーのコンピュータにインストールされていないフォントが DWG ファイルで使用されている場合は、**[フォント マッチングの結果]** ダイアログ ボックスで該当するフォントを代用フォントで置き換えることができます。

Encapsulated PostScript (EPS)

EPS ファイルは、テキスト、ベクトル グラフィック、ビットマップを含むことができ、他のドキュメントに含める (カプセル化する) ためのファイルです。複数のページを含むことができる他の PostScript ファイルとは異なり、EPS ファイルは常に 1 ページです。

通常、EPS ファイルには、PostScript インタープリタを介さずにファイルの内容を表示できるプレビュー イメージ (ヘッダー) が含まれます。Corel アプリケーションでは、プレビュー イメージのない EPS ファイルはグレーのボックスとして表示されます。

EPS ファイルは、インポートおよびエクスポートすることができます。EPS ファイルは、他の PostScript (PS) ファイルをインポートする場合と同じように、編集可能なオブジェクトのグループとしてインポートできます。また、EPS ファイルをカプセル化された状態で読み込むことで、描画ウィンドウにプレビュー イメージを配置できます。プレビュー イメージは、元のファイルにリンクされます。次の場合には、EPS ファイルをカプセル化された状態でインポートすることをお勧めします。

- EPS ファイル内にテキストがあり、代用フォントを使用せずにオリジナルのフォントで表示する。
- EPS ファイルのサイズが大きい場合に、アプリケーションの速度が低下することを避ける。

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。
- 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 **[EPS のインポート]** ダイアログ ボックスで、次のいずれかのオプションをオンにします。
 - **[編集可能としてインポート]** - ファイルを修正可能な CorelDRAW オブジェクトのグループとして読み込みます。
 - **[EPS として配置]** - 描画ウィンドウにプレビュー イメージを配置します。ファイルの特定の部分を修正することはできませんが、サイズ変更や回転などの変形を適用してファイル全体を編集できます。
- 7 ファイルを編集可能な状態でインポートするには、次のいずれかのテキスト オプションをオンにします。
 - **テキスト** - テキストを編集できるように、インポートされたファイル内のテキスト オブジェクトを保存します。
 - **曲線** - テキストを曲線に変換します。
- 8 **[OK]** をクリックします。
- 9 **描画ページ** をクリックします。



編集可能としてインポートされた EPS ファイルを修正するときには、いくつかの制限が適用されます。詳しくは、[863 ページの「PostScript \(PS または PRN\) テクニカル ノート」](#)。を参照してください。

EPS ファイルに含まれるテキストが曲線に変換されたテキストである場合は、テキストをテキストとしてインポートするように選択した場合でも、インポートしたファイル内のテキストは編集できません。



Windows エクスプローラから EPS ファイルを描画ウィンドウにドラッグすることもできます。

Encapsulated PostScript ファイルをエクスポートするには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[エクスポート]** をクリックします。
- 2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
- 3 **[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

1 **【EPS へのエクスポート】** ダイアログ ボックスで、**【一般】** タブをクリックします。

2 次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
eps へエクスポートするためのカラー モードを指定する	<p>【カラーの出力方法】 リスト ボックスからオプションを選びます。</p> <ul style="list-style-type: none">• ネイティブ• RGB• CMYK• グレースケール <p>ネイティブ オプションを選択する場合は、すべてのオブジェクトは、オブジェクトが作成されたカラー モード (たとえば、RGB、CMYK、グレースケール、スポットカラーなど) を保持します。</p>
スポット カラーの変換	<p>【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。</p>
PostScript イメージをプレビューするファイル形式を選ぶ	<p>【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。</p> <ul style="list-style-type: none">• なし• TIFF• WMF <p>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。</p>
テキストのエクスポート方法を指定する	<p>次のいずれかのオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none">• 曲線 - テキストを曲線としてエクスポートします。• テキスト - テキストを編集可能な文字としてエクスポートします。 <p>PostScript フォント情報をファイルに含める場合は、【フォントを含む】 チェック ボックスをオンにします。</p>
互換性オプションを選択する	<p>【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。</p>



オブジェクトは常に **CMYK** として出力されます。ビットマップには各種カラー モードのオプションがあります。



プレビュー イメージに 8 ビット TIFF 形式を選んだ場合は、**【プレビュー イメージ】** 領域の **【透明バックグラウンド】** チェック ボックスをオンにすると、ビットマップの背景を透明にできます。

エクスポートのアドバンス設定オプションを設定するには

- 1 [EPS へのエクスポート] ダイアログ ボックスの[アドバンス設定]タブをクリックします。
- 2 次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
作成者名を指定する	[作成者]ボックスに名前を入力します。
ビットマップの圧縮を適用する	[JPEG 圧縮の使用] チェック ボックスをオンにします。ビットマップの画質を調整するには、[JPEG 画質]スライダを動かします。
トラッピング オプションを適用する	次のオプションのいずれかをオンにします。 <ul style="list-style-type: none">• ドキュメントのオーバープリント設定を保存 - オブジェクトの現在の設定を維持します。• 常に黒をオーバープリント - 黒を少なくとも 95% 含むオブジェクトを下のオブジェクトにオーバープリントして、カラー トラッピングを作成します。• 自動スプレッド - 塗りつぶしと同じカラーのオブジェクトに輪郭を適用し、下のオブジェクトにオーバープリントして、カラー トラッピングを作成します。• 最大 - [自動スプレッド]オプションでオブジェクトに割り当てるスプレッドの量を指定します。 <p>[自動スプレッド]が適用される最小フォント サイズを指定する場合は、[最小フォント サイズ]ボックスに値を入力します。</p> <p>ページ内にあるすべてのオブジェクトの輪郭幅を同一にする場合は、[固定幅]チェック ボックスをオンにします。</p>
範囲ボックスを適用する	次のオプションのいずれかをオンにします。 <ul style="list-style-type: none">• オブジェクト - 範囲ボックスをファイル内のオブジェクトに正確に揃えます。• ページ - 範囲ボックスをページに揃えます。• ブリードの制限 - 印刷領域からはみ出すブリードの幅を設定します。• トンボ - 印刷結果を目的のサイズに調整するときの位置合わせにトンボを使用します。• 浮動小数点数 - 数字を小数点付きで表示します。
OPI リンクを維持する	高解像度イメージのブレースホルダとして低解像度イメージを使用するには、[OPI リンクの維持]チェック ボックスをオンにします。
グラデーション ステップ数を自動的に増加させる	グラデーション塗りつぶしの作成に使用するステップ数を自動的に増加させるには、[グラデーションのステップの自動増加]チェック ボックスをオンにします。



[**JPEG 圧縮の使用**]チェック ボックスは、ビットマップ圧縮をサポートする PostScript レベルを選択しない限りオフになっています。

Encapsulated PostScript (EPS) テクニカル ノート

EPS ファイルをインポートする

- EPS ファイルを編集可能としてインポートすると、ファイル内の PostScript 情報は CorelDRAW のネイティブ オブジェクトに変換され、いくつかの制限付きで編集することができます。この制限について詳しくは、[863 ページの「PostScript \(PS または PRN\) テクニカル ノート」](#)を参照してください。
- **[EPS として配置]** オプションを指定すると、Encapsulated PostScript ファイルがインポートされ、そのファイルにプレビュー イメージ (ヘッダー) がある場合、そのプレビュー イメージはインポートされて表示されます。EPS 情報はヘッダーに添付されたまま保持され、イメージが PostScript 対応のプリンタで印刷されるときに使用されます。

EPS ファイルをエクスポートする

- Encapsulated PostScript (EPS) 形式でエクスポートされたグラフィックを PostScript プリンタで印刷する場合は、他のプログラムから印刷しても、Corel グラフィック プログラムで印刷した場合と同じ結果になります。
- ヘッダーは、Tagged Image File 形式 (TIFF) または Windows メタファイル形式 (WMF) に、[モノクロ](#)、4 ビット [グレースケール](#)またはカラー、あるいは 8 ビット [グレースケール](#)またはカラーで保存できます。1インチ当たり 1 から 300 ドット(dpi) の間のヘッダー解像度を設定できます。デフォルトのヘッダー解像度は 72 dpi です。EPS ファイルをインポートするプログラム側にイメージ ヘッダーのサイズの制限がある場合は、取り込もうとするファイルが大きすぎるというエラー メッセージが表示されることがあります。ファイル サイズを小さくするには、ファイルをエクスポートする前に、**[EPS へのエクスポート]** ダイアログ ボックスの[イメージ ヘッダー] の**[モード]** ボックスから**[モノクロ]**を選択して、ヘッダーの解像度を落とします。設定はヘッダー解像度にも影響し、描画の印刷画質には影響しません。カラー ヘッダーは、取り込んだ EPS ファイルを表示する場合に便利です。ファイルを使用するプログラムでカラー ヘッダーがサポートされていない場合は、モノクロ ヘッダーでエクスポートしてみてください。ヘッダーを含めずにエクスポートすることもできます。
- エクスポートした EPS ファイルには、グラフィックのほか、ファイル名、プログラム名、および日付を含めることもできます。
- フォントの情報を EPS ファイルに保存するには、**[テキストのエクスポート]** の **[フォントを含む]** チェック ボックスをオンにします。
- テキストを曲線としてエクスポートする場合、[テキスト](#)はベクトルの曲線に変換されます。
- ファイルで使用されているフォントがプリンタにない場合、またはファイルに保存されていない場合は、テキストが Courier で印刷されるか、または描画の印刷が行われません。

PostScript (PS または PRN)

PostScript (PS) ファイルは、PostScript 言語を使用して、印刷および表示するためのテキスト、ベクトル グラフィック、またはビットマップのレイアウトを記述します。PostScript ファイルには複数のページを含めることができます。PostScript ファイルは、編集可能なオブジェクトのグループとしてインポートされます。

通常、PostScript ファイルのファイル拡張子は **.ps** ですが、拡張子が **.prn** の PostScript ファイルもインポートできます。**.prn** ファイル拡張子を持つファイルは、通常は PRN (Printer) ファイルと呼ばれ、ファイルの印刷方法に関する指示が含まれています。このファイルを使用すると、ドキュメントが作成されたアプリケーションがコンピュータにインストールされていない場合でも、ドキュメントを印刷できます。

また、Encapsulated PostScript (EPS) ファイルもインポートできます。詳しくは、[859 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。
- 2 ファイル名をクリックし、**[配置]** をクリックします。
- 3 **[テキストのインポート形式]** で、次のいずれかのオプションを選択します。
 - **テキスト** - テキストを編集できるように、インポートされたファイル内のテキスト オブジェクトを保存します。
 - **曲線** - テキストを曲線に変換します。
- 4 **[OK]** をクリックします。
- 5 描画ページをクリックします。



PostScript ファイルに含まれるテキストが曲線に変換されたテキストである場合は、テキストをテキストとしてインポートするように選択した場合でも、インポートしたファイル内のテキストは編集できません。

PostScript (PS または PRN) テクニカル ノート

- スポット カラーによるメッシュ塗りつぶし、[DeviceN](#) イメージ、または 2 色トーンがある PostScript ファイルは、インポートできません。Ghostscript をインストールするとこの問題は解決します。
- CMYK カラー モードのメッシュ塗りつぶしはビットマップとしてインポートされ、編集できません。
- グラデーション塗りつぶしは、塗りつぶしオブジェクトのグループとしてインポートされます。外観はグラデーション塗りつぶしとしてシミュレートされていますが、グラデーション塗りつぶしとして編集することはできません。
- RGB ビットマップは、インポートされた PS ファイルでは CMYK に変換されます。Ghostscript をインストールするとこの問題は解決します。
- フォント情報は、インポートされる前の元のファイルにフォントが埋め込まれている場合にのみ保持されます。
- ファイルが大きすぎると、プログラムによってはメモリ制限のためにインポートできません。この原因は、複雑なグラデーション塗りつぶしによってグラフィック内のオブジェクト数が増加するためです。
- PostScript 形式のプリンタ (PRN) ファイル、PS ファイル、EPS ファイルだけがサポートされています。

GIF

GIF は、Web 用に開発されたビットマップ ベースのファイル形式です。圧縮率が高いので、ファイルの転送時間を最小限に抑えることができます。イメージのカラーは 256 色までサポートされます。GIF ファイル形式は、最大イメージ サイズ 30,000 x 30,000 ピクセルをサポートし、[LZW](#) 圧縮を使用しています。GIF ファイル形式にエクスポートする方法については、[808 ページの「Web 用にビットマップをエクスポートする」](#)を参照してください。

GIF 形式では、1 つのファイルに複数のビットマップを保存できます。複数のイメージを素早く連続表示するファイルをアニメーション GIF ファイルといいます。

また、インターネットで使用する場合は、イメージを [JPEG](#) 形式および [PNG](#) 形式で保存できます。イメージを Web に書き出す際に、使用する形式を確認するには、[808 ページの「Web 用にビットマップをエクスポートする」](#)を参照してください。

GIF ファイルをインポートするには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[配置]** 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 [描画ページ](#)をクリックします。



描画ページでドラッグして、イメージのサイズを変更できます。

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 CorelDRAW にインポートできます。詳しくは、[823 ページの「アクティブな描画にファイルをインポートするには」](#)。を参照してください。

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。JPEG ファイル形式にエクスポートする方法については、[を参照してください](#)。808 ページの「[Web 用にビットマップをエクスポートする](#)」。

JPEG ファイルをインポートするには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[配置]** 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 [描画ページ](#) をクリックします。



[描画ページ](#) でドラッグして、イメージのサイズを変更できます。

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。
- 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 **描画ページ**をクリックします。

PaintBrush ファイルをエクスポートするには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[エクスポート]** をクリックします。
- 2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
- 3 **[ファイル形式]** 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。
- 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。
- 7 必要に応じて設定を調整します。

PaintBrush (PCX) テクニカル ノート

PCX ファイルをエクスポートする

- ビットマップでは、モノクロ、16 色、グレースケール (8 ビット)、パレット (8 ビット)、または RGB (24 ビット) のいずれかを使用できます。
- RLE (Run-Length Encoding) 圧縮がサポートされ、最大イメージ サイズは 64,535 x 64,535 ピクセルです。
- これらのファイルは、1 つ、2 つ、または 4 つのカラー プレーンを保持できます。
- このファイル形式は CorelDRAW と Corel PHOTO-PAINT でサポートされています。

PCX ファイルをインポートする

- PCX 仕様の 2.5、2.8、および 3.0 に準拠した PCX ファイルをインポートできます。
- ビットマップでは、モノクロ、16 色、グレースケール (8 ビット)、パレット (8 ビット)、または RGB (24 ビット) のいずれかを使用できます。
- RLE 圧縮がサポートされ、最大イメージ サイズは 64,535 x 64,535 ピクセルです。
- これらのファイルは、1 つ、2 つ、または 4 つのカラー プレーンを保持できます。ファイルに 3 つ、または 5 つ以上のカラー プレーンがある場合はインポートできません。

Adobe Portable Document Format(PDF)

Adobe Portable Document Format (PDF) は、元のファイルに含まれるフォント、イメージ、グラフィック、およびフォーマットを保存できるファイル形式です。PDF ファイルは、Adobe Reader や Adobe Acrobat を使用して、macOS、Windows、および UNIX で表示、共有、および印刷することができます。

PDF ファイルを開いたり、インポートしたりすることができます。PDF ファイルを開くと、そのファイルは CorelDRAW ファイルとして開かれます。PDF ファイルをインポートすると、ファイルはグループ化されたオブジェクトとしてインポートされ、現行のドキュメント内の任意の場所に配置できます。PDF ファイル全体、特定のページ、または複数のページをインポートできます。

PDF ファイルは、パスワードでセキュリティ保護されていることがあります。セキュリティ保護されている PDF ファイルを開いて編集しようとする、パスワードを入力するプロンプトが表示されます。PDF のセキュリティ オプションについて詳しくは、[839 ページの「PDF セキュリティ オプション」](#)を参照してください。

ファイルを PDF 形式で保存することができます。

テキストをインポートする

PDF ファイルに情報が格納される方法により、テキストの外観と編集のしやすさが決まります。ドキュメントに合わせて、ファイル内のテキストをテキストとしてインポートするか曲線としてインポートするかを選択できます。

テキストをテキストとしてインポートすると、フォントとテキストが維持され、テキストは[アート](#)テキストまたは[段落テキスト](#)として完全に編集可能になります。ただし、いくつかの効果とフォーマットは失われる場合があります。ニュースレターなどの大きなテキ

スト ブロックが PDF ファイルに含まれている場合に、テキストを再フォーマットしたり、テキスト内容を追加したりするには、このオプションを使用することをお勧めします。

テキストを曲線としてインポートすると、適用されているすべての効果を含むテキストの外観が維持され、各文字は**曲線オブジェクト**に変換されます。この方法を使用した場合、テキストのフォーマット機能を使用してテキストを編集することはできません。PDF ファイルの内容が編集する必要のない少量のテキストである場合や、PDF ファイルで使用されているフォントがインストールされていない場合は、テキストを曲線としてインポートすることが考えられます。テキストから曲線への変換について詳しくは、[556 ページの「テキストを検索/編集/変換する」](#)。を参照してください。

コメントをインポートする

PDF ファイルにはコメントや注記を挿入できる場合があります。これらはテキストや曲線などの描画および図形で構成され、校閲者によって PDF ドキュメントに追加されます。コメントする権限が与えられている場合は、PDF ファイルとともにコメントをインポートすることができます。コメントはインポートされるとドキュメント内の個別の「コメント」レイヤに配置されます。デフォルトでは、このレイヤは印刷不可として設定されます。

PDF ドキュメントに複数の校閲者によって記述されたコメントが含まれている場合、それらのコメントは作成者の名前に基づいて「コメント」レイヤ上でグループ化されます。

コンテンツを切り抜く

PDF ファイルには、描画ページに入りきらないオブジェクトが含まれていることがあります。描画ページに入りきらないオブジェクトの部分は、切り抜くか、そのままにしておくことができます。

Adobe Portable Document Format ファイルをインポートするには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[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。
ファイルがパスワードで保護されている場合は、**[パスワード]** ボックスに有効なパスワードを入力します。
- 5 次のいずれかのオプションを選択します。
 - **テキスト** - PDF ファイルのテキストを編集および再フォーマットできます。
 - **曲線** - テキストを曲線に変換します。PDF ファイルのテキストを編集する必要がない場合や、元のテキストの外観を維持する場合は、このオプションを選択してください。複数ページのドキュメントをインポートする場合は、インポートするページを選択して、**[OK]** をクリックします。
ドキュメントにインポート対象のコメントが含まれている場合は、**[コメントをインポートして別個のレイヤに配置]** チェックボックスをオンにします。
描画ページに入りきらないオブジェクトがドキュメントに含まれている場合は、**[描画ページに合わせてコンテンツを切り抜く]** チェックボックスのオン/オフを切り替えることで、描画ページからそれらを切り抜くか、そのままにしておくかを選択できます。
- 6 **描画ページ** をクリックします。



テキスト ブロックが別々のテキスト オブジェクトとしてインポートされた場合、それらのテキスト オブジェクトを選択し、**[オブジェクト]** ▶ **[結合]** をクリックして、テキスト オブジェクトを結合できます。

Adobe Portable Document Format (PDF) テクニカル ノート

PDF ファイルへの書き出し

- CorelDRAW で作成されたテキスト塗りつぶしは、ビットマップ パターンとしてエクスポート/インポートされます。
- 埋め込み 3D モデルは、インタラクティブな埋め込み 3D オブジェクトとしてエクスポートされます。ドキュメント内に 3D モデルがある場合は、**[PDF に書き出し]** ダイアログボックスで **[設定]** をクリックして、**[互換性]** リストボックスから **[Acrobat 9.0]** またはそれ以降のバージョンを選択し、その 3D モデルが PDF リーダーでインタラクティブになるようにします。

PDF ファイルをインポートする

- デジタル サインはサポートされません。
- PDF ポートフォリオはサポートされていません。
- .mov、.mp3、.mp4、.mpeg、.swf などのマルチメディア ファイルはサポートされていないため、CorelDRAW にインポートされるときに PDF ファイルから削除されます。
- ファイル リンクの注記はアート テキストとしてインポートされます。
- テキストやグラフィックに適用された透明度は維持されます。
- OpenType 機能などのテキストの文字属性は維持されます。
- DeviceN カラー スペースは、ファイルの内容によっては、インポートされたファイルで RGB または CMYK プロセス カラーに変換される場合があります。
- Adobe Acrobat 6 以降で作成されたファイルではレイヤが維持されます。
- Xform オブジェクト、ヘッダー、およびフッターはシンボルに変換されます。
- シンボルは、バージョン 1.3 以降で作成された PDF ファイルがラウンド トリッピング処理された場合に維持されます。
- コメントは、ドキュメント内の個別の「コメント」レイヤ上に維持/インポートされます。
- テキストの注記 (フリー テキストやポップアップ注記など) は段落テキストとしてインポートされます。
- ノート注釈は、適切なバックグラウンド カラーと枠カラーを備えた長方形として表示されます。ノート注釈のヘッダーはサポートされていません。
- 線の注釈は、適切な幅とカラーを備えた直線として表示されます。各種の塗りつぶしカラーと輪郭カラーを備えた矢印は、同じカラーの塗りつぶしと輪郭で表示されます。
- 正方形および円形の注記は、適切な塗りつぶし/輪郭のプロパティを備えた長方形および楕円として表示されます。多角形および折れ線の注記は、同様の塗りつぶし/輪郭のプロパティを備えた折れ線としてマップされます。雲の図形は多角形として表示されます。
- テキスト マークアップの注記 (ハイライト、下線、取り消し線など) はインポートされます。
- 標準インクおよびスタンプの注記はサポートされています。カスタム スタンプの注記はサポートされていません。

HPGL プロッタ ファイル (PLT)

HPGL プロッタ ファイル (PLT) は、Hewlett Packard 社によって開発されたファイルで、ベクトル ベースです。このファイル形式は、描画をプロッタで印刷するために AutoCAD などのプログラムで使用されます。その他の Corel アプリケーションでは、HPGL と HPGL/2 コマンド セットのサブセットを処理できます。この形式では、1,016 プロッタ単位 = 1 インチというスケール率が使用されます。

HPGL プロッタ ファイルをインポートするには

- 1 [ファイル] ▶ [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 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 ファイルをエクスポートするには

- 1 [ファイル] ▶ [エクスポート] をクリックします。
- 2 ファイルを保存するフォルダに移動します。
- 3 [ファイル形式] リスト ボックスから [PLT - HPGL プロッタ ファイル] を選択します。
- 4 [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。
- 7 [OK] をクリックします。

HPGL プロッタ (PLT) テクニカル ノート

PLT ファイルをインポートする

- Corel プログラムでは、PLT ファイル形式のバージョン 1 および 2 をサポートしていますが、バージョン 2 の機能は一部しかサポートされていません。
- Corel プログラムの最大ページ サイズより大きなイメージをインポートする場合は、**[HPGL オプション]** ダイアログ ボックスの**[スケール]** オプションをオンにします。これにより、イメージはサイズ変更されてインポートされます。
- 曲線の解像度は、0.0001~1.0 インチの間で値を設定できます。入力値の精度は、小数点以下 8 桁までに設定できます。0.0001 を設定すると解像度が最も高くなりますが、ファイル サイズも大きくなります。曲線の解像度には 0.004 インチを設定することをお勧めします。
- PLT ファイル形式にはカラー情報がありません。その代わりに、PLT ファイル内のさまざまなオブジェクトに、オブジェクトに関連付けられたペン番号があります。Corel プログラムにインポートすると、各ペン番号に特定の色が割り当てられます。特定のペンに割り当てる色を指定して、グラフィックの元の色を対応させることができます。
- **[ペンの選択]** リストには 256 のペンがありますが、一部のペンしか割り当てることができない場合があります。色の割り当てを変更するには、対象のペンを選択し、**[ペンのカラー]** リスト ボックスで新しい色を選択します。**[カスタム カラー]** を選択すると、カラー定義ダイアログ ボックスが表示され、RGB 値に応じてカスタム カラーを定義できます。
- ペンの太さを変更するには、対象のペンを選択し、**[ペンの幅]** リスト ボックスで新しい幅を選択します。
- ペンの速度を変更するには、対象のペンを選択し、**[ペンの速度]** リスト ボックスで新しい速度を選択します。これは PLT ファイルをエクスポートするときに便利です。
- 定義済みのペンを**[未使用]** オプションとして設定できます。また、現在のペン ライブラリのペンの設定を最後に保存した設定に戻すこともできます。
- Corel プログラムでは、PLT ファイル形式のさまざまな点線、破線、および実線をサポートしています。PLT ファイル内の線のパターン番号は、線種のパターンに変換されます。
- ユーザーのコンピュータにインストールされていないフォントが PLT ファイルで使用されている場合は、**[PANOSE フォント マッチング]** ダイアログ ボックスで該当するフォントを代用フォントに置き換えることができます。

PLT ファイルをエクスポートする

- CorelDRAW では、**[プロッタの原点]** を**[左上]** に設定できるオプションが導入されました。
- PLT ファイル形式では、オブジェクトの輪郭のみエクスポートされます。
- 点線、破線、および矢印は、PLT ファイル形式の標準の線にマッピングされます。
- ベジエ曲線は線セグメントに変換されます。
- 輪郭の太さと装飾文字の設定は失われます。
- 使用できる輪郭カラーは、黒、青、赤、緑、マゼンタ、イエロー、シアン、およびブラウンの 8 色に制限されます。

Portable Network Graphics (PNG)

Portable Network Graphics (PNG) ファイル形式は、ビットマップを劣化させずに高圧縮率で移植可能に保存する優れたファイル形式です。必要なディスク容量が少なく、コンピュータ間で簡単に読み取りや交換ができます。PNG 形式は、GIF 形式や一般的に使用される TIFF 形式の代わりに使用できます。

PNG 形式は、Web などのオンライン表示で効果を発揮し、プログレッシブ表示オプションに完全に対応しています。Web ブラウザの中には一部のフォーマットや機能しかサポートしていないものもあります。イメージを PNG ファイル形式でエクスポートして、Web ページに透明なバックグラウンド、イメージのインターレース、イメージ マップ、またはアニメーションを使用することができます。

グラフィックを PNG 形式でエクスポートすると、グラフィックはビットマップに変換されてデスクトップ パブリッシング プログラムや Microsoft Office アプリケーションで使用できるようになります。また、PNG ファイルは、Corel PHOTO-PAINT や Adobe Photoshop などのイメージ編集プログラムで編集することもできます。詳しくは、808 ページの「Web 用にビットマップをエクスポートする」を参照してください。

インターネットで使用する場合は、イメージを GIF 形式および JPEG 形式で保存できます。イメージを Web に書き出す際の形式について詳しくは、808 ページの「Web 用にビットマップをエクスポートする」を参照してください。

Portable Network Graphics ファイルをインポートするには

- 1 [ファイル] ▶ [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 [描画ページ](#) をクリックします。



描画ページ上でドラッグしてイメージのサイズを変更できます。

Portable Network Graphics (PNG) テクニカル ノート

- 1 ビット モノクロから 24 ビット カラーまでの Portable Networks Graphics (PNG) ファイルをインポートできます。48 ビット カラーはサポートされていません。
- マスク、インデックス付きカラー、グレースケール、および True Color イメージがサポートされています。ただし、マスクを 1 ビット モノクロおよび 8 ビット パレット ファイルには保存できません。
- LZ77 圧縮がサポートされ、最大イメージ サイズは 30,000 x 30,000 ピクセルです。サンプル深度は 1~16 ビットです。
- PNG ファイル形式は、ファイル全体の完全性を検査し、一般的な転送エラーを検出します。PNG ファイル形式では、異なるプラットフォームでのカラー マッチング向上のために、ガンマおよび色度のデータを保存できます。

Adobe Photoshop (PSD)

Adobe Photoshop (PSD) ファイル形式は、Adobe Photoshop 固有の[ビットマップ](#) ファイル形式です。

Adobe Photoshop ファイルをインポートするには

- 1 [ファイル] ▶ [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 [描画ページ](#) 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。
- 6 [ビットマップに変換] ダイアログ ボックスで、必要に応じて、幅、高さ、解像度、カラー モード、およびその他の設定を調整します。



透明なバックグラウンドのイメージにエクスポートできます。

Adobe Photoshop (PSD) テクニカル ノート

PSD ファイルをインポートする

- モノトーン、グレースケール、2 色トーン、48 ビット RGB、および 32 ビットまでの CMYK イメージがサポートされています。
- 一部のレイヤ効果はインポートできません。[グラデーション マップ]調整レイヤは、ノイズ、不透明度の分岐点、およびディザがない状態でインポートされます。
- 比較 (暗)および 比較 (明)の描画モードを使用してインポートされたレイヤは、それぞれ[暗化] および[明化] のマージ モードにマップされます。マージ モードの操作について詳しくは、[401 ページの「マージ モード」](#)。を参照してください。
- スポット カラー チャンネルがあるファイルは、マルチチャンネル (DeviceN) ビットマップとしてインポートされます。

PSD ファイルをエクスポートする

- このフォーマットは、1 ビット モノクロ イメージから 32 ビット CMYK カラー イメージまでをサポートします。
- レイヤはサポートされています。
- テキストはラスタライズされます。
- スポット カラー チャンネル情報は、エクスポートされたファイルで維持されます。

Corel Painter (RIF)

インポートされた Corel ®Painter® (RIF) ファイルは、フローティング オブジェクトなどの情報を保持するため、[GIF ファイル](#)や [JPEG ファイル](#)よりもサイズがかなり大きくなります。Corel Painter ファイルをインポートして、フロータをサイズ変更や調整することができます。

Corel Painter ファイルをインポートするには

- 1 [\[ファイル\]](#) ▶ [\[配置\]](#) 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 [描画ページ](#)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 レイヤはグループ化されたオブジェクトとしてインポートされます。
- 液体インク、水彩画、デジタル水彩画、およびプラグイン レイヤは RGB オブジェクトとしてインポートされます。
- モザイクおよびテセレーションは RGB オブジェクトとしてインポートされます。
- イメージ スライスは維持されません。

Scalable Vector Graphics (SVG)

Scalable Vector Graphics (SVG) は、[ベクトル グラフィックス](#)を Web 上で使用することに重点を置いたオープン スタンダードなグラフィック ファイル形式で、World Wide Web Consortium (W3C) が作成したものです。

SVG ファイルは、Extensible Markup Language (XML) で記述されます。SVG ファイルは、ベクトル グラフィックス イメージで、[ビットマップ](#)に比べて精密であり、ダウンロード時間も短縮されます。圧縮 SVG ファイルのファイル拡張子は [.svgz](#) です。

Unicode のサポート

SVG ファイルはテキストの Unicode エンコードをサポートしています。SVG ファイルをエクスポートする際に、Unicode エンコードの方法を選択できます。

埋め込みとリンク

SVG ファイルに情報を埋め込むか、あるいは追加ファイルを作成して、情報をその中に保存することができます。たとえば、スタイルシートを SVG ファイルに埋め込むか、または重ねて表示するためのスタイルシートを外部に作成して、それを SVG ファイルにリンクさせることができます。ロールオーバー効果およびインタラクティブ効果に使用可能な [JavaScript](#) は、エクスポートされたファイルにデフォルトで埋め込まれています。ただし、SVG ファイルにリンクされた別のファイルとして保存することもできます。また、ビットマップを埋め込むか、あるいは外部にリンクしたファイルとしてビットマップを保存することもできます。

テキストをエクスポートする

テキストはテキストとして、または曲線としてエクスポートできます。テキストとしてエクスポートする場合、すべてのフォントを SVG ファイルに埋め込んで、完全な編集機能を維持することができます。また、使用されている [フォント](#) だけを埋め込んだり、英語または欧文の一般的なフォントだけを埋め込んだりすることもできます。

プリセットのエクスポート オプションを使用する

作業を簡素化するために、プリセットのエクスポート オプションを使用することもできますし、プリセットのエクスポート オプションをカスタマイズして、再利用可能にすることもできます。

SVG カラーを使用する

SVG カラーはカラー キーワードに対応しています。このアプリケーションで使用できる SVG [カラーパレット](#)を使用して、エクスポートした SVG ファイル内のカラーを確実にカラー キーワードで定義することができます。エクスポートした SVG ファイル内で、選択した SVG カラー名を確実に維持するために、カラー補正をオフにすることをお勧めします。カラー補正については、[を参照してください](#)。411 ページの「[カラー マネージメントについて](#)」。

Scalable Vector 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。
- 2 ファイルが保存されているフォルダを見つけて、ファイルを選択し、**[配置]** をクリックします。
- 3 次のいずれかのオプションを選択します。
 - **自動** - ソース ファイルに設定されているスケールで描画をスケールします。
 - **英国式 (単位 = 1 インチ)** - 描画をインチ単位でスケールリングします。
 - **メートル法 (単位 = 1 mm)** - 描画をミリメートル単位でスケールリングします。
- 4 **[スケールする]** リスト ボックスから、使用する描画スケールを選択します。
- 5 **[OK]** をクリックします。
- 6 ファイルを配置する描画ページをクリックします。



SVG ファイルのインポートについて詳しくは、[872 ページの「SVG ファイルをインポートする」](#)。を参照してください。

インポートしたファイルの配置について詳しくは、[823 ページの「アクティブな描画にファイルをインポートするには」](#)。を参照してください。

Scalable Vector Graphics ファイルをエクスポートするには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[エクスポート]** をクリックします。
- 2 **[エクスポート]** ダイアログ ボックスで、ファイルの保存先とするフォルダを見つけて、**[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。
- 3 **[ファイルの種類]** **[ファイル形式]** リスト ボックスから **[SVG - Scalable Vector Graphics]**、または **[SVGZ - 圧縮 SVG]** を選択します。

- 4 **[エクスポート]** をクリックします。
 - 5 **[SVG エクスポート]** ダイアログ ボックスで、**[互換性]** リスト ボックスからエクスポートされたファイルの SVG バージョンを選択します。
 - 6 **[エンコード方法]** リスト ボックスから、次のいずれかのエンコード オプションを選択します。
 - **Unicode - UTF-8** - ファイルのサイズが小さくなります。これがデフォルトのエンコード方法で、ほとんどの環境で有効です。
 - **Unicode - UTF-16** - ファイルのサイズが大きくなります。
 - 7 **[スタイルのオプション]** リスト ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。
 - **プレゼンテーションの属性** - エクスポートしたファイルの要素に、直接属性を指定します。
 - **内部のスタイル シート** - CLASS 属性を使用して、SVG ファイルにスタイル シートを埋め込みます。
 - **外部 CSS** - 重ねて表示するためのスタイル シートの外部ファイルを作成し、SVG ファイルにリンクします。
- JavaScript ロールオーバーは、**[JavaScript]**の**[外部リンク]** チェック ボックスをオンにして、別のファイルに保存することができます。
- ロールオーバーおよびインタラクティブ効果に関連付けられている
- 8 次のいずれかのオプションを選択します。
 - **テキストとして** - グリフという編集可能な文字としてテキストをエクスポートします。
 - **曲線として** - テキストを曲線としてエクスポートします。



フォントの埋め込みは、インターネット ユーザーのコンピュータにインストールされていない可能性がある、特定のフォントを表示する必要がある場合に行います。

フォントの数やグラデーション塗りつぶしステップ数が増えると、ファイル サイズが大きくなります。

メッシュ塗りつぶしやドロップ シャドウが設定されたオブジェクトは、**ビットマップ**としてエクスポートされます。

描画で要素が何も選択されていない場合は、ページ全体の内容がエクスポートされます。

SVG カラー パレットを使用して、カラーを選択するには

- 1 **オブジェクト**を選択します。
- 2 **[ウィンドウ] ▶ [カラー パレット] ▶ [その他のパレット]** をクリックします。
- 3 **[パレット ライブラリ]** フォルダで、**[プロセス]** フォルダをダブルクリックします
- 4 **[SVG カラー]** チェック ボックスをオンにします。
- 5 SVG カラー パレットで**カラー ボックス**をクリックします。

Scalable Vector Graphics (SVG) テクニカル ノート

SVG ファイルをインポートする

- 別のプログラムで作成された SVG ファイルのほとんどの情報は、CorelDRAW が対応しない機能であってもインポートしたファイル内に保持されています。たとえば、別のプログラムで作成された SVG ファイルのインク ストロークの情報は、そのインク ストロークが表示されなくても、インポートされたファイルで維持されます。
- クリップされたオブジェクトとマスクされたオブジェクトは、パワークリップ オブジェクトとしてインポートされます。
- グループ、オブジェクト、およびシンボルの名前と ID はインポートされたファイルに保持されます。
- インポートされたファイルのシンボルは、**[シンボル]** インспекタに表示されます。
- SVG ファイルに埋め込まれたビットマップ ファイルは保持されます。
- GIF、PNG、JPEG ファイルなどの外部ファイルへのリンクは、インポート時にサポートされます。ただし、その外部ファイルが Web 上に保存されていない場合に限りです。
- SVG カラーの定義と名前はサポートされます。
- ラウンド トリッピングはサポートされます。
- メタデータはサポートされます。
- ハイパーリンクはサポートされます。

SVG ファイルをエクスポートする

- Scalable Vector Graphics (SVG) では、ベクトル グラフィックの図形 (直線と曲線で構成されるパスなど)、イメージ、およびテキストの 3 種類のグラフィック オブジェクトを使用できます。
- ドロップ シャドウは、SVG ファイルではラスタライズされます。
- CorelDRAW のシンボルは、エクスポート時にはすべて SVG シンボルとしてサポートされます。
- オブジェクト、レイヤ、グループ、およびシンボル名もサポートされます。もし名前が同じな場合、SVG ファイルはオブジェクト ID にそれぞれ違う番号を追加します。無効な名前はエクスポート時に修正されます。
- オブジェクト、レイヤ、グループ、および グラフィック オブジェクトはグループ化、スタイルの指定、変形、および以前にレンダリングしたオブジェクトへの結合が可能です。
- テキストは編集可能な文字としてエクスポートされるため、SVG グラフィックを Web にエクスポートした後でも、テキストはテキストとして認識されます。また、テキスト文字列は、スタイルの変更、コピー、貼り付け、および検索エンジンによるインデックス化を行うことができます。テキストは SVG 対応の編集プログラムで操作できるため、編集用に複数バージョンのグラフィック イメージを保持する必要がありません。
- SVG 標準では、重ねて表示するためのスタイル シートを使用して、ページ内のフォント、テキスト、およびオブジェクトのカラー プロパティを定義できます。
- レイヤはエクスポートしたファイル内に、グループとして保持されます。このファイルを CorelDRAW に再度インポートすると、レイヤ グループは元のレイヤ名を維持したまま、レイヤに変換されます。
- 描画内のアクティブなページのみがエクスポートされます。描画の一部だけをエクスポートしたい場合は、**[エクスポート]** ダイアログ ボックスで**[選択オブジェクトのみ]** チェック ボックスをオンにします。
- テキスト オブジェクトに割り当てられた URL は、エクスポートされたファイル内に保持されます。
- 回転や斜変形などの変形は、通常、エクスポートされたファイル内に保持されます。変形が失われ、変形された図形が曲線に変換される場合もあります。

TARGA (TGA)

TARGA (TGA) グラフィック形式は、**ビットマップ**を保存するために使用されます。この形式は、さまざまな圧縮システムをサポートし、モノクロから RGB カラーまでのビットマップを表現できます。CorelDRAW では TGA ファイルをインポートまたはエクスポートできます。

ファイルのインポートについて詳しくは、[823 ページの「ファイルをインポートする」](#)。を参照してください。

TARGA ファイルをインポートするには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[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 **描画ページ** をクリックします。

TARGA ファイルをエクスポートするには

- 1 **[ファイル]** ▶ **[エクスポート]** をクリックします。
- 2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
- 3 **[ファイル形式]** 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。

TIFF ファイルのインポートについて詳しくは、[823 ページの「アクティブな描画にファイルをインポートするには」](#)。を参照してください。

TIFF ファイルをエクスポートするには

- 1 [ファイル] ▶ [エクスポート] をクリックします。
- 2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
- 3 [ファイル形式] 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。
- 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。

TIFF テクニカル ノート

- マルチページの TIFF をインポートする場合は、すべてのページをインポートするか、インポートする個々のページを選択できます。
- 6.0 までの仕様に準拠したモノクロ、カラー、およびグレースケールの TIFF ファイルをインポート/エクスポートできます。
- また、CCITT、Packbits 32773、LZW の各圧縮方式で圧縮された TIFF ファイルもインポートできます。ただし、プログラムによってファイル圧縮がデコードされるため、読み込み時間が長くなります。

Visio (VSD)

- VSD は Visio の描画形式です。ビットマップとベクトルを保存できます。
- すべての VSD ファイル タイプと VSD 2007 までのファイルをインポートできます。
- 長方形は、長方形オブジェクトとしてインポートされます。
- 円と楕円形は、楕円オブジェクトとしてインポートされます。
- 自由曲線多角形、5 角形、6 角形、7 角形、8 角形、および多角形は、ポリゴン オブジェクトとしてインポートされます。
- その他の図形は、折れ線としてインポートされます。

Google Web Picture (WEBP)

CorelDRAW 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 CorelDRAW にインポートしたり、CorelDRAW 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、「[823 ページの「ファイルをインポートする」](#)。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。[815 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。
- 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 [描画ページ](#) 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

低品質の WEBP

中品質の WEBP

高品質の WEBP

カスタム

オリジナル

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

RGB チャンネルの圧縮係数を設定する

エンコード速度、ファイル サイズ、品質の比率を設定する

アルファ透明度を使用して画像をエクスポートする

エクスポート時にファイル サイズを変更する

[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

説明

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。

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。

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。

カスタム設定を指定できる

画像の元の設定を維持する

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

[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。

[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。

[透明度] チェック ボックスをオンにします。

811 ページの「Web 対応ビットマップをエクスポートする際にオブジェクトをサイズ変更するには」を参照してください。

810 ページの「オブジェクトのエクスポート プレビューを調整するには」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。
- 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 [描画ページ](#) をクリックします。

WordPerfect Graphic ファイルをエクスポートするには

- 1 [ファイル] ▶ [エクスポート] をクリックします。
- 2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
- 3 [ファイル形式] リスト ボックスから [WPG - Corel WordPerfect Graphic] 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。
- 6 次のいずれかのオプションを選択します。
 - **16 色** - イメージを 16 色イメージとしてエクスポートします。
 - **256 色** - イメージを 256 色イメージとしてエクスポートします。
- 7 次のいずれかのオプションを選択します。
 - **テキスト** - テキストを編集可能な文字としてエクスポートします。
 - **曲線** - テキストを曲線としてエクスポートします。
- 8 次のいずれかのオプションを選択します。
 - **WordPerfect バージョン 1.0** - WordPerfect 5.1 以前のバージョンでサポートされます。
 - **WordPerfect バージョン 2.0** - WordPerfect 6 以降のバージョンでサポートされます。

WordPerfect Graphic (WPG) テクニカル ノート

- グラフィック テキスト タイプ 2 はサポートされていません。

RAW カメラ ファイル形式

RAW カメラ ファイルは、ハイエンドのデジタル カメラのイメージ センサーによってキャプチャされたデータ ファイルです。RAW カメラ ファイルには、カメラ内の処理としてはシャープ化やデジタルズームなどの最小限のものが含まれており、イメージのシャープ度、コントラスト、および彩度を完全に制御できます。RAW カメラ ファイルには、さまざまなフォーマットが存在するため、ファイル形式も複数存在します (.nef、.crw、.dcr、.orf、.mrw など)。

RAW カメラ ファイルは直接 CorelDRAW にインポートできます。詳しくは、[765 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

CorelDRAW では、次のファイル形式もサポートしています。

- **ANSI テキスト (TXT)** - ANSI テキスト (TXT) は、ANSI 文字を保存するベクトル ファイル形式です。この形式では、テキスト情報は保存できますが、フォントの種類やサイズなどの書式情報は保存できません。TXT ファイルを CorelDRAW でインポート

またはエクスポートする場合は、テキストだけが転送されます。ファイルにグラフィック要素がある場合、それらのグラフィック要素はインポートまたはエクスポートされません。

- CALS 圧縮ビットマップ (CAL) - CALS Raster (CAL) は、主にハイエンドの CAD プログラムによるドキュメント保存に使用されるビットマップ形式です。このファイル形式は、モノクロ (1 ビット) カラー深度をサポートし、CAD/CAM、工業デザイン、およびイメージ処理アプリケーション用のデータ グラフィック交換形式として使用されます。
- Corel ArtShow 5 (CPX) - CPX は、Corel ArtShow 5 固有のファイル形式で、ベクトルとビットマップの両方を保存できます。
- CorelDRAW Compressed (CDX) - CDX は、圧縮版の CorelDRAW ファイルのファイル形式です。
- CorelDRAW Template (CDRT) - CDRT は CorelDRAW テンプレート ファイルのファイル形式です。
- Encapsulated PostScript (Desktop Color Separation) - DCS ファイル形式は、QuarkXPress で使用されている標準 Encapsulated PostScript (EPS) ファイル形式の拡張版です。通常、DCS ファイル形式は 5 つのファイルから構成されます。そのうちの 4 ファイルには、高解像度カラーに関する情報が保存されています。この情報は、CMYK (シアン、マゼンタ、イエロー、黒) 形式で表現されます。5 つ目のファイルはマスター ファイルであり、DCS ファイルの PICT プレビューが保存されています。
- EXE - EXE は、Windows 3.x/NT のビットマップ リソースの形式で、ICO ファイルを Windows 3.x/NT アイコン リソースとして保存できます。
- 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。
- Macromedia FreeHand (FH) - FH 形式は、Macromedia Freehand に固有のベクトル ファイル形式です。Corel グラフィック アプリケーションは、Macromedia FreeHand のバージョン 7 および 8 をサポートします。
- Fill ファイル (FILL) - このファイル形式は、CorelDRAW 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、他のアプリケーションからグラフィックをインポートする際にどのファイル形式を使用したら良いのかを示しています。

アプリケーション	推奨インポート形式
Adobe Illustrator	AI、PDF
AutoCAD	DXF、DWG、HPGL (PLT ファイル)
CorelDRAW	CDR、クリップボード
Deneba Canvas、Macromedia FreeHand、およびその他のベクトル パッケージ	AI
Microsoft Office	WMF、PNG。
WordPerfect Office	WPG



テキスト編集アプリケーションからテキストをインポートするには、RTF ファイルを使用するか、またはテキストをクリップボードにコピーして現在のプロジェクトに貼り付けることができます。

グラフィックをエクスポートする際の推奨形式

グラフィックをエクスポートして Adobe PageMaker で使用する場合、PostScript 対応プリンタを使用するときは Encapsulated PostScript ファイル形式を指定してください。PostScript 以外のプリンタを使用している場合は、WMF 形式をお勧めします。

グラフィック編集機能を備えているページ付けパッケージおよびデスクトップ パブリッシング パッケージにエクスポートする際の推奨ファイル形式は、次のとおりです。

アプリケーション	推奨形式
Adobe Illustrator	AI、PDF
Adobe PageMaker	EPS、WMF
AutoCAD	DXF
Macromedia FreeHand およびその他のベクトル プログラム	AI
Microsoft Office	PNG、WMF
WordPerfect Office	WPG

グラフィックをエクスポートして、プロッタやカッティング プロッタなどのデバイスに出力する場合には、HPGL または DXF アウトライン形式をお勧めします。

テキスト ファイルのインポートに関する一般的な注意

- Corel プログラムにテキスト ファイルをインポートすると、テキスト ファイルはインポート元のプログラムとほぼ同じように表示されます。ただし、書式の属性やページ付けによってはサポートされていない機能もあります。このような機能が使用されている場合、プログラムでは同様の機能を擬似的に実現しようとします。
- サポートされていないワードプロセッサ機能は、ヘッダー、フッター、脚注、注釈、段組み、およびマクロです。
- フォント マッチングがサポートされています。フォント マッチングの設定は[フォント マッチングの結果] ダイアログ ボックスで変更できます。プログラムでアクセス可能なフォント ファミリー情報が元のファイル形式に含まれている場合、フォントの変換はフォント サイズまたはフォント ファミリーごとに行われます。
- リッチ テキスト形式 (.rtf) ファイルは、自動的に Microsoft Windows ANSI (American National Standards Institute) 文字セットに変換されます。また、Macintosh 文字セットおよび標準 IBM PC コード ページ 437 についてもサポートされています。
- Corel グラフィック プログラムは、可能な限り近い文字にマッチングします。インポートされたテキストのフォントがユーザーのシステムにない場合は、フォント マッチング機能が使用されます。ただし、マッチングできない場合は、文字化けが生じます。
- フォント サイズの変換機能がサポートされています。
- Corel グラフィック プログラムは、Corel WordPerfect、Microsoft RTF、Microsoft Word PC、Microsoft Word Macintosh、Word for Windows の各ワードプロセッサ プログラムおよび形式のフォント ファミリーをすべてサポートしています。
- Corel グラフィック プログラムは、Ami Professional によってサポートされているフォントから選択されたフォントのみをサポートしています。これには、一般に標準 PostScript フォントおよび標準 HP PCL フォントも含まれます。

- 上の表に掲載されていない形式に変換されたフォントは、Corel グラフィック プログラムで最も類似したフォントにマッピングされます。
- プロポーショナル フォントと非プロポーショナル フォント間で変換すると、テキストの整列に問題が発生する場合があります。その結果、非プロポーショナル フォントで作成されたドキュメントをプロポーショナル フォントにインポートすると、ページによっては元のドキュメントより 1 ページあたりの文字数が多くなる場合があります。
- 元のドキュメントに目次やインデックスがある場合は、**.rtf** ファイルの適切な機能に変換されます。
- 自動的にアウトライン化されるデータは標準のテキストに変換されます。
- スタイル シートのプロパティは、RTF に変換されます。ファイルは元のプログラムと同じように表示されますが、スタイル シートはインポートされません。
- テキスト内のフレームや特定の位置に配置されたオブジェクトは保持されます。

カスタマイズと自動化

CorelDRAWをカスタマイズする.....	883
スクリプトを使用してタスクを自動化する.....	889



CorelDRAWをカスタマイズする

デフォルトの環境設定の変更・復元、ツールバーのカスタマイズが行えるほか、使用可能なファイル フィルタのリストのカスタマイズも行えます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 883 の「環境設定を選択する」。
- ページ 884 の「GPU を設定する」。
- ページ 884 の「デフォルトを保存する/復元する」。
- ページ 886 の「ツールバーをカスタマイズする」。
- ページ 885 の「ショートカット キーをカスタマイズする」。
- ページ 887 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]** ([CorelDRAW] メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **CorelDRAW**) は CorelDRAW 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、スナップ、PowerClip、PowerTrace、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]** ([CorelDRAW] 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。
- **[ツール環境設定]** ([CorelDRAW] メニュー ▶ **[環境設定]** ▶ **[ツール]**) では、**選択**、**消しゴム**、**ズーム**、**スクロール**、**長方形**、**楕円形**、**コネクタ**、**寸法線**、**メッシュ塗りつぶし**など、よく使用するツールのデフォルト動作を設定できます。
- **[グローバル環境設定]** ([CorelDRAW] 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]** ([レイアウト] ▶ **[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、ページの表示モード、レイアウト、グリッド、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、415 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] CorelDRAW 
- ショートカット 
- ツール 
- グローバル 



別の環境設定に切り替えるには、[環境設定] ダイアログ ボックスで該当するボタンをクリックします。

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。
- **リサンプリング** – 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 [CorelDRAW] 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
 - リサンプリング
 - 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。

デフォルトを保存する/復元する

アプリケーションの設定の多くは、アクティブな描画のみに適用されます。これらの設定には、ページ付けオプション、[グリッド](#)および[ルーラー](#)の設定、[ガイドライン](#)の設定、スタイル オプション、保存オプション、ツールの設定、Web 書き出しオプションなどがあ

ります。現在の設定をデフォルトとして保存すると、アクティブな描画の設定を、新規作成するすべての描画に使用することができます。現在の設定すべてを保存したり、特定の設定のみを保存したりすることができます。

変更した設定を使用しなくなった場合、またはコントロールが簡単に見つけられなくなった場合、作業領域をリセットすることでデフォルト設定を復元することができます。

現在の設定をデフォルトとして保存するには

- 1 [レイアウト] ▶ [ドキュメントの環境設定] をクリックします。
- 2 [デフォルトとして保存] をクリックします。
- 3 保存する設定に対応するチェック ボックスをオンにします。

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。

- アンカーの編集テーブル — アンカーを編集するためのショートカット キーが格納されています。
- 曲線の編集テーブル — 曲線を編集するためのショートカット キーが格納されています。
- メイン テーブル - テキスト関連を除くすべてのショートカット キーが格納されています。
- 差し込み印刷 — 差し込み印刷機能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。
- 印刷プレビュー — 印刷プレビュー オプション用のショートカット キーが格納されています。
- テーブルの編集テーブル — テーブルを編集するための、テキストに関連しないショートカット キーが格納されています。
- テーブル テキストの編集テーブル — テーブル テキストを編集するためのショートカット キーが格納されています。
- テキストの編集テーブル - 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 [CorelDRAW] 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てはできません。



[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 **[CorelDRAW]** 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 **[CorelDRAW]** 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 [CorelDRAW] 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 [CorelDRAW] 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 [CorelDRAW] 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。



スクリプトを使用してタスクを自動化する

CorelDRAW 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。

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性が生じた場合に、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 889 の「スクリプト」。

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спек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спекタを使用して、新しいモジュールを作成したり、スクリプトをロードして記録したりできます。また、[スクリプト] インспекタでスクリプトの名前を変更したり削除したりすることもできます。


スクリプトを記録し、後でできるように保存できます。また、2、3 回だけ繰り返す必要がある操作の場合は、テンポラリ スクリプトを記録することもできます。テンポラリ スクリプトは、新しいテンポラリ スクリプトが記録されるまで使用できます。



記録する必要がある操作とこれを記録する順序を正確に把握してから、スクリプトを記録してください。記録を開始すると、スクリプト レコーダはユーザーが描画に加えたあらゆる変更を捕捉します。たとえば、図形を作成し、その図形のサイズを変更し、さらにカラーを変更した場合、スクリプトは変更をすべて記録します。変更の追加が終わったら、スクリプトの記録を停止する必要があります。

スクリプトを再生すると、スクリプトに関連付けられた操作を実行できます。また、テンポラリ スクリプトも再生できます。

スクリプト モジュールを作成するには

- [スクリプト] インспекタで [ユーザー スクリプト] をクリックし、[新規] ▶ [新規モジュール] をクリックします。リストのモジュールをすべて非表示にしてスクリプトのリストのみを表示するには、[簡略モード] ボタン  をクリックします。

スクリプトをロードするには


- **[スクリプト]** インスペクタで **[ロード]** をクリックし、スクリプトを選択します。

スクリプトを記録するには

- 1 **[ファイル] ▶ [スクリプト] ▶ [記録開始]** をクリックします。
[スクリプトの記録] ダイアログ ボックスが表示されます。
- 2 **[マクロ名]** ボックスにスクリプトの名前を入力します。
- 3 **[説明]** ボックスにマクロの説明を入力して、**[OK]** をクリックします。
- 4 記録する操作を実行します。
アプリケーションが操作の記録を開始します。記録を一時停止するには、**[ファイル] ▶ [スクリプト] ▶ [記録の一時停止]** をクリックします。記録を再開するには、この手順を繰り返します。
- 5 記録を停止するには、**[ファイル] ▶ [スクリプト] ▶ [記録停止]** をクリックします。

可能な操作

操作をスクリプトとして **[元に戻す]** リストに保存する

[ウィンドウ] ▶ [インスペクタ] ▶ [履歴] をクリックし、記録したい操作を実行してから、**[ヒストリー]** インスペクタで **[スクリプトとして保存]** ボタン  をクリックします。



マクロの記録をキャンセルして、ここまでに記録されたコマンドを破棄するには、**[ファイル] ▶ [スクリプト] ▶ [記録のキャンセル]** をクリックします。

また、**[スクリプト]** インスペクタ (**[ファイル] ▶ [スクリプト] ▶ [スクリプト]**) を使用すると、マクロの記録の開始、一時停止、および停止を実行できます。

テンポラリ スクリプトを記録するには

- 1 **[ファイル] ▶ [スクリプト] ▶ [テンポラリ スクリプトの記録]** をクリックします。
- 2 記録する操作を実行します。
アプリケーションが操作の記録を開始します。記録を一時停止するには、**[ファイル] ▶ [スクリプト] ▶ [記録の一時停止]** をクリックします。記録を再開するには、この手順を繰り返します。
- 3 記録を停止するには、**[ファイル] ▶ [スクリプト] ▶ [記録停止]** をクリックします。
スクリプトはデフォルトの記録プロジェクトに一時的に保存されます。現在のセッションが終了すると、そのプロジェクトからスクリプトが削除されます。




必ずしもすべての操作を記録できるわけではありません。



スクリプトの記録をキャンセルして、ここまでに記録されたコマンドを破棄するには、[ファイル] ▶ [スクリプト] ▶ [記録のキャンセル] をクリックします。

また、[スクリプト] インспекタ ([ファイル] ▶ [スクリプト] ▶ [スクリプト]) を使用して、テンポラリ マクロの記録を一時停止したり停止したりできます。

スクリプトを再生するには

- [スクリプト] インспек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。


テンポラリ スクリプトを再生するには

- [ファイル] ▶ [スクリプト] ▶ [テンポラリ スクリプトの実行] をクリックします。



このオプションは、テンポラリ スクリプトを記録した後でのみオンになります。


スクリプトを編集するには

- [スクリプト] インспек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спек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спек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。

参照

Adobe Illustrator ユーザー用 CorelDRAW895

用語集..... 901



Adobe Illustrator ユーザー用 CorelDRAW

Adobe Illustrator と CorelDRAW には、よく似た点がいくつもあります。そのため、片方のアプリケーションに慣れていると、もう片方のアプリケーションも簡単に使用できます。Adobe Illustrator と CorelDRAW は、最も基本的な描画とデザイン機能を共有している反面、用語とツールの両方においていくつかの相違点で区別されています。これらの相違点を理解しておく、今まで Adobe Illustrator を使用していた場合に、CorelDRAW を素早く使いこなせるようになります。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 895 の「用語の違い」。
- ページ 896 の「ツールの違い」。

用語の違い

Adobe Illustrator と CorelDRAW では、いくつかの機能で異なる用語が使われています。次の表に、Adobe Illustrator の用語と、それに対応する CorelDRAW の用語を示します。

Adobe Illustrator の用語

アクション/スクリプト

アンカー ポイント

アートワーク

クリップ マスク

方向点

ガイド

スマート ガイド

CorelDRAW の用語

マクロ/スクリプト

ノード

描画

パワークリップ

コントロール ハンドル

ガイドライン

ダイナミック ガイド

Adobe Illustrator の用語

グラデーションの塗り

ライブ カラー

アウトライン ビュー

パネル

パス

ファイルの格納

ラスタライズ

ブラシ ストローク

ボックス パネル

CorelDRAW の用語

グラデーション塗りつぶし

カラー スタイル, カラーの調和

ワイヤーフレーム ビュー

インスペクタ

曲線

ファイルをインポートする

ビットマップへの変換

輪郭

カラー パレット

ツールの違い

次の表に、Adobe Illustrator のツールと、それに対応する CorelDRAW のツールを示します。ツールの多くは、使った結果は同じですが、使い方が多少異なります。

Adobe Illustrator のツール

アンカー ポイントの追加ツール


エリア内文字ツール


ブレンド ツール


膨張ツール


アンカー ポイントの切り換えツール


CorelDRAW のツール

整形 ツール 。189 ページの「ノードを追加または削除するには」を参照してください。

テキスト ツール 。549 ページの「段落テキストを追加するには」を参照してください。

ブレンド ツール 。531 ページの「オブジェクトをブレンドするには」を参照してください。

エンベロープ ツール 。207 ページの「エンベロープを適用するには」を参照してください。

整形 ツール 。190 ページの「尖化/スムーズ化/対称化ノードを使用して曲線オブジェクトを整形するには」を参照してください。

Adobe Illustrator のツール

アンカー ポイントの削除ツール

ダイレクト選択ツール

ドロップ シャドウ ツール

グラデーション ツール

直線ツール

ライブ ペイント バケツ ツール


[ライブ トレース]コマンド


ものさしツール


メッシュ ツール


ブラシ ツール


CorelDRAW のツール


整形 ツール 。189 ページの「ノードを追加または削除するには」を参照してください。

整形 ツール 。177 ページの「ノードを選択するには」を参照してください。

ドロップ シャドウ ツール 。522 ページの「ドロップ シャドウまたはインナー シャドウを追加するには」を参照してください。

インタラクティブ塗りつぶしツール 。368 ページの「グラデーション塗りつぶし」を参照してください。

フリーハンド ツール 。129 ページの「3 ポイント曲線ツールを使用して曲線を描くには」を参照してください。

折れ線 ツール 。121 ページの「行間」を参照してください。


スマート塗りつぶしツール 。387 ページの「閉じた領域に塗りつぶしを適用するには」を参照してください。


[ビットマップ] ▶ [クイック トレース] コマンド

[ビットマップ] ▶ [中心線のトレース] コマンド

[ビットマップ] ▶ [輪郭トレース] コマンド。754 ページの「輪郭トレース法を使ってビットマップをトレースするには」を参照してください。

寸法線 ツール 。158 ページの「寸法線」を参照してください。

メッシュ塗りつぶしツール 。384 ページの「オブジェクトにメッシュを適用するには」を参照してください。

アート メディア ツール 。133 ページの「筆ペンの線を描くには」を参照してください。

ブラシ ツール 。149 ページの「ブラシストローク」を参照してください。

Adobe Illustrator のツール

Pan tool

パス上文字ツール

パスファインダ効果

鉛筆ツール

収縮ツール

リフレクト ツール

リシェイプ ツール

回転ツール

角丸長方形ツール


[Microsoft Office 用に保存] コマンド


スケール ツール

はさみツール

選択ツール


CorelDRAW のツール

スクロール ツール 。60 ページの「描画ウィンドウ内でスクロールするには」。を参照してください。

テキスト ツール 。563 ページの「パスにテキストを結合するには」。を参照してください。

[オブジェクト] ▶ [整形] コマンド。218 ページの「オブジェクトをトリムする」および222 ページの「オブジェクトをウェルドする/交差させる」。を参照してください。


フリーハンド ツール 。124 ページの「フリーハンド ツールを使って線を描くには」。を参照してください。

エンベロープ ツール 。207 ページの「エンベロープを適用するには」。を参照してください。


ミラー ボタン。305 ページの「オブジェクトをミラー化するには」。を参照してください。


整形 ツール 。191 ページの「ノードの伸縮」。を参照してください。


選択 ツール 。304 ページの「オブジェクトを回転するには」。を参照してください。

長方形 ツール 。165 ページの「丸い角、スカルップ、または面取りコーナーのある長方形や正方形を描くには」。を参照してください。

[ファイル] ▶ [エクスポート先] ▶ [Office] コマンド

選択 ツール 。301 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。

ナイフ ツール 。217 ページの「オブジェクトを分割するには」。を参照してください。

選択 ツール 。261 ページの「オブジェクトを選択するには」。を参照してください。

Adobe Illustrator のツール

シアー ツール

星型ツール

シンボル スプレー ツール

旋回ツール


文字ツール



文字 (縦) ツール


ワープ ツール

リンクル ツール


CorelDRAW のツール

選択ツール 。193 ページの「オブジェクトを斜変形/伸縮する」。を参照してください。

星型  ツールと**星型多角形**  ツール。168 ページの「星型を描くには」。を参照してください。

スプレー ツール 。153 ページの「パターンをスプレーするには」。を参照してください。


歪曲ツール 。202 ページの「オブジェクトを歪曲するには」。を参照してください。

テキスト ツール 。549 ページの「段落テキストを追加するには」および547 ページの「アート テキストを追加するには」。を参照してください。

[段落フォーマット] インспекタ。600 ページの「日本語テキストの向きを選択するには」。を参照してください。

染み付けツール 。196 ページの「オブジェクトに染み付け効果を適用するには」。を参照してください。

エンベロープ ツール。205 ページの「エンベロープを使用してオブジェクトを整形する」。を参照してください。

ラフ ツール 。198 ページの「オブジェクトにラフ効果を適用するには」。を参照してください。

CorelDRAW®



用語集

用語集

数字 C D E F G H J L N P Q R T U W Z あ い う え お か き く け こ さ し す せ そ た ち つ て と に め ね の は ひ ふ
へ ほ ま め も や ら り る れ ろ わ

数字

1 点遠近効果

オブジェクトの 1 辺を伸縮し、いずれかの方向に遠ざかっているような外観を与える効果。

2 色トーン

2 色トーン カラー モードのイメージは、1~4 色のカラーを追加してエンハンスされた 8 ビットのグレースケール イメージです。

2 点遠近効果

オブジェクトの隣接する 2 辺を伸縮し、2 つの方向に遠ざかっているような外観を与える効果。

C

CGI スクリプト

Web ページ内のリンク、イメージ、その他のインタラクティブな要素をクリックした場合に、Web ブラウザでの操作に呼応して HTTP サーバーにより実行される外部アプリケーション。

CMY

シアン (C)、マゼンタ (M)、およびイエロー (Y) で構成されるカラー モード。このモードは 3 色印刷プロセスで使用します。

CMYK

シアン (C)、マゼンタ (M)、イエロー (Y)、および黒 (K) で構成されるカラー モード。CMYK 印刷では、黒の純色と広い範囲のトーンが再現されます。CMYK カラー モードでは、カラー値は百分率で表されます。このため、いずれかのインクの値が 100 である場合、そのインクは彩度 100% で印刷されます。

D

DeviceN

カラー スペースとデバイスのカラー モデルの種類。このカラー スペースはマルチコンポーネントであり、標準の 3 つ (RGB) および 4 つ (CMYK) のカラー コンポーネント セット以外でカラーを定義できます。

dpi (1 インチあたりのドット数)

プリンタの解像度を 1 インチあたりのドット数で表したものの。標準のデスクトップ レーザー プリンタの解像度は 600dpi です。イメージセッタの解像度は 1270 または 2540dpi です。dpi 値の大きいプリンタでは、出力がなめらかで美しくなります。スキャン解像度やビットマップの解像度を dpi で表す場合もあります。

F

FTP (ファイル転送プロトコル)

2 台のコンピュータ間でファイルを移動する方法。FTP でアクセスできる素材のリポジトリを持った多くのインターネット サイトがあります。

G

GIF

必要なディスク容量が少なく、コンピュータ間で簡単に交換できるグラフィック ファイル形式。一般に、256 色以下のイメージをインターネットに発行する場合に使用されます。

H

HSB (色相、彩度、輝度)

このカラー モデルには、色相、彩度、および輝度の 3 つのカラー コンポーネントがあります。色相は色 (イエロー、オレンジ、赤など) を、輝度は見かけ上の強度 (色の明暗) を、彩度はカラー深度 (色の鮮やかさ) を決定します。

HTML

World Wide Web の作成規格は、構造を定義するマークアップ タグとドキュメントの要素によって構成されています。Web ページを作成するときは、タグを使用してテキストをマークアップし、イメージ、サウンド、ビデオ、アニメーションなどのリソースを統合します。

J

JavaScript

Web 上で使用するスクリプト言語。HTML ページにインタラクティブな機能を追加できます。

JPEG 2000

改良されたバージョンの JPEG ファイル形式。従来よりも高品質な圧縮が可能です。また、イメージ情報を添付し、イメージ領域ごとに異なる圧縮率を割り当てることができます。

JPEG

写真イメージの圧縮形式。圧縮する際に画質が多少低下します。データの損失がほとんどなく、ファイル サイズが小さいため (圧縮率は最大で 20 分の 1)、インターネットでも幅広く使用されています。

L

Lab

光度 (明度) コンポーネント (L) と、「a」 (緑～赤) と「b」 (青～イエロー) の 2 つの色コンポーネントがあるカラー モデル。

LZW

ファイル サイズが小さく処理時間が速い、データ非損失型のファイル圧縮形式。LZW 圧縮形式は、一般に GIF ファイルおよび TIFF ファイルで使用されます。

P

PANOSE フォント マッチング

コンピュータにインストールされていないフォントを含むファイルを開いたときに、そのフォントの代用フォントを選択する機能。代用フォントは、現在のセッションのみに適用することも、常に使用するフォントとして設定することもできます。常に使用するフォントとして設定した場合は、ファイルを保存して再び開くと、新しいフォントが自動的に表示されます。

PANTONE プロセス カラー

PANTONE プロセス カラー システムで利用可能なカラー。このシステムは CMYK カラー モデルがベースになっています。

PNG (Portable Network Graphics)

オンライン表示で使用するために開発されたグラフィック ファイル形式。この形式は 24 ビットのカラー グラフィックをインポートできます。

PostScript 塗りつぶし

PostScript 言語でデザインされたテクスチャ塗りつぶし。

Q

QuickCorrect™

正しい語句を自動的に表示する機能。略語を入力すると、完全な語句が表示され、単語を間違って入力すると、正しい単語が表示されます。QuickCorrect (クイック修正) を使用すると、単語を大文字に変換したり、一般的な単語のスペルや入力ミスを自動的に修正できます。例えば、「asap」は「as soon as possible」に、「hte」は「the」に置き換えられます。

R

RGB

カラー モードの 1 つ。光の 3 原色 (赤、緑、青) をさまざまな濃さで混合して、その他すべての色を再現します。赤、緑、青の各チャンネルに 0~255 の値が割り当てられます。モニタ、スキャナ、および人間の目は、色の再現または検出を RGB で行います。

T

TrueType フォント

Apple 社によって開発されたフォント仕様。TrueType フォントでは、画面表示と印刷結果が一致し、任意のポイント数にサイズを変更できます。

TWAIN

画像処理ハードウェアの製造元が提供する TWAIN ドライバを使用すれば、デジタル カメラやスキャナから Corel グラフィック アプリケーションに直接イメージを取り込むことができます。

U

Unicode

16 ビット コード セットと 65,000 以上の文字を使い、世界の文字言語用の文字セットを定義する文字エンコード規格。Unicode はテキストの言語や OS、使用しているアプリケーションに関係なく、テキストを効率良く操作できます。

URL (Uniform Resource Locator)

インターネット上の Web ページの場所を定義する固有のアドレス。

W

Windows Image Acquisition (WIA)

Microsoft 製の標準インタフェースおよびドライバで、スキャナやデジタル カメラなどの周辺機器からイメージをロードするのに使用されます。

Z

ZIP

ファイル サイズが小さく処理時間が速い、データ非損失型のファイル圧縮形式。

あ

アート テキスト

テキスト ツールで作成するテキストの一種。1 行または数行のテキストを追加する場合や、グラフィック効果を適用する場合に使用します。タイトルの作成や、パスにテキストを結合したり、押し出しやブレンドなどの特殊効果を付加したりするときに役立ちます。アート テキスト オブジェクトには、半角で最大 32,000 文字まで入力できます。

アイコン

プログラムのツール、オブジェクト、ファイルなどのアプリケーション項目を絵で表したもの。

アクセラレータ テーブル

ショートカット キーのリストを保存するファイル。作業内容によってアクティブなテーブルは異なります。

圧力感知ペン

コマンドへのアクセスおよびイメージの描画に使用できる尖筆。圧力感知ペンを CorelDRAW で使用するには、圧力感知ペン、圧力感知タブレット、および対応するドライバをインストールする必要があります。

アドイン

アプリケーションの機能を拡張する別売りモジュール。

アニメーション ファイル

動画をサポートするファイル。たとえば、アニメーション GIF や QuickTime (MOV) などです。

アンカー ポイント

オブジェクトを伸縮、スケール、ミラー化、または斜変形するときの固定点。アンカー ポイントは、オブジェクトを選択したときに表示される 8 つのハンドルや、X 印で示される選択ボックスの中心に対応します。

アンチエイリアス

イメージの曲線および斜線をなめらかに表示する方法。周縁部のピクセルを塗りつぶすことで、周縁部と周囲のイメージの間の不自然さをなくします。

い

イメージ マップ

HTML ドキュメントのグラフィック。World Wide Web 上の場所、他の HTML ドキュメント、またはグラフィックにリンクするクリック可能な領域が含まれています。

イメージセッタ

印刷機用の版の作成に使用するフィルムまたはフィルム ベースの用紙の出力を作成する高解像度のデバイス。

イメージの解像度

ビットマップの 1 インチあたりのピクセル数で、ppi (1 インチあたりのピクセル数) または dpi (1 インチあたりのドット数) で表されます。解像度を低くすると、ビットマップに粒子の質感が出ます。解像度を高くすると、イメージはなめらかになりますが、ファイル サイズが大きくなります。

色温度

ケルビン単位でライトを表す方法です。低い値は、ろうそくの光や発熱電球などのオレンジ キャストを生成する薄暗いライト条件に対応します。高い値は、太陽光などのブルー キャストを生成する明るいライト条件に対応します。

インターレース

GIF イメージにおいて、Web ベースのイメージを低解像度で画面に表示する方法。イメージ データの読み込みが進行するに従って、画質は向上します。

う

上付き

テキスト行において、ベースラインよりも上に位置する文字。

ウェルド<溶接>

2 つのオブジェクトを結合して、1 つの輪郭を持つ単一の曲線オブジェクトにすること。[ソース オブジェクト](#)を[ターゲット オブジェクト](#)にウェルド (溶接) して、新しいオブジェクトを作成します。新しいオブジェクトは、ターゲット オブジェクトの塗りつぶしおよび輪郭の属性を継承します。

埋め込み

あるアプリケーションで作成したオブジェクトを別のアプリケーションで作成したドキュメントに配置する処理。埋め込みオブジェクトは現在のドキュメントに含まれ、ソース ファイルにはリンクしていません。

え

エンコード

テキストの文字セットを決定し、テキストを適切な言語で正しく表示します。

エンベロープ

オブジェクトの形状を変更するためにオブジェクトの周囲に配置できる閉じた図形。エンベロープは、ノードでつながったセグメントで構成されます。エンベロープをオブジェクトの周囲に配置した後で、ノードを移動してオブジェクトの形状を変更することができます。

お

オーバープリント

オーバープリントでは、カラーの上に別のカラーが印刷されます。選択するカラーによっては、オーバープリントされたカラーの混合によって新しいカラーが作成されたり、上のカラーが下のカラーを隠してしまったりする場合があります。明るいカラーの上に暗いカラーをオーバープリントすることは、カラー分離の配置がずれているために発生するレジストレーションの問題を回避する場合に使用されることがあります。

[カラー トラッピング](#)、[チョーク](#)、および[スプレッド](#)も参照してください。

押し出し

オブジェクトにいくつかの線を投影して奥行きを付け、3 次元 (3D) の遠近効果を与える機能。

オブジェクト (CorelDRAW)

イメージ内で作成したり配置したりする項目全般を指す用語。線、図形、グラフィック、テキストなどが含まれます。

親カラー

保存および描画内のオブジェクトへの適用が可能な元のカラー スタイル。親カラーから子カラーを作成できます。

[子カラー](#)も参照してください。

か

カーソルキー移動

カーソルキーを使用し、選択したオブジェクトを少しずつ移動すること。

[マイクロ カーソルキー移動](#)および[スーパー カーソルキー移動](#)も参照してください。

カーニング

文字間隔を調整すること。カーニングは、一般に 2 つの文字の間隔を通常よりも狭くする場合に使用します。たとえば、WA、AW、TA、VA などに使用します。カーニングを行うと、文字の配置がバランスよく調整されるので読みやすくなります。特に、フォント サイズが大きい場合に有効です。

解像度

イメージ ファイルに含まれる詳細の程度。または、入力デバイス、出力デバイス、または表示デバイスで再現できる詳細の程度。解像度は、1 インチあたりのドット数 (dpi) またはピクセル数 (ppi) で表されます。解像度を低くすると、粒子の質感が出ます。解像度を高くすると、画質は向上しますが、ファイル サイズが大きくなります。

回転

オブジェクトの中心を軸として回転することで位置と方向を変更すること。

回転の中心

オブジェクトが回転するときに、その中心となる点。

ガイドライン

描画ウィンドウ内の任意の位置に置いてオブジェクトの配置に使用する水平、垂直、または斜めの線。

隠し文字

画面に表示されるだけで印刷されない項目。ルーラー、ガイドライン、表のグリッドライン、隠しテキスト、書式記号 (スペース、改行、タブ、インデントなど) があります。

重ねて表示するためのスタイルシート (CSS)

カラー、フォント、サイズなどのスタイルをハイパーテキスト ドキュメントの部分に指定するための HTML の拡張機能。スタイル情報は複数の HTML ファイルで共有できます。

[HTML](#) も参照してください。

カラー キャスト

ライト条件などの要因によってフォト上に生成されることがあるカラーの着色。たとえば、屋内の薄暗い白熱ライトで写真を撮ると黄色のカラー キャストになり、屋外の明るい日光の下で写真を撮ると青いカラー キャストになります。

カラー スペース

電子的なカラー マネージメントにおける、デバイスの仮想再現またはカラー モデルのカラー再現範囲。デバイスのカラー スペースの境界と形状は、カラー マネージメント ソフトウェアによってマッピングされます。

[カラー再現範囲](#)も参照してください。

カラー チャンネル

イメージの 8 ビットのグレースケール版。各チャンネルは、イメージのカラーの 1 つのレベルを表します。たとえば、RGB には 3 つのカラー チャンネルがあり、CMYK には 4 つのカラー チャンネルがあります。すべてのチャンネルを同時に印刷すると、イメージのカラーがすべて再現されます。

[RGB](#) および [CMYK](#) も参照してください。

カラー トラッピング

カラー分解での位置ずれ (ミスレジストレーション) を補正するためにカラーを重ねる方法を示す印刷用語。これにより、白いページ内の隣接するカラーの間に白いすき間が表示されなくなります。

[スプレッド](#)、[チョーク](#)、および[オーバープリント](#)も参照してください。

カラー パレット

均一カラーの集まり。カラー パレットからカラーを選択して、塗りつぶしや輪郭に使用します。

カラー プロファイル

デバイスのカラー処理機能と特性の説明。

カラー ボックス

カラー パレット内の均一カラーのボックス。

カラー ボックス

カラーを選択するときにサンプルとして使用する一連の均一カラーのボックスの 1 つ。カラー ボックスを印刷したパンフレットはスワッチ ブックといいます。カラー パレットに含まれるカラーをカラー ボックスと呼ぶ場合もあります。

カラー モード

イメージを構成するカラーの数と種類を定義するシステム。一般的なカラー モードとしては、モノクロ、グレースケール、RGB、CMYK、パレットなどがあります。

カラー モデル

カラー モードで表示できるカラーの範囲を定義する単純なカラー チャート。カラー モデルとしては、RGB (赤、緑、青)、CMY (シアン、マゼンタ、イエロー)、CMYK (シアン、マゼンタ、イエロー、黒)、HSB (色相、彩度、輝度)、HLS (色相、明度、彩度)、CIE L*a*b (Lab) などがあります。

カラー値

カラー モード内でカラーを定義する 1 組の数値。たとえば、RGB カラー モデルの場合、赤 (R) のカラー値に 255 を指定し、緑 (G) と青 (B) にゼロを指定すると、結果は赤になります。

カラー再現範囲

あらゆるデバイスで再現または認識可能なカラー範囲。たとえば、モニタは、プリンタとは異なるカラー再現範囲を表示するため、元のイメージと最終出力間でカラーを管理する必要があります。

カラー深度

イメージに使用できる最大色数。カラー深度は、イメージのビット深度とモニタによって決まります。たとえば、8 ビットのイメージでは最大 256 色、24 ビットのイメージでは最大約 1,600 万色を使用できます。GIF イメージは 8 ビット イメージの例で、JPEG イメージは 24 ビット イメージです。

カラー分解

商業印刷で、コンポジット イメージのカラーをカラー コンポーネントに分解し、各コンポーネントに対して 1 つのグレースケール イメージを作成する処理。CMYK イメージの場合、シアン、マゼンタ、イエロー、および黒に対して 1 つずつ、合計 4 つの分解を作成する必要があります。

間隔

テキストの列の間隔。アレイとも呼ばれます。印刷では、見開き 2 ページの内側マージンによって生じる空白を指します。

完全形

基本形、矢印形、星型、コールアウト形などの定義済みの図形。完全形には外観を修正するためのグリフが備えられています。

簡略ワイヤーフレーム ビュー

塗りつぶし、押し出し、等高線、およびブレンドの中間形状が非表示になっている描画の輪郭を表示します。ビットマップはモノクロで表示されます。

ワイヤーフレーム ビューも参照してください。

き

規制キー

描画や編集を1つの形や角度に制限するキー。デフォルトキーはCtrlです。[オプション] ダイアログ ボックスの選択ツール ページで、デフォルト キーを Windows 標準の Shift に変更することもできます。

輝度

特定のピクセルが透過または反射する光の量。HSB カラー モードの場合は、カラーに含まれる白の割合を表します。たとえば、輝度が 0 の場合は黒 (フォトの場合は影) になり、輝度が 255 の場合は白 (フォトの場合はハイライト) になります。

基本カラー

透明の下に表示するオブジェクトのカラー。透明に適用するマージ モードによって、基本カラーと透明のカラーはさまざまな組み合わせになります。

行間隔

テキストの行の間隔。行間隔は、読みやすさの点からも外観の点からも重要です。

強度

ビットマップにおいて、暗めの中間トーンのピクセルや暗いピクセルに比較して、明るいピクセルの輝度を表す値。強度を増やすと、暗い部分を変更することなく、白をより鮮明に表現できます。

曲線オブジェクト

オブジェクトにはノードとコントロール ハンドルがあり、これらを使用してオブジェクトの形状を変更できます。曲線オブジェクトは、直線や曲線など、どのような形状にでも変形できます。

切り抜き

イメージのうち、不要な領域を切り捨てること。残ったイメージの解像度に影響はありません。

均等割付

テキスト ブロックの左マージン、右マージン、または両方のマージンが均等になるように、文字間隔と単語間隔を修正すること。

く

くぼみ

鉢のように内部をくりぬいた状態。

組み合わせ区切り記号

文字の上、下、または全体に対して付けるアクセント記号。揚音アクセント (')、抑音アクセント (`)などがあります。

グラデーション ステップ数

グラデーション塗りつぶしの外観を構成するカラーの階調。塗りつぶしのステップ数が多いほど、始点カラーから終点カラーになめらかに変化します。

グラデーション塗りつぶし

線形状、放射状、円錐状、または正方形のパスに沿って、イメージの一部に適用される 2 色間の変化。2 色グラデーション塗りつぶしでは、あるカラーが別のカラーに直接変化し、カスタム塗りつぶしでは、何色ものカラーが段階的に変化します。

グラブ領域

コマンド バーのドラッグできる領域。グラブ領域をドラッグして、バーを移動します。グラブ領域以外の領域をドラッグした場合は、移動できません。グラブ領域の位置は、オペレーティング システム、バーの方向、およびバーがドッキングされているかどうかによって異なります。コマンド バーには、グラブ領域の他に、ツールバー、ツールボックス、およびプロパティ バーがあります。

グリーキング

意味を持たない文字列または一連の直線を使用してテキストを表すこと。

グリッド

オブジェクトの描画およびアレンジの目安として、水平および垂直にラインを均等に配置したもの。

[ドキュメント グリッド](#)も参照してください。

クリップアート

Corel アプリケーションにインポート可能で、必要に応じて編集も可能なあらかじめ作成されたイメージ。

クリップボード

切り取った、または、コピーした情報を一時的に保管する場所。クリップボードの情報は、次に情報が切り取られるかコピーされると、その情報で置き換えられます。

グリフ (タイポグラフィ)

タイポグラフィ グリフは単一文字書体に相当します。

グリフ

菱形のハンドル。形状を変更するときにドラッグします。

グループ

複数のオブジェクトを 1 つの単位としてまとめたもの。グループに対して実行した操作は、グループ内のすべてのオブジェクトに適用されます。

グレースケール

256 階調のグレーでイメージを表示するカラー モード。各カラーは 0~255 の値で定義されます。0 は最も暗く (黒)、255 は最も明るく (白) になります。特に写真のグレースケール イメージは、一般に「モノクロ」と呼ばれます。

クローン

オブジェクトまたはイメージの一部のコピーで、マスター オブジェクトまたはマスター イメージ領域にリンクされているもの。マスターに加えた変更は、ほとんどの場合、クローンにも自動的に適用されます。

[シンボル](#)も参照してください。

け

形状認識

手描きの図形を認識し、完全な図形に変換する機能。形状認識を活用するためには、スマート描画ツールを使う必要があります。たとえば、4 種類のペン ストロークで長方形を描くと、アプリケーションが手描きの線を正確な長方形に変換します。

結合オブジェクト

複数のオブジェクトを結合して、それらを単一の曲線オブジェクトに変換して作成したオブジェクト。結合オブジェクトには、直前に選択したオブジェクトの塗りつぶし属性および輪郭属性が使用されます。偶数のオブジェクトが重なっているセクションには、塗りつぶしは適用されません。奇数のオブジェクトが重なっているセクションは、塗りつぶされます。元のオブジェクトの輪郭は、そのまま残ります。

減算型カラー モデル

CMYK カラー モデルのように、物体が反射する光から特定の波長を減算することによってカラーを作成するカラー モデル。たとえば、青以外のすべての色を吸収するインクは青く見えます。

原点

描画ウィンドウでルーラーが交差する点。

こ

コード ページ

コード ページは DOS、または Windows オペレーティング システムの表で、テキスト表示用の ASCII、または ANSI 文字セットを定義します。言語によって文字セットが異なります。

合字

2 文字以上の文字の組み合わせから構成される文字。

交点

あるラインが別のラインと交わるポイント。

子カラー

他のカラー スタイルの階調として作成されるカラー スタイル。ほとんどのカラー モデルとカラー パレットでは、子カラーと親カラーの色相は同じですが、彩度と輝度が異なります。

[親カラー](#)も参照してください。

コンテンツ

パワークリップ効果を適用するときにコンテナ オブジェクトの内側に表示される 1 つまたは複数のオブジェクト。

この用語は、クリップアート、写真、シンボル、フォント、オブジェクトなどの製品に含まれるグラフィック リソースを説明するためにも使用されます。

コントラスト

イメージの暗い領域と明るい領域のトーンの差コントラストの値を大きくすると、暗い部分と明るい部分の差が大きくなり、中間のグラデーションが少なくなります。

コントロール オブジェクト

エンベロープ、押し出し、ドロップ シャドウ、等高線などの効果を作成する場合の元のオブジェクト、または**アート メディア** ツールで作成されるオブジェクトの元になるオブジェクト。このオブジェクトを変更すると、効果の外観も変化します。

コントロール ハンドル (CorelDRAW)

整形 ツールで編集中の曲線において、ノードから伸びる直線上に表示されるハンドル。コントロール ハンドルは、曲線がノードを通る角度を決定します。

さ

サイズ

オブジェクトの縦と横の寸法を、縦横比を維持したまま一方の寸法の値を変えて変更すること。たとえば、高さが 1 インチで幅が 2 インチの長方形のサイズを変更するとします。高さの値を 1.5 インチに変えます。高さの値を変えると、幅が自動的に 3 インチに自動的に変更されます。縦横比の 1:2 (高さ対幅) は維持されます。

彩度

カラーの純粋さまたは鮮やかさを、白が含まれない割合として表したもの。彩度が 100 パーセントのカラーには白が含まれません。彩度が 0 パーセントのカラーはグレー階調になります。

作業領域

アプリケーションを開くときにコマンド バー、コマンド、およびボタンをどのように配置するかを指定する作業環境の設定状態。

サブパス (CorelDRAW)

サブパスとは、1 つの曲線オブジェクトを構成する基本的な曲線や図形です。

サムネール

イメージまたはイラストを低解像度で表示するミニチュア版のプレビュー。

し

しきい値

ビットマップでトーン変化が許容される限界。

色相

カラーのプロパティ。カラーに名前を付けて分類できるようにします。たとえば、青、緑、赤はすべて色相です。

下付き

テキスト行において、ベースラインよりも下に位置する文字。

斜変形

縦、横、またはその両方にオブジェクトを傾けること。

縦横比

イメージの幅と高さの比率。x : y の形式で表されます。たとえば、640 × 480 ピクセルのイメージの縦横比は 4 : 3 です。

出力解像度

イメージセッタやレーザー プリンタなどの出力デバイスが再現する 1 インチあたりのドット数 (dpi)。

消失点

押し出しを選択したとき、または奥行きを追加したオブジェクトを選択したときに表示されるマーカー。押し出しの場合、消失点マーカーは深さ (平行立体の場合) か、押し出した平面の延長線の交点 (遠近効果付き押し出しの場合) を示します。どちらの場合も、消失点は X で示されます。

シンボル インスタンス

描画に現れる **シンボル**。シンボルに加えた変更は、自動的にシンボル インスタンスに継承されます。各インスタンスに、固有のプロパティ (サイズ、位置、標準透明など) を適用することもできます。

シンボル

再利用できるオブジェクトまたはオブジェクトのグループ。シンボルは、一度定義すると描画内で何度でも参照できます。

す

スーパー カーソルキー移動

Shift と矢印キーを押して、オブジェクトを大きく移動すること。スーパー カーソルキー移動で移動する距離は、入力値とカーソルキー移動の距離を掛けた値です。

[カーソルキー移動](#)および[マイクロ カーソルキー移動](#)も参照してください。

ズーム

描画を縮小または拡大表示すること。細部を表示するにはズーム イン、表示範囲を広くするにはズーム アウトします。

垂直線

別の線と直角に交わる線。

すかし模様

イメージの各ピクセルの光度コンポーネントに加えられるわずかなランダム ノイズで、イメージに関する情報を伝えます。この情報は、通常の編集、印刷、およびスキャンには影響されません。

スクロール(CorelDRAW)描画ウィンドウ内で描画ページを動かすこと。スクロールすると、描画を描画ウィンドウ内で上下左右に移動したときと同じようにページが表示されます。高い倍率で作業していて描画全体を表示できない場合に、表示されていない部分を素早く表示することができます。

スケール

オブジェクトの縦と横の寸法を、縦横比を維持したまま指定のスケール率に基づいて変更すること。たとえば、高さが 1 インチで幅が 2 インチの長方形を 150 パーセントでスケールすると、高さが 1.5 インチで幅が 3 インチの長方形になります。縦横比の 1:2 (高さ対幅) は維持されます。

スタイル

特定の種類のオブジェクトの外観を制御する属性の組み合わせ。スタイルの基本的な種類としては、グラフィック、テキスト (アートテキストおよび段落テキスト)、およびカラーの 3 つがあります。

スナップ

描画または移動したオブジェクトが、グリッド、ガイドライン、または別のオブジェクトと自動的に整列するようにすること。

スプラッシュ スクリーン

CorelDRAW の起動時に表示される画面。スプラッシュ スクリーンには、起動処理の進行状態、および著作権と登録に関する情報が表示されます。

スプレッド

商用印刷におけるトラッピングの一種。フォアグラウンド オブジェクトをバックグラウンド オブジェクトにはみ出させることで作成します。

スポット カラー

商業印刷で、個別に印刷される均一インク カラー。スポット カラーごとに 1 つのプレートがあります。

スワップ ディスク

コンピュータで使用可能なメモリ容量を仮想的に増やすために、アプリケーションが使用するハード ディスク容量。

寸法線

オブジェクトのサイズやオブジェクト間の距離や角度を示す線。

せ

整列ガイド

隣接する他のオブジェクトと対応させて、オブジェクトを作成、サイズ変更、または移動する際に整列するのに役立つ、一時的なガイドライン。

セグメント

曲線オブジェクトのノード間の線または曲線。

接線

ある 1 点で曲線や楕円に接する直線のこと。ただし、曲線や楕円には交わりません。

尖化

2 つの曲線が交差する点またはコーナー。

選択範囲線による選択

選択ツールまたは**整形**ツールを対角線上にドラッグし、点線のボックスで対象を囲むことで、オブジェクトまたはノードを選択すること。

選択ボックス

選択ツールで選択したオブジェクトの周囲に表示され、8 つのハンドルがある透明な長方形。

尖筆

ペン タブレットと連動して使用するペン デバイス。ペイント ストロークを描きます。圧力感知尖筆を使用すると、圧力を微妙に変化させてストロークを描くことができます。

そ

ソース オブジェクト

ウェルド、トリム、インターセクションなどの整形操作を行うときに使用する基になるオブジェクト。ソース オブジェクトには、ターゲット オブジェクトの塗りつぶしおよび輪郭属性が使用されます。

[ターゲット オブジェクト](#)も参照してください。

挿入

フォト イメージ、クリップアート オブジェクト、またはサウンド ファイルを描画にインポートして配置すること。

た

ターゲット オブジェクト

ウェルド、トリム、インターセクションなどの整形操作の対象となるオブジェクト。ターゲット オブジェクトの塗りつぶしおよび輪郭属性は保持され、ソース オブジェクトにこれらの属性がコピーされます。

[ソース オブジェクト](#)も参照してください。

ダイナミック ガイド

オブジェクト内において次のいずれかのスナップ ポイントで表示される、一時的なガイドライン - 中心、ノード、象限、テキスト ベースライン。

タイル設定

小さいイメージを反復して大きい領域を満たす技術。Web のページのバックグラウンド パターンに頻繁に使用されます。

段落テキスト

テキストの種類。書式設定オプションを適用したり、大きなテキスト ブロックを直接編集したりすることができます。

ち

着色

フォト編集では、多くの場合、着色はイメージ全体に適用される半透明カラーを示します。[カラー キャスト](#)とも呼ばれます。

印刷では、ハーフトーン スクリーンを使用して作成されたカラーの薄い影 (スポット カラーなど) を意味します。

[ハーフトーン](#)も参照してください。

中心点

ベジェ曲線を長さの等しい 2 つの部分に分割する点。

チョーク

商用印刷におけるトラッピングの一種。バックグラウンド オブジェクトをフォアグラウンド オブジェクトにはみ出させることで作成します。

て

データ損失型

ファイル圧縮形式の種類。圧縮または解凍したイメージの画質は大幅に低下します。

データ非損失型

ファイル圧縮形式の種類。圧縮または解凍したイメージの画質は維持されます。

ディザ

使用できる色の数が制限されているときに、制限数以上の色をシミュレートする処理。

テキスト スタイル

テキストの外観を制御する属性の組み合わせ。テキスト スタイルの種類としては、[アート テキスト](#)および[段落テキスト](#)の 2 つがあります。

テキスト フレーム

テキスト ツールで作成された段落テキストを囲む破線の長方形。

テキスト ベースライン

テキスト文字が配置されているように見える仮想的な水平線。

テクスチャ塗りつぶし

フラクタル生成された塗りつぶし。デフォルトでは、オブジェクトまたはイメージが、イメージの繰り返しではなく 1 つのイメージで塗りつぶされます。

デスクトップ

さまざまなオブジェクトを試して、今後使用できるように作成するための描画内の領域。この領域は描画ページの境界の外側にあります。使用するオブジェクトが決まったら、デスクトップ領域から描画ページにドラッグします。

テンプレート

用紙のサイズ、方向、ルーラー位置、グリッドおよびガイドラインについて、あらかじめ定義されている設定情報。テンプレートに含まれるグラフィックやテキストは変更できます。

と

トーン

カラーのバリエーションまたは黒と白の間にあるグレーの範囲。

トーン範囲

ビットマップ イメージの暗 (0 は輝度なし) から明 (255 は最高輝度) へのピクセル分布。範囲内の最初の 3 分の 1 は影、中間の範囲は中間トーン、最後の範囲はハイライトと見なされます。理想的な状態は、1 つのイメージ内のピクセルがトーン範囲全体に分布していることです。[ヒストグラム](#)は、イメージのトーン範囲を表示および評価するための優れたツールです。

等高線

オブジェクトの境界の内側または外側に、オブジェクトと同じ形状の線を同心円状に等間隔で付ける効果。この効果は、プロッタ、彫刻盤、ビニール カッターなどのデバイス用に切り取り線を作成するために使用することもできます。

透明度

オブジェクトの透過性を高める度合い。透明度を下げると不透明度が高くなり、背面の項目またはイメージが見えにくくなります。

[不透明度](#)も参照してください。

ドキュメント グリッド

オブジェクトの描画およびアレンジの目安として、水平および垂直にラインを均等に配置したもの。

ドキュメント ナビゲータ

アプリケーション ウィンドウの左下の領域。ページ間を移動したり、ページを追加したりするためのコントロールが配置されています。ドキュメント ナビゲータには、アクティブなページのページ番号と、描画内の総ページ数也表示されます。

閉じたオブジェクト

始点と終点がつながったパスで定義されるオブジェクト。

閉じたパス

始点と終点がつながったパス。

凸面

球体の外側のように湾曲や丸みのある状態。

トラッピング

[カラー](#) [トラッピング](#)を参照してください。

ドロップ シャドウ

オブジェクトをリアルに表現する 3D 影効果。

に

入カストローク

LiveSketch ツールを使用してスケッチする際に作成するストローク。入カストロークは、時間と入カストローク間の距離に基づいて調整され、ベジェ曲線に変換されます。

ぬ

塗りつぶし

イメージの一部に適用するカラー、ビットマップ、グラデーション、またはパターン。

ね

ネスト グループ

複数のグループを 1 つのオブジェクトとして動作するようにグループ化したもの。

ネストしたパワークリップ オブジェクト

複雑なパワークリップ オブジェクトを作成するために他のコンテナを内包したコンテナ。

の

ノード

線や曲線のセグメントの終端に表示される四角形。1 つ以上のノードをドラッグすると、線または曲線の形状を変更できます。

ノイズ

ビットマップの編集で、ビットマップに含まれるランダムなピクセル。テレビ画面のノイズのように見えます。

ノックアウト

下のカラーが削除されて、上のカラーだけが印刷される領域を示す印刷用語。たとえば、大きな円の上に小さい円を印刷する場合、小さい円の下領域は印刷されません。これにより、小さい円に対して使用されたカラーは、大きな円で使用されたカラーと重なったり混合したりすることなく、そのまま使用されます。

は

ハーフトーン

異なったトーンを表現するために、連続階調のイメージをさまざまなサイズから成る一連のドットに変換したイメージ。

ハイパーリンク

ドキュメント内のある場所から、同じドキュメントの別の場所や他のドキュメントに直接アクセスする電子的なリンク。

ハイライト、影、および中間トーン

ビットマップ イメージのピクセルの輝度を示す用語。輝度の範囲は、0 (暗) ~ 255 (明) です。範囲内の最初の 3 分の 1 は影、中間の範囲は中間トーン、最後の範囲はハイライトと見なされます。ハイライト、影、または中間トーンを調整することで、イメージ内の特定領域を明るくしたり暗くしたりすることができます。[ヒストグラム](#)は、イメージのハイライト、影、および中間トーンを表示および評価するための優れたツールです。

パス

オブジェクトを構築する基本となるコンポーネント。パスには、開いたパス (線など) と閉じたパス (円など) があり、単一の線セグメントまたは曲線セグメント、あるいは多くの結合セグメントで構成することができます。

パターン塗りつぶし

繰り返される一連のベクトル オブジェクトまたはイメージから成る塗りつぶし。

パレット カラー モード

最大 256 色のイメージを表示する 8 ビットのカラー モード。複雑なイメージをパレット カラー モードに変換すると、ファイル サイズを小さくでき、さらにカラー変換処理で使用するカラーをより細かく調整できます。

パワークリップ オブジェクト

あるオブジェクト (コンテンツ オブジェクト) を他のオブジェクト (コンテナ オブジェクト) 内に配置することで作成するオブジェクト。コンテンツ オブジェクトがコンテナ オブジェクトよりも大きい場合、はみ出した部分は自動的に切り取られ、コンテナ オブジェクトと重なった部分だけが表示されます。

パワークリップ効果

オブジェクトをアレンジするための 1 つの方法で、オブジェクトを別のオブジェクトの中に配置できます。

範囲感度

パレット変換のフォーカス カラーを指定する、パレット カラー モードのオプション。カラーの調整、および変換の際のカラーの重要度を指定できます。

範囲ボックス

選択したオブジェクトを囲む透明なボックス。8 つの選択[ハンドル](#)で示されます。

半径

ダストとキズ フィルタに適用すると、フィルタを適用するときに破損領域を囲むピクセル数を設定します。

ハンドル

オブジェクトを選択したときに、オブジェクトの四隅と側面に表示される 8 つの黒い四角形。ハンドルをドラッグして、オブジェクトをスケール、サイズ変更、またはミラー化できます。選択したオブジェクトをクリックすると、ハンドルの形状が矢印に変わり、オブジェクトを回転および斜変形できます。

ひ

ピクセル

ビットマップを構成する最小単位のカラー付きドット。

[解像度](#)も参照してください。

ヒストグラム

ヒストグラムは、イメージ内のピクセルの輝度を横軸方向に 0 (暗) ~255 (明) の範囲で示す棒グラフで構成されます。ヒストグラムでは、左側がイメージの影、中央部が中間トーン、右側がハイライトを表します。スパイクの高さは、各輝度レベルのピクセル数を示します。たとえば、影 (ヒストグラムの左側) のピクセル数が多い場合、イメージの暗い領域に細部があることを示しています。

ビット深度

ビットマップに含まれる各ピクセルの階調またはカラーを定義するビットの数。たとえば、モノクロ イメージのピクセルの場合、カラーは白か黒だけなので、ビット深度は 1 ビットです。ビット深度を x とすると、使用できる色数は 2 の x 乗です。たとえば、ビット深度 1 では 2 つ ($2^1=2$) のカラー値、ビット深度 2 では 4 つ ($2^2=4$) のカラー値を使用できます。

ビット深度は、1 ピクセル当たり 1 ~ 64 ビット (bpp) で、イメージの[カラー深度](#)を決定します。

ビットマップ

ピクセルまたはドットのグリッドで構成されるイメージ。

[ベクトル グラフィック](#)も参照してください。

描画

CorelDRAW で作成する描画。

描画ウィンドウ

描画ウィンドウのうち、オブジェクトを作成、追加、および編集する部分。

描画ページ

描画ウィンドウのうち、影付きの長方形で囲まれた部分。

標準塗りつぶし

塗りつぶしの種類の 1 つ。単一の均一カラーをイメージに適用します。

[塗りつぶし](#)も参照してください。

開いたオブジェクト

始点と終点がつながっていないパスで定義されるオブジェクト。

ふ

フィルタ

ある形式のデジタル情報を別の形式に変換するアプリケーション。

フェード

ドロップ シャドウの周縁部のシャープ度。

フォント

Times New Roman などの 1 つの書体において、単一のスタイル (斜体など)、太さ (太字など)、およびサイズ (10 ポイント) を持つ文字のセット。

複合ブレンド

あるブレンドの始点オブジェクトまたは終点オブジェクトと別のオブジェクトをブレンドすることで作成するブレンド。

複数選択

選択ツールを使用して複数のオブジェクトを選択する方法。または、**整形**ツールを使用して複数のノードを選択する方法。

ブックマーク

インターネット上のアドレスに付けておく目印。

不透明度

オブジェクトの透過性を低める度合い。不透明度が 100 パーセントのオブジェクトは、透けて見えません。不透明度を 100 パーセントよりも低くするに従って、オブジェクトの透過性が高くなります。

[透明度](#)も参照してください。

ブラック ポイント

ビットマップ イメージ内で黒色と見なされる輝度。Corel PHOTO-PAINT では、ブラック ポイントを設定して、イメージのコントラストを調整できます。たとえば、0 (暗い) ~255 (明るい) の輝度を持つイメージの[ヒストグラム](#)で、ブラック ポイントを 5 に設定すると、5 よりも大きい値を持つすべてのピクセルが黒色に変換されます。

ブリード

最終的なページ サイズの外側に印刷される部分。ブリードにより、バインディングやトリミング後にページの境界までイメージを印刷できます。

フリーハンド選択範囲線による選択

整形ツールをドラッグし、フリーハンドの線を描くようにして選択範囲線のボックスで対象を囲むことで、オブジェクトまたはノードを選択すること。

[選択範囲線による選択](#)も参照してください。

ブレンド

形状とカラーを徐々に変化させながらオブジェクトを別のオブジェクトに変形していく効果。

フローティング オブジェクト

バックグラウンドがないビットマップ。フローティング オブジェクトは、フォト オブジェクトまたはカットアウト イメージとも呼ばれます。

プログレッシブ

JPEG イメージで、イメージの読み込みが始まったときに、低解像度でイメージ全体を画面に表示する方法。イメージ データの読み込みが進行するに従って、画質は徐々に向上します。

プロセス カラー

商業印刷で、シアン、マゼンタ、イエロー、および黒を混合して再現されるカラー。これに対して、スポット カラーは、均一カラーのインクであり、1 つのスポット カラーにつき 1 つの版を使用して印刷されます。

分割ブレンド

複合ブレンドを作成するために複数のコンポーネントに分割された単一ブレンド。ブレンドが分割されたオブジェクトは、ブレンドの一方のコンポーネントの終点オブジェクトおよびもう一方のコンポーネントの始点オブジェクトになります。

へ

ベースライン グリッド

テキストおよびオブジェクトを整列する目安として、けい線入りノートのパターンに合った水平ラインを均等に配置したもの。

ベースライン シフト

ベースラインの上または下でテキストを移動する処理。

ベースライン

テキスト文字が記載されている不可視ライン。

ベクトル オブジェクト

個々のドットまたはピクセルのパターンとしてではなく、線の集まりとして作成された、描画内の特定のオブジェクト。ベクトル オブジェクトは、線を描く際の位置、長さ、および方向を数学的に記述して生成されます。

ベクトル グラフィック

線を描く際の位置、長さ、および方向を数学的に記述して生成したイメージ。ベクトル グラフィックは、個々のドットまたはピクセルのパターンとしてではなく、線の集まりとして作成されます。

[ビットマップ](#)も参照してください。

ベジェ ライン

[ノード](#)でつながったセグメントから成る直線または曲線。各ノードには、線の形状を修正できるコントロール ハンドルがあります。

ペン先の角度

描画面に対するペン先の角度。たとえば、筆ペンのペン先を傾けるときの角度のことです。あるペン先の角度で描いた線が細線や極細線の場合でも、その角度を大きくするに従って線が太くなります。

ほ

ポイント

主に植字で文字サイズを定義するために使用する測定単位。1 インチは約 72 ポイント、1 パイカは 12 ポイントです。

ホット ゾーン

ハイフンを開始するときの、右マージンからの距離。

ホットスポット

クリックすると、URL で指定されたアドレスにジャンプするオブジェクト内の領域。

ホットスポット設定

オブジェクトやオブジェクト グループにデータを追加し、カーソルを合わせたり、クリックしたりするなどのイベントに対応できるようにする処理。たとえば、オブジェクトに URL を割り当て、外部の Web サイトへのハイパーリンクを可能にします。

ホワイ トポイント

カラー モニタでの白色の測定基準。ハイライトおよびコントラストの表示に影響します。

イメージ補正では、ホワイ トポイントは、ビットマップ イメージで白色と見なされる輝度を決定します。Corel PHOTO-PAINT では、ホワイ トポイントを設定して、イメージのコントラストを調整できます。たとえば、0 (暗い) ~255 (明るい) の輝度を持つイメージの[ヒストグラム](#)で、ホワイ トポイントを 250 に設定すると、250 よりも大きい値を持つすべてのピクセルが白色に変換されます。

ま

マイクロ カーソルキー移動

オブジェクトを少しずつ移動すること。

[カーソルキー移動](#)および[スーパー カーソルキー移動](#)も参照してください。

マイターの制限

2 つの線が鋭角で交差する場合に、尖った (マイター) 接合から面取り (ベベル) 接合に切り替わる角度。

マスター オブジェクト

クローンされたオブジェクト。マスター オブジェクトに対するほとんどの変更は、クローンにも自動的に適用されます。

マスター ページ

ドキュメントのすべてのページに適用されるグローバル オブジェクト、ガイドライン、グリッド設定を含む仮想ページ。

マスター レイヤ

複数ページのドキュメントの各ページに内容が表示される[マスター ページ](#)のレイヤ。マスター ページには複数のマスター レイヤが含まれます。

め

明度

透明と透明が適用されているオブジェクト間で共有する輝度のレベル。たとえば、明るいカラーが設定されたオブジェクトに透明を適用した場合、透明カラーは同程度の明るさになります。同様に、暗いカラーが設定されたオブジェクトに透明を適用した場合、透明カラーは同程度の暗さになります。

メタデータ

オブジェクトに関する情報。メタデータの例は名前、コメント、オブジェクトに割り当てられたコストなど。

メッシュ塗りつぶし

塗りつぶしの種類。選択したオブジェクトの内側にカラーのパッチを追加します。

目盛り

ポインタが引き寄せられる目に見えない刻み。

も

モアレ パターン

2 つの標準パターンを重ねて作成される同心線による視覚的効果。たとえば、角度、ドット間隔、およびドット サイズの異なる 2 つの[ハーフトーン](#) スクリーンを重ねると、モアレ パターンが作成されます。イメージを別のハーフトーン スクリーンまたは同じハーフトーン スクリーンでも角度が異なるものと再スクリーンした場合は、モアレ パターンが不適切に発生します。

文字

文字、数字、句読点、またはその他の記号。

モノクロ カラー モード

白と黒の 2 色でイメージを保持する 1 ビットのカラー モード。白と黒の間に階調はありません。このモードは、線画や単純なグラフィックの場合に便利です。モノクロのフォト効果を作成するには、[グレースケール カラー モード](#)を使用できます。

[グレースケール](#)も参照してください。

や

矢印キー

選択したオブジェクトを少しずつ移動したり、カーソルキー移動する方向キー。画面上やダイアログ ボックスでテキストを入力または編集する際、矢印キーを使用してカーソルを配置することもできます。

ら

ライブラリ

CorelDRAW (CDR) ファイルに含まれるシンボル定義集。描画間でライブラリを共有するため、Corel Symbol Library (CSL) ファイル形式にエクスポートすることができます。

ラウンド トリッピング

Portable Document Format (PDF) などのファイル形式で保存されたドキュメントを Corel DESIGNER (DES) などの別の形式に変換し、元に戻す機能。

ラスタ イメージ

ピクセルにレンダリングされたイメージ。ベクトル グラフィックをビットマップに変換すると、ラスタ イメージが作成されます。

り

リーダー タブ

テキスト オブジェクト間に一連の文字を配置し、読者が行をたどれるようにしたもの。多くの場合、タブ ストップの代わりに使用され、特にリストや目次などで右揃えのテキストの前に挿入されます。

リサンプル

ビットマップの解像度と寸法を変更すること。アップサンプリングを行うと、イメージのサイズが大きくなります。ダウンサンプリングでは、イメージのサイズが小さくなります。解像度を固定してリサンプルを行うと、イメージのサイズは変更されますが、ピクセルの増減によってイメージの解像度を維持することができます。さまざまな解像度でのリサンプルでは、イメージのサイズが変更されてもピクセル数が維持され、元のイメージとは異なる解像度になります。

リッチ テキスト

リッチ テキストでは、太字、斜体、下線、フォント変更、フォント サイズ、カラー テキストなどのテキストの書式を設定できます。リッチ テキスト ドキュメントでは、カスタム ページ マージン、行間隔、タブ幅など、ページの書式設定オプションも使用できます。

輪郭

オブジェクトの形状を定義する線。

リンク

あるアプリケーションで作成したオブジェクトを別のアプリケーションで作成したドキュメントに配置する処理。リンク オブジェクトはソース ファイルと接続されたままになります。リンク オブジェクトを変更する場合は、ソース ファイルを修正します。

る

ルーラー

目盛りの付いた水平バーまたは垂直バー。オブジェクトのサイズおよび位置の決定に使用します。ルーラーは、デフォルトではアプリケーション ウィンドウの左側と上側に表示されます。非表示にしたり、移動したりすることができます。

れ

レイヤ

描画内のオブジェクトを配置する透明な平面です。

レンダリング

3D モデルを 2D イメージにキャプチャすること。

ろ

ロールオーバー

クリックまたはポイントすると外観が変わるインタラクティブ オブジェクトまたはオブジェクト グループ。

露光過多

イメージ内の光が明るすぎて色あせて見える状態。

[露出](#)も参照してください。

露光不足

イメージの光が不足している状態。

[露出](#)も参照してください。

露出

イメージを作成するために使用される光の量を表す写真用語。センサー (デジタル カメラの場合) またはフィルム (従来のカメラの場合) に十分な光が当てられないと、イメージは暗くなりすぎます (露光不足)。センサーまたはフィルムに光が当たりすぎると、イメージは明るくなりすぎます (露光過多)。

わ

ワイヤーフレーム ビュー

塗りつぶしが非表示になっており、押し出し、等高線、およびブレンドの中間形状が表示されている描画の輪郭を表示します。ビットマップはモノクロで表示されます。

[簡略ワイヤーフレーム ビュー](#)も参照してください。