ユーザー インターフェイスを初期化中...

(C) 2014 Corel Corporation. All rights reserved.

ここに表示されている PANTONE(R) カラーは、PANTONE の標準カラーと異なる場合が あります。

正確なカラーについては、PANTONE の最新のカラー見本を参照してください. PANTONE(R) and other Pantone, Inc. trademarks are the property of Pantone, Inc. (c) Pantone, Inc., 2014

ヽルプ内の法的通知事項、パージョン情報...

CorelDRAW 基本的使い方 CorelDRAW X7

ユーザー インターフェイスを初期化中...

(C) 2014 Corel Corporation. All rights reserved.

ここに表示されている PANTONE(R) カラーは、PANTONE の標準カラーと異なる場合が あります。

正確なカラーについては、PANTONE の最新のカラー見本を参照してください、 PANTONE(R) and other Pantone, Inc. trademarks are the property of Pantone, Inc. (c) Pantone, Inc. 2014

ヘルプ内の法的通知事項、パージョン情報...

ユーザー インターフェイスを初期化中...

(C) 2014 Corel Corporation. All rights reserved.

ここに表示されている PANTONE(R) カラーは、PANTONE の標準カラーと異なる場合が あります。

正確なカラーについては、PANTONE の最新のカラー見本を参照してください、 PANTONE(R) and other Pantone, Inc. trademarks are the property of Pantone, Inc. (c) Pantone, Inc. 2014

ヘルプ内の法的通知事項、パージョン情報...

° Corel**DRAW X7** 🖤

CorelDRAW[®]X7

CorelDRAW[®]X7

CoreIDRAWGraphicsSuiteとは

CorelDRAWは、カナダ・Corel(コーレル)社が開発したドローソフトです。 国内では、国内では、コーレル株式会社が取り扱っています。[X7]は、数字「17」を意味して、つまり、 バージョン17ということです。CorelDRAWGraphicsSuiteは、ビットマップ画像ソフトです。 「CorelPHOTO-PAINT」、画像キャプチャソフト「Corel Capture」とセットになった、統合画像編 集パッケージソフト「CorelDRAWGraphicsSuite」の名で発売されている。

Corel PHOTO-PAINT X7

Corel PHOTO-PAINT X7(以下、PHOTO-PAINT)は、ベクトルオブジェクトを扱うCorelDRAWに対し、ビットマップ画像を編集対象としています。すなわち、

- フォトレタッチ:画像の色調補正や修正
- ペイント:ブラシによる画像の描画
- 画像加工:画像の切り抜きや組み合わせ、特殊効果の適用
- が、主な用途です。



まもなく完了します…

(C) 2014 Corel Corporation. All rights reserved.

ことに表示されている PANTONE(R) カラーは、PANTONEの標準カラーと異なる場合が あります。 正確なカラービごいては、PANTONEの最新のカラー見本を参照してください、 PANTONE(R) and other Pantone, Inc. trademarks are the property of Pantone,

ヘルプ内の法的通知事項、パージョン情報...

ユーザー インターフェイスを初期化中...

(C) 2014 Corel Corporation. All rights reserved.

ここに表示されている PANTONE(R) カラーは、PANTONEの標準カラーと異なる場合が

正確なカラーについては、PANTONEの最新のカラー見本を参照してください、 PANTONE(R) and other Pantone, inc. trademarks are the property of Pantone, inc. (c) Pantone, inc., 2014

ルプ内の法的通知事項、パージョン情報

DTP 【 DeskTop Publishing 】 デスクトップパブリッシング とは

CorelDRAW® Graphics Suite X7は、文章や写真、図版などを組み合わせ、出版物のページ原稿を作成 するソフトウェアを「DTPソフト」と呼び、画像編集ソフト「PHOTO-PAINT」などと組み合わせてDTPの作業を行 うことができます。あらゆるデザインワークとページレイアウトをカバーする総合グラフィックソフトです。 作業スピードの効率化、正確なカラーコントロール、拡張されたベクトルイラストツール、印刷やWeb出力。 100種類以上のファイルフォーマットをサポートする高い互換性。出力は印刷だけでなくWebバナーやWebアニメー ション、画像ファイルやPDFファイル出力など用途に合わせた出力が可能です。

ラスタ形式とベクタ形式の違いを理解しよう!

2 Dグラフィック表現には大きく分けて 2 つの種類があります。ラスタ形式とベクタ形式。Illustratorが採用してい るのはベクタ形式です。この違いを知ることがIllustratorを使いこなす一つの手助けとなりますので、今回は 2 つの 違いを簡単に理解していきましょう。まずは画像データの多くの割合を占める、ラスタ形式とベクタ形式の違い : ラスタ形式は点で描く。ベクタ形式は数値で描く。 ラスタ形式とベクタ形式の違いを理解すれば、Illustratorへの理解がもっと深まる!というわけで、今回はラスタ 形式とベクタ形式の違いを解説します! ラスタ形式とベクタ形式の違いを理解しよう! ラスタ形式 (ペイント系) ベクタ形式 (ドロー系) CorelDRAWソフト Illustratorソフト

DRAWの動作環境

カタログスペックは以下のとおりです。・Windows10

インストールする。

CDRAWのCD-ROMをいれると通常自動再生機能が働き、自動的にインストール画面が表示されます。 だたしOSの種類や設定によって自動再生されない場合もあります。そんなときにはWin版はマイコンピューター をダブルクリックします。CDが認識されていれば、CDROMドライブにDRAWのマークもしくはタイトルが表示さ れますので、右クリックして自動再生を選んでください。

Mac版の場合はデスクトップに表示されたDRAWマークを開き、その中のCorelDRAW Installerをクリック するとインストール画面が表示されます。

インストールは[標準]と[カスタム]で選べますが、通常は[標準]で行ってください。また、管理者権限でログインしていない場合はインストールができません。

常駐アプリケーション(ウイルスチェックのソフトやシステムを守るようなアプリケーション)の中にはインストールの 邪魔をするものもありますので、それらは止めた状態でインストールしたほうがよいでしょう。

起動させる。

起動させるには[スタート]-[すべてのプログラム]-[CorelDRAW]-[CorelDRAW]をクリックします。 最初は以下のメニュー画面が表示されます。

新規ドキュメントの作成	Х
名前(N): 無題-1	
プリセット指定先(D): カスタム	~ 🖬 🗉
サイズ(<u>S</u>): B5 (JIS)	\sim
幅(<u>W</u>): 182 mm 主 ミリメートル	\sim
高さ(<u>H</u>): 257 mm 主 🔲 🗖	
ページ数(N): 1	
主カラー モード(<u>C</u>): CMYK 〜	
レンダリング解像度(<u>R</u>): 300 V dpi	
プレビュー モード(Ⴒ): 拡張	\sim
※ カラー設定	
☆ 説明	
ファイルのカラーにどのように影響を与えるか、またいつ使用すべきか トロールを示します。	を知るためにコン
□このダイアログを再表示しない (A)	
OK キャンセル	ヘルプ
	新規ドキュメントの作成 名前(N): ●●●● プリセット指定先(D): カスタム サイズ(S): B5 (JIS) 幅(W): 182 mm ÷ ミリメートル 高さ(H): 257 mm ÷ ● このゲリング解像度(R): 1 ÷ エカラーモード(C): CMYK ∨ レンタリング解像度(R): 500 ∨ dpi プレビューモード(P): 拡張 * 説明 ファイルのカラーにどのように影響を与えるか、またいつ使用すべきかい トロールを示します。

終了するとき。

DRAWを終了するときは、ファイル/終了、をクリックして閉じるのが最も正しい閉じ方です。他、アプリケーション ウインドウの 閉じるボタンや、ALT + F4 でも閉じることができます。編集中のファイルの保存をお忘れなく。

新規グラフィック:

新規で始めるとき。真っ白な画面がでます。

最後のファイル:

前回の作業で一番最後に作業したファイルが表示されます。

グラフィックを開く:

ファイルを開くダイアログがでます。CDR等、DRAWで開ける形式のものだけ開くことができます。JPEGなど一般の 形式ファイルは、新規グラフィックを開いてから、ファイル/インポート/のメニューで行います。

■おぼえておくべき基本。

操作画面の説明

プロも使用するアプリケーションですから、非常に多機能です。もちろん全部覚える必要はありません。 入門では以下の項目だけで十分です。 ※全部気になる方はヘルプメニューで確認をしてください。 又、モニタの解像度によってはプロパティバーやツールバーの右端が隠れてしまうことがあります。 コントロールパネルで画面の領域を大きくしてください。

①メニューバー

DRAWで行える作業のメニューが表示されます。

アプリケーションウィンドウ



②プロパティバー

選んでいる作業ツールや、選択している図形の詳細設定をアクティブウィンドウの上部に表示されるバーです。 図形を選択している時にはフィールドに数値をいれて図形の編集ができます。

③ツールボックス

描いたり切ったり塗ったり、その名のとおり様々な道具(ツール)が入っているボックスです。ボタン右下に小さな 三角形があるものは、一つだけでなく複数のツールが隠されています。(フライアウトといいます)

ここをドラッグすると、切り離されて・・・・。

このようにパレット表示させることができます。

フリーハンド(E) F5 2 ポイント線 3 4 フライアウト À ベジェ(B) ۵ ペン(P) Ο, B スプライン ño. 折れ線(P) Δ Ο, 3 ポイント曲線(3) 3 あ スマート描画(S) シフト+S

④カラーパレット

図形や文字を塗りつぶしたり、輪郭線に色をつけたり、色の選択に使うパレットです。少なく感じますが、色の 上でマウスボタンを押しっぱなしにしておくと近似色が表示されます。



⑤ ドッキングウインドウ

初期設定では表示されません。メニューの/表示/ドッキングウインドウで表示させます。ドッキングウインドウには以下の内容を表示させておくことができます。 ドッキングウィンドウの頂白



上図ご覧のとおり、ツールボックスやメニューの中にあるものが多く、出さなくても使用できるのですが、描画画面と同時に表示されるので作業しやすくなります。また切り離してパレットのように使用することもできます。

⑥オブジェクトマネージャ

レイヤーパレットとしての役割もあります。レイヤー作業をする場合は表示させましょう。メニューの/表示/ドッキングウ インドウ/オブジェクトマネージャで表示させます。

⑦ステータスバー

画面一番下部に表示されているバーです。ここにマウスポインタの座標位置や選択中の図形情報が表示されます。 また選んだツールの簡単な使い方も表示されます。出しておくと何かと便利です。

ヘルプで使い方を調べる

5.cdr		
() テーブル(<u>T</u>) ツール(<u>O</u>) ウィンドウ(<u>W</u>)	~ 1	プ(<u>H</u>)
[🐻 📷 スナップ(P) 🔹 📓 差	2	製品のヘルプ(<u>P</u>)
⊕ 0.254 mn ↓		Welcome スクリーン(<u>S</u>) ビデオ チュートリアル(<u>V</u>)
	\checkmark	ヒント(<u>N</u>)
20 40 60		

ヘルプ、「目次」から「項目」を選択して詳しく調べるこのもできます。

* #DAUM#F00/#**(7)*世記× [_]] ケイル(F) 提集(E) 表示(V) お気に入り(A) ソール	カーへし方(H)		
▼ 10 × 11 ⊕ × ページ(P) × セーフテイ(S)	* 2-140) * ④* 単 現 四		
日次 東引 秋東			Ē
おいねシーアルと思ってはなまいには おいねシールを使って話を描くには メポイント様シールを使って話を描くには 無限を描くには ペンシールを使って読を描くには スプラインを使って読を描くには スプラインを使って読を描くには スプラインを使って読を描くには スプラインを使って読を描くには スプラインを使って読を描くには スプラインを使って読を描くには スプラインを見ていた。	Condition Ad 18 語: 語: 目後 88 201759-210-9189178 200-1997409499195 Elementary State Elementary Sta		
高校シームを使う用に装蔵ボックスを状表にす へつめに、近方数数にあしたり、FO線を目 第~つか後を至くには 第~つか後を至くには 第~つか後を至くには 2月かったの後を見べては などの様をしたりを見ます。 第~つか後を見ませる。 第~つか後を見ませる。 第~つか後を見ませる。 第~つか後を見ませる。 第~つか後のためたり、 第~のないため、 日本のないため、	R4. モドックキャンジョン・シーン・シーン・シーン・シーン・シーン・シーン・シーン・シーン・シーン・シー	~	
オプシュクトから英語プリセットを作成するには をにとして、変も、名式が勝手でる 解除のプリログマイを形のオプシュクトにコビー等 解除のプリログマイを形のオプションクトにコビー等 解散のプリンクに効果を実施するには お数ピオンシントを貸しるには 多え入ロークを貸して なるムプラシストロークを消除するには カシュクトを構に出ってスプレー等 3 のションクラージを集くに クラックショングン集べく	LECENERE, ENFERINGES-J-24/45/BERTUER, BLAGKU, BBOO/34-925/BERTUER, BTROL JECENER, ENFERINGES-J-24/45/BERTUER, BLAGKU, BBOO/34-925/BERTUER, BTROL JECENER, ENFERINGES, BARCER, VO-GREEN, BLUCARKERA LANGES, BLAGKS, B		
深知パンを使用する 毎く ことを意思する ことを意思する ことを見たい。およびしイヤ をりつぶし、および適時を管理する ートとスタイル	新作の広義を展立できず、 たからから解析パケッシーや私、中央、内集 問いっガンタットを聞くこそ、老人解除のデッホトもプロパケイは200と50です。 ・ 物理時 - 物理時		

ヘルプ、「ヒント」タブから「ビデオ」選択して動画で学ぶこともできます。



画像の知識。ベクトルとラスタについて。

DRAW、というよりもCGをやる上での基本です。ここは避けて通れませんので知らない方は必ず覚えてください。 パソコンで表示される画像には二種類あります。ベクトル(ベクタ・ドロー)画像とラスタ(ビットマップ・ペイント) 画像です。実際に作成されていくページや画面には、通常ベクトルとラスタの画像が入り混じって構成されます。 ではそれぞれどのような特徴があるのか、以下説明します。 Illustratorが採用しているのはベクタ形式です。

ベクトル(ベクタ・ドロー)画像

線を描く位置、長さ、および方向を数学的に記述して生成したイメージ。

- ・その度に画像そのもの、ではなく画像を描かせる情報ファイル。
- ・数値のデータをパソコンに処理させて表示します。
- ・サイズ変更をしても、再度描かせるので画質はそのまま。
- ・製図やきっちりしたイラストに向いています。
- ・微妙な色や濃度の階調表現が下手。
- ・印刷結果がキレイ。小さな文字もくっきり。

ラスタ(ビットマップ・ペイント)画像

縦横に並んだピクセルまたはドットで構成されたイメージ。

- ・色のついた小さな四角形(ドット/ピクセル)が集まって画像が表現されています。
- ・サイズ変更すると画質が荒れる。(実際には無いドットを作って隙間を埋める為です)
- ・スキャナの画像やデジタルカメラで撮った写真はラスタ画像です。
- ・画像に色々なフィルターや効果がかけられる。
- ・画像そのもの、のファイルです。
- ・解像度によって画面上の画質が上がったり下がったりします。

・JPEG形式・BMP形式・GIF形式・PNG形式などラスタ画像です。



これも全く同じに見えます。でもその内容は違います。

ペント系ソフトウェアで描いた絵は、「ビットマップ画像(ラスタ画像)」と呼ばれます。デジタルカメラで撮影した データーなはこの型式になります。右の写真を見てください。ちょっと拡大して見ます。すると、左の写真のように、 色の付いた四角形が見えます。この四角形のことを「ピクセル」といいます。

ラスター 画像は、このような色が付いた ピクセルで構成されています。ペント系ソフトウェアで絵を描く場合は、 この1つ1つのピクセルに色を付けることによって、1つの絵を表現することになります。



ビットマップの輪郭を取っています。最初におおまかなパスが描かれて・・・。 中が塗りつぶされるのです。 やはり数式で描くものなのでビットマップの表現力にはかないません。 ※ もっと精度は上がりますが、わかりやすくし ました。

そして画像を扱うソフトにも二種類あります。ベクトル画像用のソフトとラスタ画像用のソフトです。以下のものでしたらどれもベクトルとラスタ両方使える機能がありますが、両方持っていて使い分けたほうがなにかと便利なのです。

ベクトル(ベクタ・ドロー)画像系のソフト

用途:テニクカルマニュアル、イラスト、広告、製図、地図などの作成など。

・Corel Draw (ベクトル画像処理ソフト)なのです

•Adobe Illustrator

・AutoCADなど

ラスタ(ビットマップ)画像系のソフト

用途:写真の編集、加工、ハガキの作成、イラスト、ホームページの作成など

·Adobe Photoshop

•Corel Painter

・PaintShop Proなど

Drawは、ベクトル画像処理ソフトなのです。もちろんラスタ(ビットマップ)画像の処理機能も充実しているのでご安心を。

基本中の基本の使い方。

最近の携帯電話でも使わない機能はたくさんありますね。DRAWもしかり。細かい機能と設定が装備されていますが、これらをすべて使うことはありません。同じことをやるのに何通りものやり方があったり、同じ機能のボタンが数箇所にあることもあります。ソフトに振り回されず、自分に必要な機能だけを使いましょう。DRAWを使用する上で、ものすごく簡単に書くと以下の手順になります。



何を描くにしても基本は、ツールボックスの中からツール選ぶ→選んだツールの設定は、プロパティバーの メニューで変更です。

選んでいるツールによってプロパティバーの表示内容は変化します。また画面の中に描かれた図形を選択すると、 その図形の情報もプロパティバーに表示されます。

ツールボックス+プロパティバーの連携がわかれば大抵のものが描けます。ではどんどん描いて見ましょう。



ルーラー単位を設定して正確な図形を描く

ルーラー単位を設定すれば、「明石海峡大橋」橋長 3911.1m も正確な図形を描くができます。 用紙A0枠(1189mm×841mm) 縮尺1/5.000 でA0用紙に収まるように描くことができます。

描画スケールを設定する

大きなページを使用せずに現実世界の距離を縮小して描画するには、ルーラーを右クリックし、「ルーラー の設定」をクリックします。次に「オプション」ダイアログボックスの「スケールの編集」ボタンをクリックし、 「実寸」ボックスにより大きい値を入力します。描画スケールを 1:40 に変更すると、約30 フィート を レ ターサイズのページで表すことができます。

ルーラーの測定単位を変更する

	ツール(<u>O</u>) ウィンドウ(<u>W</u>) ヘルプ(<u>H</u>)
単位: ミリメートル v ゆ 0.254 mn v 44x (6.35 mm v 44y (6.3	差 オプション(<u>0</u>) Ctrl+J
60 70 80 90 100 110	المراجعة (X
	□-作業領域 → Starsus
「ツール」「オプション」で開くか.	- 一般 カーソルキー移動
	- ページ サイス - レイアウト カーソルキー移動(<u>N</u>): 2.54 ÷ スーパー カーソルキー移動(<u>D</u>): 2 ÷ x 2.540 mm
ルーラー上で! <mark>クリック</mark> 」して開く	- ラベル - バックグラウンド 単位(1): ミリメートル マイクロ カーソルキー移動(M): 2.540 mm / 2 🗼
こともできます。	□・ガイドライン // 複製との間隔、カーソルキー移動、ルーラーに同じ単位を使用する(D)
	●重直方向 −ガイド ★平下向(7)・ 311/-トル・・・・
	- カ Jセット - 単直方向(V): - ジリメートル ~
	HTMLにエクスポート 原点 目盛りの分割数(工):
	▲・クローハルレ 水平方向(Q): -408.168 + ミリメートル 10 + 等分
	●直方向(<u>C</u>): 583.351 ÷ ジリメートル ☑小数で表示(E)
	☑ ルーラーの表示(<u>B</u>) スケールの編集(<u>S</u>)
	描画スケール 1:1 × X
	標準のスケール(I): 10:1 100:1 カスタムに
	$n = \frac{1}{2} + n = \frac{1}{2} (m)$
	美寸の単位を変更するには水平万向のルーラー単位を変えます。抽画スケールか 1:1 以外に設定されて いるときは垂直方向のルーラーは常に水平方向のルーラーの単位と一致します。
	44
	K キャンセル OK キャンセル
	描画スケール ×
	標準のスケール(工): カスタム ~
	ページ上の長さ(<u>P</u>): 実寸(<u>W</u>):
	1.0 = 5,000.0 = 3/JX-hJL
	ヒント ませの単位を交更するにけ水平方向のルーラー単位を交っます。場面フケールが1・1 以外に設定されて
	*300キロであます。MCI&ハギノバロのルテノーギロであれより。1日回ハクールル 111 以外に設定されているときは垂直方向のルーラーは常に水平方向のルーラーの単位と一致します。
	<u>OK</u> キャンセル

描画精度を単位「0」に設定を変更する

ルーラーの測定単位を変更するには、ルーラーをダブルクリックし、「単位」領域で新しい測定単位を選択します。



複数ページドキュメントを並び替えて表示するには、「ビュー」ー「ページーソータービュー」をクリックし、ペ ージをドラックして並び替えします。

表示(⊻)	
ページ ソーター ビュー(<u>A</u>)	
	1 ページ2 ページ3 ページ4



デフォルトの設定の変更1

デフォルト設定はユーザーが自由に再定義することが可能で。作業直後に図形の塗りつぶしは青にしたい、 輪郭線は「0.1mm」したい、テキスト文字は赤にしたい、などといった場合に、デフォルト設定を変更すると

- 便利です。
 設定の変更
 - グラフェック
 - アートテキスト
 段落テキスト

デフォルト設定は、現在のファイルにもに適用されます。

製図を描くときは、寸法に「テキスト文字」に使用する「フォント」を「HGP教科書体」にすると見やすい。



読み込み可能な形式 テキスト形式

TXT ANSIテキスト DOC MS WORD (Winのみ) MCW MS WORD for Mac (Winのみ) RTF リッチテキストフォーマット "WP,DWP5,WP4,WPM" Corel WordPerfec "WSW,WSD,WS*" Word Star (Winのみ) XY Xvwrite (Winのみ) SAM Ami Professional (Winのみ) MIF Frame Maker (Winのみ) "WQ,QB" Corel Quattro Pro (Winのみ) XLS MS Excel (Winのみ) WK Lotus 1-2-3ijdfaj (Winのみ) HTM HTML

書き出し(保存)可能な形式 テキスト形式

TXT ANSIテキスト (Winのみ) DOC MS WORD (Winのみ) MCW MS WORD for Mac (Winのみ) RTF リッチテキストフォーマット "WP,DWP5,WP4,WPM" Corel WordPerfec "WSW,WSD,WS*" Word Star (Winのみ) XY Xywrite (Winのみ) HTM HTML

読み込み可能なアニメーション/サウンド形式

CLK Corel R.A.V.E. GIF アニメーションGIF AIFF Mac AIFF Sound (Winのみ)

書き出し(保存)可能なアニメーション/サウンド形式

名前付けて保存

CDR - CorelDRAW CDT - CoreIDRAW テンプレート PDF - Adobe Portable Document Format Al - Adobe Illustrator CMX - Corel Presentation Exchange Legacy Al - Adobe Illustrator CLK - Corel R.A.V.E. CDR - CoreIDRAW CDT - CoreIDRAW テンプレート CGM - コンピュータ グラフィックス メタファイル CMX - Corel Presentation Exchange CMX - Corel Presentation Exchange Legacy CSL - Corel シンボル ライブラリ DES - Corel DESIGNER DWG - AutoCAD DXF - AutoCAD EMF - Enhanced Windows メタファイル FMV - フレーム ベクトル メタファイル GEM - GEM ファイル PAT - パターン ファイル PDF - Adobe Portable Document Format PCT - Macintosh PICT PLT - HPGL プロッタ ファイル SVG - Scalable Vector Graphics SVGZ - 圧縮 SVG WMF - Windows メタファイル WPG - Corel WordPerfect Graphic CDR - CorelDRAW

SWF Macromedhia Flash

デフォルト設定の変更2

デフォルト設定はユーザーが自由に再定義することが可能です。作成直後の塗りつぶしは白にしたい、輪郭線幅は0.1mmしたい、テキスト文字を青にしたい、などといった場合に、デフォルト設定を変更すると便利でしょう。

設定の変更

CorelDRAWでは、塗りつぶしカラー、輪郭カラー、テキストの書式について

- 何も選択していない状態で設定を適用 すると、それらがデフォルト設定になります。
- 塗りつぶしカラーのデフォルトを設定
 何も選択していない状態で、カラーパレットのカラーボックスをクリック
- 輪郭カラーのデフォルトを設定 何も選択していない状態で、カラーパレットのカラーボックスを右クリック
- 輪郭線幅のデフォルトを設定
 何も選択していない状態で、「輪郭ペン」ダイアログを実行
- テキストのデフォルトフォント(もしくはサイズ)を設定
 ① フォントバー上を右クリック、コンテキストメニューを表示
 - ② 「テキスト」をクリック、「テキストバー」を表示
 - ③ 何も選択していない状態、「フォントリスト」リストボックスから初対面を選択 (もしくは「フォントサイズ」リストボックスからサイズを選択) これらの操作行うと、初めに警報ダイアログが表示れ、適用先として
- グラフェック
- アートテキスト > を選択できるようになっています。これらを選んでうえで、各設定を適用します。
- 段落テキスト 」 デフォルト設定は、現在の文書にたいしてのみ、保存されます。

デフォルトのカラーパレット

デフォルト表示されるカラー形式を、「デフォルトパレット」として設定しておくことができます。

メニューバー「ウィンドウ」→「カラーパレット」から選択します。カラーパレット表示されたら表示されるメニュ ーから「デフォルトに設」定「 ✓ 」(チェック)を付けます。



デフォルトの変更してみましょう。

- ① ツールボックスバー「選択ツール」をクリックします。
- ② 何もないところをクリック、すべての選択を解除します。
- ③ ツールボックスバー「輪郭ツール」をクリック、「輪郭フライアウト」を表示する。
- ④「フライアウト」の「輪郭ペン」ダイアログボックスをクリック、「輪郭ペン」ダイアログを開く



- ⑤ 「グラフェック」チェックボックスがチェックされていること、および「アートテキスト」「段落テキスト」 チェックボックスがチェックされていないことを確認
- このダイアログボックスはCorelDRAWX3の場合の表示です

◎ 輪郭フライアウト
公 輛郭ノライアワト
▲ 輪郭ペン F12 ▲ 輪郭の色 シフト+F12 ★ 輪郭なし
 ※ 輪郭線(極細) → 輪郭幅のプリセット 跳 カラー(C) >> 塗りつぶしの編集 … カラー(C) >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>



輪郭ベン	Х
D75-(C): ■ ■(V): ■ B2U ■ 0.1 mm 0.25 mm 0.25 mm 2/1/L03#\$	矢印 オブション(Q)・オブション(N)・ □躍性の共有(U) べた 停確(I): ペン先の形: 100 ÷ % 角度(Δ): 0.0 ・ 0 デフォルト(Q) ■新興の塗りっぶし(B)
□ 輪郭のオーバープリント(⊻)	□オブジェクトに合わせてスケール(S)
OK	キャンセル ヘルプ(日)

- ⑦「単位」リストボックスをクリック、「ミリメートル」を選択します。
- ⑧「幅」テキストボックスに「1」を入力
- 「OK」をクリック、ダイアログを閉じる。

🧭 これによって、以降で描くすべてのベクトルオブジェクトには、1 mmの輪郭線幅が付くことになります。

デフォルト設定を、CorelDRAW 全体に適用するには

ツール(<u>O</u>)		ウィンドウ(<u>W</u>)	∧ルプ(<u>H</u>)
11	オプショ	a≻(<u>0</u>)	Ctrl+J
加入タマイズ(Z)			
☆ 設定をデフォルトとして保存(D)			

文字の大きさ概算

輪郭の色 シフト+F12

F12

point概算

0.3pt

0.6pt

0.75pt

1.5pt

4.5pt

5.5pt

7.0pt

2.25pt 3.0pt

輪郭ペン

輪郭線(極細)

X 輪郭なし

0.1 mm

0.2 mm

0.25 mm

0.5 mm

0.75 mm

1 mm 1.5 mm

2 mm

2.5 mm

0.0

ð

X

 \oplus

■ 描く。 DRAW ! 紙のサイズを指定し、最初から描く。

ファイル/新規作成をクリックします。プロパティバー左に用紙のサイズ(標準ではA4サイズが入っています)が 表示されます。ここで用紙サイズを決定します。54種類と自由設定のカスタムがあります。日本では聞いたこと もないような外国のサイズも含まれています。

新規新規ドキュメントの作成	
新規ドキュメントの作成	× 📉 CorelDRAW X7 (64 ビット)
名前(<u>N</u>): 無題-1	ファイル(E) 編集(E) 表示(
プリセット指定先(D): カスタム ~	
サイズ(<u>S</u>): B5 (JIS) ~	
幅(<u>W</u>): 182 mm 主 ミリメートル 🗸	B5 (JIS) V
高さ(<u>H</u>): 257 mm 탖 🔲 🗔	DE (11C)
ページ数(N): 1 🗼	B5 (JIS)
主カラー モード(<u>C</u>): CMYK ~	A4
レンダリング解像度(<u>R</u>): 300 ~ dpi	, A5
プレビュー モード(P): 拡張 ~	ጠረቅ ይ
※ カラー設定	. A3
☆ 説明	レター
ファイルのカラーにどのように影響を与えるか、またいつ使用すべきかを知る	ためにコン
I T - NGWORA .	
	- 往復八刀キ
□このダイアログを再表示しない (<u>A</u>)	日本式の名刺
OK キャンセル ハ	NJ ⁶ A0

スナップの表示と切り替えは、表示メニューの下記から使用項目をクリックして設定できる。

スナップ(P) ピクセル(X) ドキュメント グリッド(D) Ctrl+Y	メ−ル(<u>0</u>) ウィンドウ(<u>W</u>) ヘルプ
ペースライン グリッド(<u>B</u>) ガイドライン(<u>U</u>) オブジェクト(<u>O</u>) Alt+Z ページ(<u>G</u>)	スナップ(P) ・ III

スナップの表示と切り替え:ショットカット

CTRL + J + を押すとオプション スナップの表示モードが表示されます。

ガイドラインを引く

最初は真っ白な画面が表示されますが、必要に応じてグリッドやガイドラインを引くとよいでしょう。作業がやりやす くなります。表示メニューをクリックするとこれらの選択項目が表示されます。



スナップにチェックをいれると、それぞれのラインに沿ってオブジェクトが「ピタッ」と磁石のようにくっつきます。

図を描くようにオブジェクトを配置します。

図を別の場所に移動したり、コピー貼り付けします。オブジェクトをマウス右選択して少し移動して離すと表示されるメニューを利用して移動したりコピーしたり出来ます。



スナップ表示と切り替え

オプション開く「ショットカット」 CTRL + J キーを押して表示さてた項目で「作業要領」→ 「オブジェクトにスナップ」選択して

□のチェックボックスに「✓」を入れる。操作中で使用したい場合は、 Alt + Z キーを押して使用

オプション		× ソール(<u>0</u>) ウィンドウ(<u>W</u>) /
■-作業領域 ^	オプジェクトにスナップ	スナップ(P) 🔸 🔟 🎽
… 夜小 … 編集	☑オブジェクトにスナップ (Alt+Z) (Q) 半径にスナップ(A): 10.0 ↓ ビ	ビクセル ビクセル(X)
·····バリーグリック フレーム ·····オブジェクトにスナップ	 ✓ スナップする位置を表示(M) □ ページにスナップ(G) ✓ 画面上のヒント(<u>R</u>) 	□ ドキュメント グリッド(D)
·····································	τ-ド <u></u> τ-ド	□ ペースライン グリッド(B)
···· PowerTRACE ···· プラグイン		L) ☑ カイドライン(U) ☑ オブジェクト(O)
	□ △ 中心点 □ ◇ 交点 すべて道訳解除 □ ◇ 象限 □ △ 中心点	(<u>C</u>)
… ページ サイズ … レイアウト		
… ラベル … バックグラウンド		ļ
□- ガイドライン 水平方向		×
		4
2		
	OK キャンセル	

ルーラーを移動することができます



ルーラーを移動することができます。 マウスポインタをルーラーの上の置き SHIFT キー を押し ながら目的の位置のドラッグして使うことができる、元に戻

す時も同じ操作で行う。

作業領域・原点の移動



クリックすると解除される、



オブジェクトを正確な位置のに配置するには、



★相対座標と絶対座標について





◆「オフセット」連続複製を使って作図する。

◎「変形」の「配置」と「サイズ」を使うと正確な図形を作ることができます。



オブジェクトの「複製」は、プロパティバーで行っても、連続複製の「オフセット」で行っても同

	短住(c) 事于()/)
☑ 곳, 復要	福桒(⊑) 1×小(⊻)
キスト(X) テーブル(I) ツール(Q) ウィンドウ(W)	複製(<u>D</u>) Ctrl+D
] 🕶 📄 🐻 🐄 スナップ(P) 🕶 🏂	連続複製 → ×
⊕ 2.5 mm ⊕ 40 mm ↓	☆ 水平方向の設定 5000000000000000000000000000000000000
	オフセット ~ ろう
「距離の複製」を表示するには上のプロパティバーの	距離: 40 mm
│ <u>(+</u>) 」をクリックする	方向: 右揃え 🗸 😽
(例) ポンプ基礎を配置する。 	☆ 垂直方向の設定 一番 許
	オフセット ~ 遊
40.00 mm	距離: -20 mm 🗘
	方向:上 🗸 🕀
	⊐ピー数: 1
	適用

図形の中心点の位置を変えたい。

図形を選択した状態で、ウインドウメニューの/ドッキングウインドウ/変形/配置/をクリックしてください。



ドッキングウインドウにこんな画面が表示されます。 場所のチェックを入れた後、最後に「適用」を押し忘れないように。

80mm×80mmの正方形ができます。

◆オブジェクトのサイズを変更

昔_→ サイズ(Z) Alt+F10

の部分をクリックすると、右のようなパレットが表示されます。「縦横比変動」できます。H. Yそれぞれ 独立して変更できます。サイズを変えて「適用」をクリックします。



正確に直線を描くには、

💦 🔍 💁 「 2 ポイント線 ツール」「ベジェ ツール」「ペン ツール」を選択します。

「ルーラー基点」を線を開始するドラッグして、その位置でクリックし、「ステータスバー」の数値を見ながら X 軸: 18 mm Y 軸: 11 mm 距離: 21 角度: 31.010 次に終了する 場所(線上)をクリックします。

カーソル移動を移動中 SHIFT キーを押しながら描くと、数値単位が正確に表示されます。



回転角を 32 と入力すると、正確な角度で対角線が描く線になります。

「距離の複製」と間隔に基づおてオブジェクトの複製ができます。



「複製との間隔」の間隔 .[0.0mm] にしようにておくで、以下のような操作が可能になる。

(① 選択し、 CTR	L+D 複製を	実行			
٢	4 28 mm →	② 複製さ 】 ↓	れたオブジェクトを ③ 再び CTR	移動 L+D + CTRL+	D + CTRL+D	複製を実行
]	名前	名前	名前	名前	名前	

後製直後の編集操作(移動/回転/サイズ変更)は、その次の複製に反映される。 この場合は、右への移動距離が反映され、3つ目のオブジェクトは等間隔に配置されている。

失敗した!やり直したい。

作業中に失敗してやり直したい場面は多々でてくると思います。そのような時には、編集/元に戻す、をクリック。 「Ctrl」+「Z」でも戻ります。Macで使用している場合は編集/取り消し作成、もしくは「コマンド」+「Z」です。

📉 CorelDR	XAW X7 (64	4 ビット) - C:	¥Users¥DYN	ABOOK¥Deskt	op¥コーレルの
ファイル(E)	編集(<u>E</u>)	表示(⊻)	レイアウト(<u>L</u>)	オブジェクト <u>(]</u>)	<u> 効果(C</u>)
C 🖿		* 🖻	€ 5 •	e - 🕅	a 🖧
B5 (JIS)		~ []	182 mm 257 mm	一一 元に戻す 前の操作をキャン	セルします。

オブジェクトのロック

その名のとおり。ロックしたオブジェクトは解除するまで編集ができなくなります。これによって作業中にあやまって変更 をかけてしまうことを防ぎます。解除方法もオブジェクトメニュー/解除です。

マウスを右クリックで表示されるメニューから 🔒 オブジェクトのロック(し)

テンプレートを使う。

テンプレートとは雛型です。CorelDrawにはそのままが用意されています、使える多くののテンプレートがあります。 (雛型)から作品を作るときに使用します。ファイル/テンプレートから新規作成/をクリックしてください。 以下のような画面が表示されます。ファイル選択するとプレビュー表示されます。OKをクリックして使用します。



寸法プロパティを活用して描画スケールサイズ(単位)に合わせて変更する。



デフォルトの設定の変更: 寸法ツールの表示変更する

テキスト文字の最小サイズは「デフォルト」で [6pt] に設定されています。テイストの最小サイズを変更して 「寸法ツール」の文字を小さく表示できるようにする。

O Meiryo UI V	
オプション 本 そ 来示 一 で 本 本 本 本 本 本 本 本 ・ パワークリメプフレーム - オプシスクトにスオップ - マ 本 - パワークリメプフレーム - オプシスクトにスキップ - マ - パワークリメプフレーム - - オプシスクトにスキップ - - - パワークリメプローム - - - パワークリメプローム - - - - - - - - - - - - -	オウルン 保存 - フライスト ロ・フライスト ロ・フラクリン・ - スクシリン・ - マン・ - スクシリン・ - マン・ - スクシリン・ - マン・ - スクシリン・ - マン・ - スクシリン・ - マン・ - スクシリン・ - マン・ - マン - マン・ - マン - マン - マン - マン - マン - マン - マン - マン

デフォルトの設定の変更: ノードサイズの表示変更する

オプション		
□·· 作業領域	編集	
表示	規制角度(C):	1.0 🛓 度
… パワークリップ フレーム … オブジェクトにスナップ	描画の精度(P):	0 (小数点の位置)
警告 VBA	押し出しの最小の面サイズ(E):	1.0 mm 🛓
保存	ノード サイズ(Z):	小 ~
···· PowerTRACE ···· プラグイン	□ 立体面サイズの保存(S)	小 中 中に変更
<u>→</u> -		- , (0)

寸法線を描く

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。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。



寸法線の精度:寸法線の単位:単位表示 数字頭の「0」の表示の変更ができます。

線スタイルを変更する (線スタイルの編集)

🐻 🙀 スナップ(P) ・ 📓 新 📮 ・			0		線スタイルの編集	Х
0.2 mm ∨ −∨ −∨ 40 20	- >	►	→		正方形をクリックすると、線スタイルの実線と点線が切り替わります。	
	▶ _₩	->	-		とンド、認えなイルの最初の行いた単、および最後の行いたはスペースでなく てはなりません。線の圧制にあるバーを移動すると、線スタイルの除 点を発達できます。編取スタイルのハイフンは最高 5 つまで使用で きます。	-
	* >			,	- (A)(点) (温焼(品) キャンセル(ム) (人)(点))
	その他クリッ	ック				

輪郭ペン オブジェクトスケールに合わせてスケール変更

輪郭ペン	Х
カラー(<u>C</u>): 幅(<u>V</u>): 極細線 〜 ミリメートル 〜	矢印 デフォルト(<u>D</u>)
スタイル(L):	□ 背景の塗りつぶし(<u>B</u>) □ オブジェクトに合わせてスケール(<u>S</u>)
OK	キャンセル ヘルプ(<u>H</u>)

セグメントを操作する 「矢印の方向逆転」を使え ➡変える

曲線オブジェクトの始点のノードと終点ノードを逆さにしてセグメントの方向を変えることができます。



整列ガイドを使用する

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。



線と輪郭の設定を指定するには

輪郭ペンのコーナースタイル・ラインキャップ・配置

- 1.オブジェクトを選択します。
- 2. [ウィンドウ] [ドッキング ウィンドウ] [オブジェクトのプロパティ] 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。 F 1 2 を押して表示
- 4.カラー ピッカーを開き、カラーをクリックします。
- 5.[スタイル] ボックスから線のスタイルを選択します。

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。 マイターの制限 (隅切り落としのこと)を設定する [マイターの制限] ボックスに値を入力します。 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。 F
- * 丸型の角 丸型の角を作成します。 🥊
- * ベベル付き角 一 丸めた角を作成します。 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。

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 ー 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。

F

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。 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。 線スタイルを作成する

[設定] ボタン ---- をクリックし、[線スタイルの編集] ダイアログ ボックスでスライダを調整します。スライダの 左にあるボックスをクリックすると、作成している新しい線スタイルのドットの配置と密度を指定できます。 [追加] をクリックします。

線スタイルを編集する

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

 [輪郭ペン] ダイアログ ボックスで線および輪郭の設定を指定することもできます。[輪郭ペン] ダイアログ ボ ックスにアクセスするには、ステータス バーの [輪郭] 2000 アイコン をダブルクリックします。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。



内側

マイターの制限(<u>M</u>):

マイターの制限(M):

Г

赤は輪郭線

5.0

50

*

▲ 0





複数の隠れたオブジェクトを選択する

SHIFT + Alt キー を押しながら、隠れたオブジェクトが選択ボックスで 1 回または複数回クリックします

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。 選択領域を正方形に規定するには、 CTRL キー を押しながらドラッグします。

選択領域を不規則な形状にするには、CTRL キーを押しながらドラッグします。

[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。



編集(<u>E</u>)		
すべて選択(<u>S</u>)	▶ 過 オブジェクト(<u>0</u>)	
検索/置換(<u>F</u>)	▶ A. テキスト(<u>T</u>)	
	為 ガイドライン(<u>G</u>)	
	$\begin{bmatrix} n & n \\ n \end{bmatrix} \mathcal{I} = \mathbb{P}(\underline{N})$	

グループ内のオブジェクトを選択する

CTRL キー を押しながら選択ツール をクリックし、次にグループ内のオブジェクトをクリックします。





ネストグループ内のオブジェクトを選択する

CTRL キー を押しながら[選択ツール] をクリックし、次に目的のオブジェクトが選択ボックスで囲まれるまで、オブジェクトを 1 回か複数回クリックします。





グループ内の隠れたオブジェクトを選択する

CTRL + Alt キー を押しながら、選択ツール をクリックし、次に隠れたオブジェクトが選択ボックスで囲ま れるまで、一番上のオブジェクトを 1 回または複数回クリックします。



💐 自由変形ツール

プロパティバーの表示

*

自由回転ツール:軸を指定して回転ハンドルをドラッグしてオブジェクトをかいてんします。

- ・ 固定ポイントを中心に選択オブジェクトを回転させるには、プロパティバーの[自由回転ツール]
 ・ボ
 ・ タンをクリックし、描画ウィンドウ内をクリックしてアンカーポイントを固定し、ドラッグします。
- 別の自由変形モードを選択するには、プロパティバーで次のボタンのいずれかをクリックします。

自由角度の反射ツール:反射軸を配置して円形の動作でドラッグしてオブジェクトをミラー化します。

- [自由角度の反射ツール] 🛃 ボタン 選択オブジェクトをスケールすることも、水平方向または 垂直方向にミラー化することもできます。

自由変形ツール:斜辺形の軸を指定してドラッグしてオブジェクトを傾かせます。

- [自由変形ツール]

 ボタン アンカー ポイントを基準に、オブジェクトの水平線および垂直線を 同時に斜変形できます。
- 選択したモードを使用して選択オブジェクトを変形するには、描画ウィンドウ内をクリックし、アンカーポイントを固定してからドラッグします。
- ・ 選択してあるオブジェクトにマウスポインタを近づけると表示される「□ノードマーク」をつかんで移動します。

オブジェクトを選択して移動するときは

オブジェクトの選択基準点として移動する



オブジェクトをスムーズ化する

🍾 「スムーズ化ツール」

• オブジェクトのエッジに沿ってドラッグします。



- ペン先のサイズを変更するには、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、Enter キーを押します。
- スムーズ化効果が適用される速度を設定するには、[レート] ボックスに値を入力し、Enter キーを押します。

オブジェクトに塗り付け効果を適用する

🛃 「エンベロープ ツール」

• オブジェクトの外側に塗り付け効果を適用するには、オブジェクトの内側のエッジ近くをクリックし、外側に向かって

ドラッグします。



- 選択したオブジェクトの内側に塗り付け効果を適用するには、オブジェクトの外側のエッジ近くをクリックし、内側に向かってドラッグします。
- ペン先のサイズを変更するには、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、Enter キーを押します。

旋回効果を追加する

◎ 「旋回ツ−ル」

 オブジェクトの端をクリックして、旋回が目的のサイズになるまで押します。旋回を配置して変形するには、マウスボタン を押しながらドラッグします。



- ペン先のサイズを変更するには、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、Enter キーを押します。
- 旋回効果が適用される速度を設定するには、[レート] ボックスに値を入力し、Enter キーを押します。
- 旋回効果の方向を設定するには、プロパティバーの [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。

ノードを引き付けてオブジェクトを整形する

• 選択したオブジェクトの内側または外側のエッジ近くをクリックし、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。



• ペン先のサイズを変更するには、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、Enter キーを押します

ノードを押し出して、オブジェクトを整形する

💽 反発 ツール

⊖ 32 mm 📫	†J	• •	-
	6	· · /	

• ペン先のサイズを変更するには、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、Enter キーを押します。

オブジェクトに染み付け効果を適用する

♂ 染み付けブラシ ツール

- 選択した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
- 選択した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。

ドラッグします。



ナイフツールを使用する

オブジェクトの一部を削除するには、ナイフツールと一緒に (Tab) キーを使用します。削除の開始場所をク リックし、終了する場所をポイントします。次に、 (Tab)キーを1~2回押して保持する分割オブジェクトを選 択し、別の部分をクリックして削除します。

ベジェ曲線にそってナイフツールを使用する

ナイフツールを使用して、オブジェクト分割するには、 SHIFT キー を押しながら開始する場所をクリックします。 次に、 ベジェツールを使用しながら描画しているかのように曲線を定義します。



仮想線セグメントを削除するには

1.ツールボックスの仮想セグメントの削除ツール 🚀 をクリックします。

2. 削除する直線セグメントにポインタを移動します。

[仮想セグメントの削除]ツールは、正しく配置すると直立になります。

3. 直線セグメントをクリックします。

複数の直線セグメントを一度に削除する場合は、ポインタをクリックして削除するすべての直線セグメントを 囲むように 選択範囲線をドラッグします。

一度に複数の直線セグメントを削除する

削除するすべてのセグメントを囲むか、セグメントと交差するように、ポインタをドラッグします。

曲線と交差する仮想線セグメントを削除する

Alt キーを押しながらドラッグして、曲線を描きます。

直線セグメントをウェルドする

SHIFT キーを押しながら、重なり合っている 2 つの終点をクリックします。また、Alt + SHIFT キーを 押しながらドラッグして、重なり合っているノードを選択範囲線で囲んで選択することもできます。

仮想線セグメントを削除する

仮想セグメントを削除するには、仮想セグメントの削除ツールをクリックし、 Alt キーを押しなあがら曲線をまたがってドラグします。

🖌 消しゴムツール(ナイフツール 🔨 内にある)



消しゴムを使用するときは、オブジェクトを選択する必要があります。 通常の消しゴムと同じです。消すことができて、ちゃんとパスもかかれています。

[仮想セグメントの削除] ツールは、ドロップ シャドウ、テキスト、イメージのようなリンクされたグループでは機能しません。

オブジェクトを好きな位置から取り出したい いろいろ方法

「整形ツール」を使いオブジェクトの切り取りしたい

- 🛟 オブジェクト描画し「曲線に変換」をクリックします。
- 「整形ツール」を使いオブジェクトの切り取りしたい所を
 SHIFT キーを押して Wクリック 2 箇所します。
- 🙀 曲線の分離:パスをオープンまたはクローズの曲線オブジェクトに分離します。
- サブパスの書き出し:選択したサブパスをオブジェクトから書き出して。 2 つの別々なオブジェクトからを作成します。

選択を一旦解除して 分離したいオブジェクトをクリックして移動すると切り離しができます。

仮想線セグメントツールを使って削除するには

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。

ガイドラインを使って削除する





描画ツール:この場合「ペンツール」を使って削除する





オブジェクトを使って削除する



画面の拡大/縮小

細かい部分の作業上、大きく表示させたり全体を見たいときに、小さく表示させたくなることもあるでしょう。 そんなときは標準ツールバーに表示されている倍率変更

して作業できます。

ツールボックスの

100%	~

Ζ

部分的に拡大して作業をしたい。

m,

100%	~	Ð	Q	2	R.	Q	IQ,
画面に合わせる 選択オブジェクト フルページ ページ幅							
ページ高さ							
10% ~5%							

スクロール Η もしくはツールボックス内のズームツールをクリックして拡大/縮小をします。

細かい作業は拡大してやりましょう。虫めがねを選んで画面をクリックするとその部分が拡大されます。 手のマークは、位置を動かすときに使うスクロールツールです。用紙がずらしたい時などに使います。

をクリック。

🕐 クイックスクロール

ズクロールツールは、「Hキー」を押しても表示出来ます。ドキュメント全体で素早くスクロールするには、
 マウスホイルを押しながら、ドラッグして任意の画面に移動できる。

すべてのオブジェクトが含まれるようにズームする

ズーム

すべてのオブジェクトを1つのページで表示するには、「ズームツール」 🔍 をダブルクリックしします。

スーム
 Z
 ズームツール(Z)ドキュメントウィンドウの拡大率を変更します。

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。
- [レンズ] ドッキング ウィンドウのリスト ボックスから レンズの種類を選択します。
- 4.必要な設定を行います。



夢中で描いているうちに場所がわからなくなった。

必ず困るところなので、最初に説明しておきます。拡大や縮小、移動などしているうちに画像の描いている位置がわからなくなることがあります。そんなときには画面右下の 🐼 ここをクリックします。



するとこのような画面が表示されて、画像の位置が一目瞭然です。

さまざまな図形を描く。

図形を描きましょう。どの図形も大抵、以下の設定が利きます。

- ・ SHIFT キーを押しながら描くと、クリックした箇所を中心に描けます。
- ・ CTRL キーを押しながら描くと、縦横比均等に描けます。

・両方押しながら描くと、クリックした箇所中心に縦横比均等に描けます。 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

- 1.曲線を選択します。
- 2. SHIFT キー を押しながら、選択する最初のノードと最後のノードをクリックします。 ノードの選択方向を変更するには、SHIFT キー を押しながらクリックします。



選択されている、というのは上図の右のような状態で、周りにハンドルマークが付く。

何を描くにしても、ツールボックスの中からツール選ぶ→選んだツールの設定は、で変更です。 例えば円を描こうとして、ツールボックスから楕円ツールを選びます。 そうする、楕円ツールのプロパティが「プロパティバー」にメニューが表示されます。

\in		Ĕ(<u>E)</u> ◀	F7							
\leq) 🐣 3 ポイ	ント楕円形(<u>(3)</u>					プロパテ	ィバーのメニ	<u>-</u> -
ファイ	ル(E) 編集(E)	表示(⊻)	レイアウト(<u>L</u>)	オブジェクト <u>(]</u>)	効果(<u>C</u>)	Ľvh	·₹₩Ź(<u>B</u>)	テキスト(<u>X</u>)	テーブル(<u>T</u>)	ツール
1	B B B	* 🗈	🛍 👆 -	e - 1	e 🕫		62%	~ ≞	F 👼 🕇	ر ۲
000	X: 104 mm Y: 80 mm	₩ 35 <u> </u> 26	mm mm	100.0 % 100.0 % 6	Ð 0	•		0 0	ମ କ ଜୁନ ମ)° •)° •

💉 本当は横長に表示されます。

それぞれ数値で変更したり、文字を回り込ませたり、形や角度を変えたり。描いた後でもその図形を選択すること によって、上のメニューは表示され変更できます。

特殊なダイアログボックス

CoreIDRAWは、一般的なダイアログとは異なる形式で独立したソフトのようになっています 「イメージ調整ラボ」 言うツールがあります。ダイアログ内でファイルの保存はできませが、操作のやり直し / 元に戻す操作が行えます。次の2つが、ラボ形式になっています。

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 (人) 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。

🐛 フリーハンド ツールを使って線を描くには

フリーハンドで自由自在に描けます。ノードは自動的に付きます。ノードの付き具合は、ツール/カスタマイズ/作業領域/ツールボックス/フリーハンドツール/で設定ができます。

🏡 フリーハンド ツール

• 曲線の線を描くには、紙の上で鉛筆を動かすようにポインタをドラッグします。



- 描いた線を消去するには、(SHIFT)キーを押しながら逆方向にドラッグします。
- 直線を描くには、線を開始する場所をクリックし、次に終了する場所をクリックします。
 正確に直線を描くには、
 「ルーラー基点」を線を開始するドラッグして、その位置でクリックし、「ステータ
 スパー」の数値を見ながら次に終了する場所(線上)をクリックします。
 カーソル移動を移動中 SHIFT キーを押しながら描くと、数値単位が正確に表示されます。



- オプションを設定するには、フリーハンド ツール 🐛 をダブルクリックします。
- 線または曲線の形状を変更するには、整形ツール 🍾 をクリックします。

曲線のなめらかさを制御する

プロパティ バーの [フリーハンドのスムーズ化] ボックスに値を入力します。値を上げると、曲線が滑らかになります。 直線の再配置

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

直線のコピーを描画に配置します。

マウスの右ボタンを押しながら、直線を新しい位置にドラッグします。[ここにコピー] をクリックします。 既存の線にセグメントを追加する

選択した線の終点ノードをクリックし、新しいセグメントを終了する位置でクリックします。

複数の接続線から閉じた図形を作成する

2 つのセグメントを含む線の終点ノードをクリックし、次に始点ノードをクリックします。

CTRL キー を押しながらフリーハンド ツールをドラッグすると、定義済みの (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。 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。 2ポイント線 2ポイント線を描くには

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。

2 ポイント線ツール

フリーハンド(E)

- 描画を開始するには、描画ウィンドウ内をクリックします。
- 直線を描く場合は、直線を開始する場所にポインタを置き、ドラッグして直線を描きます。
- 選択した線に線セグメントを追加するには、選択した線の終点ノードにポインタを置き、ドラッグして線を描きます。

O

▲ 極細線

2 ポイント線ツールを使って直線を描くには

- 1. ツールボックスの2ポイント線ツール 🥜 をクリックします
- 2.線を開始する位置にポインタを置き、ドラッグして曲線を描きます。ドラッグするにつれて、ステータス バーにセグ メントの長さと角度が表示されます。線を追加する場合は、すべてのセグメントの合計長さも表示されます。

垂直線を描くには

- 1. ツールボックスの 2 ポイント線ツール 🥜 をクリックします。
- 2. プロパティ 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、 CTRL キー を押しなが ら線を終える位置までドラッグします。

Ø

この手順は、テキスト オブジェクトのベースラインと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。

接線を描くには

- 1. ツールボックスの2ポイント線ツール 🦯 をクリックします。
- 2. プロパティ バーで、[接線の 2 ポイント直線] ボタン Ӧ をクリックします。
- 3.オブジェクトの曲線セグメントの端をクリックして、接線を終えたい場所までドラッグします。
- 2 つのオブジェクトに接線を描く場合は、2 番目のオブジェクトの端をドラッグして、接線スナップ ポイントが表示され たらマウスボタンを放します。

四分円のスナップ ポイントが接線のスナップ ポイントと重なる場合は、四分円のスナップ ポイントが表示されます。

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

※ 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



垂直線を描く
📉 ベジェ ツールとペン ツール

ベジェ曲線を描く為のツールです。フリーハンドよりキレイな線が描けます。ドロー系ソフトでは必須のツールです。 ベジェ ツール 🔪 とペン ツール 🔬 では、各ノードに精度を設定したり各曲線セグメントの形状を制御したりす ることにより、一度に 1 つずつセグメントを追加しながら線を描きます。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。



アンカポイント

ベジェ ツールでは、線の方向を変える位置でクリックしていくことにより、複数のセグメントで構成された線を描くことができます。ベジェ ツールでは、コントロール ハンドルをベジェ曲線の端でドラッグすることによって曲線を描くことができます。 セグメント

ーコントロール ハンドル

方向点

💉 ベジェ ツールは、 デフォルトでは

「対象曲線」を作成します。

ベジェ ツールを使う

🔨 ベジェ ツール

- 描画を開始するには、描画ウィンドウ内をクリックします。
- 直線を描く場合は、直線を終了する場所にポインタを置き、クリックします。
- 曲線を描く場合は、ドラッグして曲線を定義します。 CTRL キー を押しながら定義すると、曲線の角度を 15 度刻 みにすることができます。
- 描画を中断するには、スペースキーを押します。
- オプションを設定するには、ベジェ ツールをダブルクリックします。
- 線または曲線の形状を変更するには、整形ツール 📢 をクリックします。

ベジェ ツールを使って線を描くには

- 1. ツールボックスのベジェ ツール 🔪 をクリックします。
- 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
- ・ 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。
 ます。
 セグメントは、必要な数だけ追加できます。
- 2.スペースキーを押して、線を終了します。

曲線セグメントに続けて直線セグメントを描く

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

直線セグメントに続けて曲線セグメントを描く

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

曲線を描くときに、線の角度をプリセットの刻み値に変更する
CTRL キーを押しながらコントロール ハンドルをドラッグします。

オプション			
□-作業領域	^	編集	
表示		規制角度(<u>C</u>):	15.0 🔶 度
一桶集			

▲ ペン ツール ペンツール:セグメントで曲線を描いて、描画しながら各セグメントをプレビューします。

ベジェツールと似ています。機能はほぼ同じでこちらもベジェ曲線を描くツールです。

線がカーソルから離れず (小人) 付いてきます。切り離すにはWクリックします。 ラスター(ビットマップ)と違い、何度も編集しなおせて思い通りに直線や曲線を描くことができます。 大雑把に描いて細部修正することもできます。

🔬 ペン ツールを使って線を描くには

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ます。
 マウス ボタンを離し、コントロール ハンドルをドラッグして曲線を作成します。



• 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。



終了点で注意点 終了点上クリックすること、ペンが少しでも離れると 線が曲がり直線ならず、曲線になる。



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。

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。

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。

Ø

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。

を
ないていたが、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。

■フルスクリーンプレビュー/ルーラの表示/グリッドの表示/ガイドラインの表示

スト(<u>X</u>) テーブル(<u>T</u>) ツール(<u>O</u>)	表示(V) レイアウト(L) オブジ
	ページ(<u>P</u>) ・ グリッド(<u>G</u>) ・
ー ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	✓ Jレーラー(<u>R</u>)
ドキュメントのフルスクリーンプレビューを表示しま	オ. ガイドライン(I)
	✓ 整列ガイド(A) Alt+シフト+A
□□ ルーラの表示	タイナミック カイド(Y) Alt+シフト+D
□□ ルーラの表示/非表示を切り替えます。	スナップ(<u>P)</u> ▶
■ CorelDRAW X7 (64 ビット) - 単型・1	▼ CorelDRAW X7 (64 ビット) - 無節-1
ブイルビー 福美(E) 表示(Y) レイアウト(L) オブラエクト(J) 対量(C) ビットマッフ(E) デキスト(X) デーブル(L) ツール(L) ① ● ■ ▲ ※ ■ 唯 ⑤ ・ ペ・・ 🎽 🖉 🐁 📄 S8% 🔷 🐨 🕞 👘 スカップ	ブイルビア 編集(E) 表示(V) レインクト(E) オンジェクト(E) 効果(E) ビットマジノ(E) アキスト(E) テーフル(E) ジール(E) 「
▲ ▲	▲ A4 〇 12 210 mm ・ □ □ □ 口 口 W □ W □ マル ◆ 0 mm ・
Welcome スクリーン CorelDRAW X7 基本的使い方.cdr 無題-1 + ゼ ** 250 200 150 190 50 0	Welcome スクリーン CorelDRAW X7 基本的使い方.cdr 無題・1 +
	a.
	편.
0	يدر. م
n 8.	
レッシントグリッドの表示 / 非表示を切り替える	हे वे
・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
⁽¹⁾	CoreliDRAW X7 (64 ビット) - 年間-1 CoreliDRAW X7 (64 ビット) - 年間-1 アイルビ 編集(E) 表示(M) レイアクト(L) オブジェクト(J) 効果(C) ビットマグ(B) デキスト(X) デーブル(I) ツール(D D 目 日 み 価 職 今・ ♂・ 図 21 42 100 1125% - 図 图
	CorelDRAW X7 (64 ビット) - 無語-1 T/X/LD 編集(E) 表示(X) レイアウト(L) オブシェクト(L) 効果(C) ビットマップ(B) テキスト(X) テーブル(L) ツール(L CorelDRAW X7 (64 ビット) - 第二 (1000) (1
CorelDRAW X7 (64 ビット・ 第二 CorelDRAW X7 (64 ビット・ 第二 7/1/LE 編集[表示公 レイアント()、オグミント() 効果(C) ビットマップ(B) チキスト(X) デーブル(I) ツール(C) CorelDRAW X7 (64 ビット・ 第二 アイル(E) 編集(E) 表示公 レイアント()、オグミント() 効果(C) ビットマップ(B) チキスト(X) デーブル(II ツール(C) CorelDRAW X7 (64 ビット・ (I) の) CorelDRAW X7 (64 ビット・ (I) の) Welcome Zグリーン CorelDRAW X7 (54 新泉い方, cdr) Set 1 + 1	CorelDRAW X7 (94 ビット) - 単語-1 T/F/A(E) 編集(E) 表示(Y) レイアクト(L) オブラエカト(L) 効果(C) ビットマップ(B) デキスト(X) デーブル(I) ツール(C) D 日 日 み ゆ 日 わ か つ ・ ゴ ロ ロ キャン (P) 同 市 スプップ We (F) Tamm 100.0 % Welcome 20/-> CorelDRAW X2 基本学良い方:cd 単語 1 T Y Y Y Y Y Y T
Vリットの衣示 ドキュメントグリッドの表示/非表示を切り替えま CorelDRAW X7 (64 とり)・第二1 アイルビ 編集(1) 表示(2) イブクド(1) オジッセクル(1) 効果(2) とりやップ(2) チキスト(2) テーブル(2) ワール(2) C D D D D D D D D D D D D D D D D D D D	CoreiDRAW X7 (64 5b)- 毎日-1 アイルビ 編集(E) 表示(Y) レイアクト(L) オブラエクト(J) 効果(C) ビットマップ(B) テキスト(X) テープル(I) ソール(Q D 日 白 み 日 記 今・ (*・ 1 4 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日
Vリットの衣示 ドキュメントグリッドの表示/非表示を切り替えま CorelDRAW X7 (4 とけ)・ 第二 アイルビ 編集(5) 表示(2)・175-27(5) チキスト(2) チーブルビ ソール(2) ひ ひ ひ む む む む む む ひ む ひ む ひ む ひ む ひ	CorelDRAW X7 (64 ビット) - 年初-1 アイルビ 補集(E) 表示(Y) レイアクト(L) オブジェクト(L) 効果(C) ビットマップ(B) テキスト(X) テーブル(L) ソール(L CorelDRAW X7 (54 ビット) - 年初 (1000) (125%) - 125\%) - 125
	CorelDRAW X7 (64 bbt) - 毎日-1 アイルビ 編集E 表示① レイアウト(1) オブジェクト(1) 効果(2) とウトマップ(8) テキスト(2) テーブル(1) ツール(2) ・ ロ 日 日 冬 回 ロ 今 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
CorelDRAW X7 (64 ビット・ 2007) CorelDRAW X7 基本的表い方.cdr 新聞・1 +	CorelDRAW X7 (64 ビット) 毎年-1 アイルビ 編集E 表示(Y) レイアクト(L) オブジェクト(J) 効果(C) ビットマップ(B) テキスト(X) テーブル(I) ソール(D ・ ***********************************
ウリットの表示 ドキュメントグリッドの表示 / 非表示を切り替えま CorelDRAW X7 (64 Evh) - 5551 アイルビ 単本(50 大クブル) オブシンクル オブシンクル ガジンクル オブシンクル アレーション・ルローン マールビ レー 単本(10 大ク・レーン) マールビ マール ロー マール ロー 単本(10 大ク・レーン) マール ロー マール ロー 単本(10 大ク・レーン) マール ローマール ローマール ローマール ローマール ローマール マーマー・マール マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マ	CorelDRAW X7 (64 ビット) - 単語-1 T/T/AE 編集E 表示(ソ レイアクト(L) オブシェクト(1) 効果(C) ビットマップ(E) デキスト(X) アーブル(I) ツール(2 CorelDRAW X7 (54 ビット) - グービ ロ ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ E 1: 35 mm 1:000 % ・ ク ・ ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ・ロ
グリットの表示 ドキュメントグリッドの表示/非表示を切り替えま CorelDRAW X7 (64 Cr)- 第23-1 アイルビ 第4回 第40 レアナル オジェンナル 第二 アイルビ 第4回 第40 レアナル オジェンナル 第二 アレーシーン (64 Cr)- (74 Cr) アレーシーン (64 Cr)- (74 Cr) アレーシーン (75 Cr) アレーシー	CorelDRAW X7 (94 ビット) - 単語-1 アイルビ 編集(E) 表示(Y) レイアクト(L) オブジェクト(L) 効果(C) ビットマップ(B) チキスト(X) アーブル(L) ツール(D ご ひ 日 日 み か 日 む か -
 	CorelDRAW X7 (64 ビット) - 年間-1
グリットの表示 ドキュメントグリッドの表示 / 非表示を切り替えま 3 corebRAW X7 (44 br) - 58-1 7 cr4L 編集E 表示(2 / cr4L) オブシンクト(1 オブシンクト(2) スポジンクト(2) スポジンクト(2) スポジンクト(2) スポジンクト(2) アン・ローマンクト(2) マール(2)	CorelDRAW X7 (64 ビット) - 毎日-1 アイルビ 補重(E) 表示(Y) レイアクト(L) オブシェクト(J) 効果(C) ビットマップ(E) テキスト(X) テーブル(I) ソール(C D B B A S CorelDRAW X7 (54 ビット) - 毎日-1 CorelDRAW X7 (54 ビット) - 年間-1 CorelDRAW X7 (54 ビット) - 年間-1 CorelDRA
P リットの衣示 ドキュメントグリッドの表示 / 非表示を切り替えま CorelDRAW X7 (44 とr) - 第4:1 アイルビ 第4:0 (57/10) オブシンクト(1) オブシンクト(2) オブシンクト(2) チャントレ マークル(2) アールレ Welcome Zクリーン CorelDRAW X7 基本的表い方。cor 第4:1 + Velcome Zクリーン CorelDRAW X7 基本的表い方。cor 第4:1 + T ガイドラインの表示 ガイドラインの表示 / 非表示を切り替えます。 CorelDRAW X7 (44 とr) - 第4:1 T	CorelDRAW X7 (64 ビット) - 無悪-1 アイルビ 編集(E) 表示(Y) レイアクト(L) オブシェクト(L) 効果(C) ビットマップ(B) テキスト(X) テーブル(L) ツール(C) E
ウリットの表示 ドキュメントグリッドの表示/非表示を切り替えまま CorelDRAW X7 (64 Cr) - 第三1 アイルビ 第三日 表示(2) レイアイル、オブシスクイル 効果(2) ヒットマッブ(2) チャスト(2) テーブル(2) Februaria	CorelDRAW X7 (64 ビット) - 無勤-1 アナイル(E) 編集(E) 表示(Y) レイアクト(L) オブジェクト(J) 効果(C) ビットマップ(E) チキスト(X) アーブル(I) ツール(G D 日 日 今 日 日 今 一 1 日 つ 今 一 1 日 つ 今 回 田 田 日 ビットマップの編集(E) Welcome Z0)-> CorelDRAW X7 基本程度(V)5.cdr 無助-1 年 T 日 日 日 一 1 日 日 一 1 日 日 日 1 日 1 日 1 日 1 日
ウリットの表示 ドキュメントグリッドの表示 / 非表示を切り替えま CorelDRAW X7 (44 bet) - 第三1 アイルビ 編集E 変成レイアイレ、オブシンケル、オブシンケル、シーク・パレ アーブルビ アーブル ビ ヤーブ マン ローブ 1000 キャン ローブ ローブ ローブル ローブル ローブル ローブル ローブル ローブル ロ	CorelDRAW X7 (64 Evh) - 無勤-1 アイルビ 編集(E) 表示(Y) レイアクト(L) オブジェクト(L) 効果(C) ビットマップ(B) チキスト(X) アープル(L) ツール(G レ 日 日 か か 日 七 う・ (* - 1 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日
ウリットの表示 ドキュメントグリッドの表示 / 非表示を切り替えま CorebDAW X7 (4F th) - 第23-1 CorebDAW X7 (4F th) - 第3-1 CorebDAW X7 (4F th) - 7	CorelDRAW X7 (64 Upt) - 毎日-1 アイルビ 補重(E) 表示(Y) レイアクト(L) オブランクト(L) 効果(C) ビットマップ(E) テキスト(X) アープル(L) ソール(E E) 日 日 み 日 記 今 ~ ⑦ 1 0 0 0 % 0 0 0 日 日 日 ビットマップの構成(E) Velcome ZDJ-> CorelDRAW X7 基本的表い方。dr 田田1 アイルビ 横重(E) 表示(Y) レイアクト(L) オブランクト(L) 効果(C) ビットマップ(E) テキスト(X) アープル(L) ソール(E CorelDRAW X7 (64 Upt) - 毎日-1 アイルビ 横重(E) 表示(Y) レイアクト(L) オブランクト(L) 効果(C) ビットマップ(E) テキスト(X) アープル(L) ソール(C) CorelDRAW X7 (64 Upt) - 毎日-1 アイルビ 横重(E) 表示(Y) レイアクト(L) オブランクト(L) 効果(C) ビットマップ(E) テキスト(X) アープル(L) ソール(C) E) 日 日 み 日 記 今 ~ ⑦ 1 0 0 0 % 0 0 0 日 日 日 スフップ E) 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
ウリットの表示 ドキュメントグリッドの表示 / 非表示を切り替えま CorebRAW X7 (44 C+)・50-1 アイルビ 編集() 表示() / オブランクト() オブクト() オブランクト() オブクト() オブランクト() オブクト() オブランクト() オブクト() オブランクト() オ	CorelDRAW X7 (64 Ebt)- 無単-1 アイルビ 補風(E) 表示(Y) レイアクト(L) オブジェクト(J) 効果(C) とりトマップ(E) テキスト(X) テーブル(I) ソール(E D Welcome Z0)-> CorelDRAW X7 基本技術以方。cdr 無単-1 単 CorelDRAW X7 (64 Ebt)- 無単-1 アイルビ 補風(E) 表示(Y) レイアクト(L) オブジェクト(J) 効果(C) とりトマップ(E) テキスト(X) テーブル(I) ソール(E) CorelDRAW X7 (64 Ebt)- 無単-1 アイルビ 補風(E) 表示(Y) レイアクト(L) オブジェクト(J) 効果(C) とりトマップ(E) テキスト(X) テーブル(I) ソール(E) CorelDRAW X7 (64 Ebt)- 無単-1 アイルビ 補風(E) 表示(Y) レイアクト(L) オブジェクト(J) 効果(C) とりトマップ(E) テキスト(X) テーブル(I) ソール(E) L) L) Meteome Z0)-> CorelDRAW X7 基本技術以方。cdr 単単-1 M(677 mm 1000.0) M 単(577 mm 10000.0) M 単(577 mm 1000.0)

はじめに知っておくこと

アンカポイントと方向線(コントロールポイント)

ペンツールで、直線や曲線を描く前に、パスの構造について知っておく必要があります。ここで知識を得る。 曲線、または曲線と直線を組み合わせて描画するには、ノードと方向線について理解しておくことが必要です。 ここでは、ノードと方向性について説明します。

開いた曲線パス



●曲線パスの構造

曲線パスも、線を定義する「ノード」とノードと間の線 (実際の線部分)である「セグメント」で構成されてい ます。

そして、ノードからは「方向線」が出ており、この方向線 の方向と長さが、曲線セグメントの曲がり具合を決定し ます。方向線は、その先は先端にある「方向点」をドラ ッグして動かすことができます。 (図2-2-1)

●ノードの種類

ノードには、「コーナーポイント」と「スムーズポイント」の
 2 種類があります。

スムーズポイントにな、一直線に伸びる2本の方向線 があり、両側のセグメントは滑らかにつながる曲線になり ます。2本の方向線は連動しています。(図2-2-2)

コーナーポイントは、①方向線がないもの、②方向線が 1本のもの。③方向線が2本のもの、があります。 ①は、その両端が直線になりす。②は、方向線がない 側が直線、ある側が曲線になります。③は両側が曲線 ですが、スムーズポイントとは異なり、折れ曲がった曲線 になります。

2本の方向線はそれぞれ独立して動きます。

(図2-2-3)

「ペンツールで曲線を描く」の曲線は、始点がコーナーポ イント、終点がスムーズポイントななります。手順2で、 ドラッグした場合は、端点がどちらもスムーズポイントにな ります。





CHAPTER1

直線を描く





方向線の角度を限定して曲線を描く



位置でマウスボタンを放します。

S字カーブを描く-2



- 1、 💁 ペンツールを選択します。
- 2、任意に位置でマウスボタンを押したままにします。
- 3、曲線を描きたい方向にドラッグして方向線を引き出し、任意の位置でマウスボタンを放します。 方向線の長さが曲線の曲がり具合に影響します。方向線が長いと曲がりが大きく、方向線が短いと小さい曲線になります・
- 次のノードを作成する位置までポインタを移動しマウスを押したままにします。
- 5、手順2と同じ方向にドラッグして方向線を引き出し、
- 6、任意の位置でマウスボタンを放します。

滑らかな曲線の方向線を動かす



- 1、 🐦 整形ツールを選択します。
- 2、曲線セグメントをクリックします。(セグメントとは、ポインタの右下に「」」が表示されます。
- 3、曲線セグメントが選択され、その曲線に接する方向線と、パス のすべてのノードが表示されます。
- 4、方向点にポインタを重ね、マウスボタンを押したままにします。
- 5、ドラッグして方向線の方向と長さを変更すると、曲線セグメント が変更します。 SHIFT キー を押しながらドラッグすると45° 単位の角度に制限して動かせます。

折れ曲がった曲線を描く



- 1、 💁 ペンツールを選択します。
- 2、2 の位置でマウスボタンを押したままにします。
- 3、曲線を描きたい方向にドラッグして方向線を引き出し、3の 位置でマウスボタン放します。
- 4、次の ノード 4 を作成する位置までポインタを移動し、マウス ボタンを押したままにします。
- 5、ドラッグして方向線を引き出し、5 曲線の曲がり具合を調整 します。
- 6、方向線を Cキーを押してを押して 4 にドラッグします。ポインタ側の方向線だけが動きます。
- 7、方向線の向きと長さが決まったら、マウスボタンを放します。
- 8、次の曲線のノード 6 にしたい位置にポインタを移動し、マウ スをドラッグし、方向線を 7 に引き出し、 Cキーを押して 8 の終点ノード位置で戻てマウスボタンを放します。



CHAPTER3

直線から曲線を組み合わせて描く

直線から曲線を描く



1本のコントロールポイントを動かす



- 1、 🍾 整形ツールを選択します。
- 2、曲線セグメントをクリックします。右下に「 📐 」が表示されます。
- 3、曲線セグメントが選択され、線に接する方向線と、パスのすべてのノードが表示されます。
- 4、方向線に 📐 ポインタを重ね、マウスボタンを押したままにします。
- 5、 ト ドラッグして方向線の方向と長さを変更すると、曲線セグメント が変更します。



CHAPTER4

ノードを操作する

ノードポイントの操作

ノードの移動、追加、削除、変換といった操作を行うことによって、パスの形状をさまざまに変更することができます。 ノードの操作は、ペンツールによる描画中にも、描画した後にも行うことができます。

ペンツールでの描画中に行うには、ショートカットキー[F10]キーを併用します。

描画後に行うには、整形ツール、プロパティツールから選択して行います。

ノードの追加ツール、ノードの切り替えツールなどのツールを使用します。

一時的にダイレクト選択ツールに切り替える

描画中に整形ツールを使ってアンカーポイントの操作を行うとき、ショートカットキーショートカットキー[F10]キーを併用します。

複数のノードポイントを選択する「



属性の一括返変換

複数のノードの属性を、一括変換できます。まずノードを 複数選択します。

- [Shift] キーを押しながら目的のノードを順次クリック
- 「曲線、多角形、エンベロープの編集プロパティバー 〕 「選択モード」リストボックスで「長方形」を選択、ノード のあるエリアをドラッグして囲む
- ●[曲線、多角形、エンベロープの編集プロパティバー] 「選択モード」リストボックスで「フリーハンドル」を選択、 目的のノードだけをドラッグして囲む

属性をまとめて変換することができます。

複数のノードを選択した状態で、「曲線に変換」/「直線 に変換」もしくは「ノードの尖化」/「ノードのスムーズ化」 /「ノードの対称化」ボタンをクリックすると、属性をまとめて 変換することができます。

● [Ctrl] + [A] キーを押して全ノードを選択します。

すべてが選択されたノード



パンツールで描画中にノードを追加する



PONT オブジェクトメニューの「パス」から「ノードの追加」を選択すると、パスの各セグ メントの中央にノードを追加することもできます。

- 1、 🖉 ペンツールを選択します。
- 2、曲線を描画し、パスが選択された状態にします。
 ▲+ ノードの追加ツールでクリックしても、ノードを 追加できます。

その場合はパスが未選択の状態でも可能です。

- 3、曲線セグメント上にポインタを重ね、ポインタが ▲+ 変 わったらクリックします。ノードが追加されます。 曲線セグメントに追加したノードは、スムーズポイントに なります。曲線の形状が変わらないように自動的に調 整されます。
- 4、描画を終了せずに追加したい場合には、最後に作成したノードから描画を続けることができます。



パンツールで描画中にノードを削除する



- 1、 🍾 整形ツールを選択します。
- 2、パスを描画し、パスが選択された状態にします。
 ▲ ツールでクリックして選択し、ノードが見える状態にします。
 します。
 ノード削除ツールでクリックしても、ノードを削除できます。
- 3、ノードにポインタを重ね、ポインタが ▲ 変わったらクリックします。ノードが削除されます。 描画を終了せずに削除した場合は、最後に作成したノードから描画を続けることができます。



方向線のないコーナーポイントをスムーズに変換し、直線を滑らかな曲線にする



決まったら、マウスボタンとALTキーを強います。 描画を終了せずに変換した場合には、最後に作成した<mark>ノード</mark> から描画を続けることができます。

折れ曲がった曲線を滑らかな曲線に方向線に戻す

PONT

PONT

1 2 もう1回クリックする 「右」 方向線



方向線1本の コーナーポイント から スムーズポイントへ の変換も、 同様の方法で可能です。

端点のコーナーポイントを変換するには、ツールボックスから

1、 💁 ペンツールを選択します。

- パスを描画し、変換したいコーナーポイントのベジェーハンドル が表示された状態にします。
- 3、ALT キーを押したままにすると、 / ノードに切り替えツー ルになります。 ツールボックスから アンカーポイントの切り替えツ ールを選択してもかまいません。
- 4、コーナーポイントにポインタを重ね、マウスボタンを押したままに します。
- 5、ドラックするとスムースポイントに変換され、まっすぐな方向線 なります。方向線の向きと長さが決まったら、マウス ボタンと ALT キーを放します。描画を終了せずに変換し た場合には、最後に作成したノードから描画を続けることがで きます。

スムーズポイントを方向線1本の方向線付きこーなポイントに変換し滑らな曲線を 曲線と直線にします。

PONT







4 / ノードまでドラッグすると 方向線が削除される

端点のスムーズポイントは、 🔐 ペンツールでクリックしても、 方向線 1本のコーナーポイントに変換できます。

- 1、 💁 ペンツールを選択します。
- 2、パスを描画し、変換したいコーナーポイントの方向線が表示された状態にします。
- 3、ALT キーを押したままにすると、 ノードに切り替えツー ルになります。 ツールボックスから ノードの切り替えツールを 選択してもかまいません。
- 4、方向点にポイントにポインタを重ね、マウスボタンを押したままに します。
- 5、ドラッグすると、方向線2本のコーナーポイントに変換されます。 そのままコーナーポイントまでドラッグして、方向線をコーナーポ イント内に格納して削除します。終わったら、マウスボタンと

ALT キーを放します。

描画を終了せずに変換した場合には、最後に作成したノードから描画を続けることができます。

曲線の制御

開いたパス



曲線の制御

ベクトルオブジェクトのパスは、直線だけでなく曲線にすることも できます。

曲線の「曲がり方」を表現するために、ベクトルオブジェクト は「<mark>コントロールポイント</mark>」と呼ばれるものを使います。 これは、曲線セグメントの両端にあるノードから表示される特殊

な点で、CorelDRAWでは矢印の先端として表示さ れます。



コントロールボイント、すなわちベジェハントルをトラックし、長さ や角度を変更すると、セグメントの曲がり方を設定できるように なっています。

曲線オブジェクトの編集

敐 「選択 ツール」



曲線オブジェクトの編集

フリーハンドツールなどで作成した曲線オブジェクトは、基本図 形と同じように選択ツールで編集するほか、ノードや方向線を といった構成要素も編集対象になります。

パス全体の形状を編集

オブジェクトを選択ツールでクリックすると、基本図形と同じよう に変形ハンドルや回転ハンドル / 斜変形ハンドルが表示され ます。これらをドラッグし、オブジェクト全体の形状を変形するこ とが可能です。

セグメントの形状を編集

パス全体ではなく、各セグメントの形状を編集する場合は、ノ ードとベジェハンドルを操作します。 セグメントの形状参考図ページ

ノードとベジェハンドルの表示



ノードやベジェハンドル編集するときは、ツールボックスバ -の「整形ツール」 🍾 を使えます。

そして、次の操作でノードを表示します。

- 1、ツールボックスバーで「整形ツール」 🍾 をクリックし
- 2、オブジェクトを選択ツール 📐 でクリックこれで、オブ ジェクトにノードが表示されます。
- ●曲線セグメントの端のノードを整形ツール でクリッ クすると、ノードからベジェハンドルが表示されます。 このベジェハンドルで、曲線の形状を編集します。

ノードとベジェハンドルの編集

- すると、その位置を動かすことができます。
- 整形ツール 🍾 でベジェハンドル先端の矢印をドラ ッグして動かすと、曲線セグメントの形が変わります。

曲線セグメントの形状は、その両端のノードから伸びる ベジェハンドルの向きと長さで決まります。

この形状は、基本的に2パターンしかありません。

両端のが八の字型になるようにドラッグします。

両端のベジェハンドルが平行になるようにドラッグします。

この2つの基本パターンさえ押さえておけば、曲線形状の 編集は制覇したといえるでしょう。

ノードの追加と削除



ノードの追加と削除

曲線オブジェクトの編集に、ノードの追加/削除も欠かせません。これらの操作も、整形ツールで行います。

¹ 追加

- ・① 整形ツールでセグメントの上を整形ツールでダブル クリック
- ②セグメント上でクリックしてからプロパティから 追加を選択する

削除

1 整形ツールでノードの上を整形ツールでダブルクリック
 2 セグメント上でクリックしてからプロパティから
 前除を選択する



すべてのノード選択

全てのノード選択ツールを使うと、一度に全部ノードを 選択することも出来ます。

ノードの分離/ノードの結合





セグメントを操作する

ノードの編集

指定したノードは、クリックして、ノードを整形ツールで 「曲線の分離」 🙀 切り離したり、「曲線の結合」 辞 繋いだりすることもできます。

ノードの編集操作

- 1.ノードを選択します。
- 2、 🍾 整形ツールをクリック
- 3、 🚧 「曲線の分離」をしたい位置でクリックする
- 4、または、 ┿┥ 「曲線の結合] したいノードを範囲選択 してクリックすることで繋いだりしりこともできます。



ノードの属性:曲線に変換。

基本図形のパス編集

・「曲線に変換」

楕円形オブジェクトのノード



曲線に変換するんは

基本図形を曲線オブジェクトに変換するには、次の操作 を行います。

1、ツールボックスバーの選択ツールをクリックして、選択 ツールを選択する

 ●メニューバー「アレンジ」→「
 ● 曲線に変換」を クリックします。

ノードの属性: 曲線に変更 / 直線に変更。

曲線/直線属性が変わります。



曲線に変換し、コントロールハンドルを 操作して一部ノードを選択して、変形します。



セグメントは、「曲線」か「直線」のいずれかになります。 曲線と直線のノード属性は、曲線、多角形、エンベロー プの編集プロパティバーにある、「曲線に変換」 「直線に変換」 「直線に変換」 ここで設定します。 そうさは、 1、整形ツール

2、「曲線に変換」 🞢 もしくは「直線に変換」 🎤 を クリックという手順になります。

両端のノードのうち、終点側寄りのノードを変換すると、 そのセグメントの曲線/直線属性が変わります。

らせんを除く基本図形オブジェクトのパスは、専用の属性 (長方形オブジェクトの「角の丸み」など)を持つノードが 割り当てられているので、通常のノードとベジェハンドルに よる編集はできまさん。

パス編集を基本図形オブジェクトに対して行うことは、こ うした専用の属性を破棄して、 🛟 曲線オブジェクトに変 換する必要があります。



既に描いたパス(曲線)「同士」をつなぐ



操作を誤った場合の対処方法

描いている途中で、マウスを離したり、ポイント(着点)を誤ったり、パスが途切れたするこも頻発するが 作図を続けるには、



コーナーの属性

3 点以 上のノードを持つパスには、2 本のセグメントがあります。 そして、 セグメントがつながっている 部分のノードが、角(コーナー)になります。

曲線セグメントの間に作られるコーナーには、そのノードに対し、次の3つの属性が与えられます。

コーナー属性の切り替え

コーナーの属性は、曲線、多角形、エンベロープの編集プロパティバーにある。

- [ノードの尖化] 🧖
- [ノードのスムーズ化] 🛌
- [ノードの対称化]

コーナー切り替え操作設定は、整形ツールで行います。

- 1、整形ツール 🍾 でノードをクリックして選択
- 2、「ノードの尖化」「ノードのスムーズ化」もしくは「ノードの対称化」をクリックという手順になります。



尖化ノードは、ノードを中心にしてベジェハンドルが折れ曲 がります。

それぞれのベジェハンドルの長さ(方向線の距離)も、異 なるものにできます。この結果、コーナーは鋭角になります。

C」を押して⑧に戻る。





対称化ノードは、ノードを通る直線のベジェハンドルにな ります。

それぞれの方向線は、ノードから等しい距離になります。 この結果、左右対称の滑らかなコーナーになります。

6「C」を押して⑤に折り返す。

🛌 [スムーズ化ノード]



スムーズ化ノードは、対称化ノード同様、ノードを通る直 線のベジェハンドルになります。

対称点との違いは、それぞれの方向線を、ノードから異な る距離にできることです。

この結果、コーナーは滑らかなものの、歪んだ形状になり 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。



- コントロールポイントを削除するには、整形ツール を使用して線を選択し、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。
- コントロールポイントを使用して線を変形するには、整形ツール (、) を使用して線を選択し、コントロールポイントを配置し直して線を変形します。



🖉 コントロール点をクリックするガイド枠を先に作って置く

💉 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。

B スプラインを描くには

- 1. ツールボックスの B スプライン ツール 🌆 をクリックします。
- 2.線を開始する位置でクリックし、
- 3.線の整形に必要な数のコントロールポイントをクリックして設定します。

デフォルトでは、コントロール ポイントはフロートの状態になりますが、 V キー を押しながらクリックすると、コントロール ポイントを線に固定できます。

4.線を終了する位置でダブルクリックします。

Esc キーを押すと、線を終了する代わりに取り消します。

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 ポイントを固定化する : コントロールポイントを曲線に追加して直線セグメントを作成します。

整形ツール ᠢ を使って線を選択し、固定したコントロール ポイントをクリックして、プロパティ バーの [コントロール ポイントをフロート化] ボタン 🥂 をクリックします。

コントロール ポイントをフロートにする : 直線からコントロールポイントを削除ししてスムーズな曲線を作成します。 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 [コントロール ポイントを固定化] ボタン (べ) をクリックします。

 コントロール ポイントを追加するには、整形ツール を使用し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。

▲ 折れ線ツールを使って線を描くには

描画時にフリーハンドまたは折れ線ツールを使用して作成した曲線を配置するには、マウスの 「たボタン」を 押しながら、曲線を新しい位置にドラグします。 花絵や、雲などを描くとき有効、水平方向垂直方向を描く場合には、「SHIFT」キーを押しながら描ける。

折れ線ツールを使って線を描くには

▲ 折れ線ツール

• 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。



折れ線ツールで弧を描画する

弧を描画するには、 AIt キーを押しながら折れ線ツールを使用します。

• 線を終了するには、ダブルクリックします。

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。

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。 Alt キー だけでなく、 CTRL キー も併せて押し続けると、 弧を 15 度刻みまたは定義済みの角度 (規制角度)で描くこができます。

プロパティ バーの [曲線を閉じる] ボタン 👂 をクリックすると、開いたオブジェクトを閉じることができます。



折れ線ツールを使って弧を描くには

- 1.ツールボックスの折れ線ツール 🍐 をクリックします。
- 2. 描画ウィンドウをクリックし、マウス ボタンを離します。
- 3. Alt キーを押しながらポインタを移動して、弧を作成します。
- 4. 次のいずれかの操作を行います。
- 弧をクリックして終了し、
 Alt
 キーを離してフリーハンド描画に戻ります。
- 弧をクリックして終了し、Alt キーを押したままでポインタを移動して、別の弧を描きます。
- 5.ダブルクリックして、線を完成させます。
- ✓ Alt キー だけでなく、 CTRL キー も併せて押し続けると、弧を 15 度刻みまたは定義済みの角度 (規制角度) で描くことができます。

_禹 3 ポイント曲線で描画するには

開始点から終了点までドラッグして、中心点を配置して曲線を描きます。 円形曲線を描画するには、 <mark>CTRL</mark> キー を押しながら曲線をドラッグし、曲線の <mark>3 つ目の点</mark>に配置します。

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。
- 曲線の始点と終点を定義するには、曲線を開始する場所をクリックし、終了する場所まで



- 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。
- 曲線の中心点を定義するには、マウスボタンを離し、曲線の中心点にする場所をクリックします。
- 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。
 - 円弧を描く対称曲線を描く

CTRL キー を押しながらドラッグします。 SHIFT キー を押しながらドラッグします。

半円形描くには、SHIFT+CTRLキーを押して、幅の始点から幅の終了点までドラッグして



曲線に変換すると表示される 🛛 ស 整形ツールを使って下記のように編集する



4、スマート描画ツール 図形認識を使用して描く

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。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。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。

スマート描画ツールを使う 形状認識を使用する A スマート描画(S) シフト+S 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 A 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。

▲ スマート描画ツール SHIFT + S キーフリーハンドストロークを基本図形や滑らかな曲線に変換します。

• 形状認識を使用して図形または線を描くには、描画ウィンドウ内で図形または線を描きます。



/を) 描画したフリーハンド ストロークは、基本図形や滑らかな曲線に変換されます。

- 描いた線を消去するには、SHIFT キー を押しながら逆方向にドラッグします。
- 形状認識設定を指定するには、プロパティバーを使用します。



スマート描画ツール A SHIFT + S キーフリーハンドストロークを基本図形や滑らかな曲線に変換します。 スマート描画ツール A 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。 ノードとコントロール ハンドル を使用する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。

範囲ボックスを非表示にする

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



スマート描画ツールで描く

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

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

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

図形認識遅延を設定するには

- 1.[ツール] [オプション]をクリックします。
- 2. カテゴリの [作業領域] リストで、[ツールボックス] をクリックし、[スマート描画ツール] 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。

図形認識で描かれた図形の線スタイルを変更できます。



筆ペンの線、圧力感知線、およびプリセットの線を描く

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

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。この効果は、マウスまたは圧力感知ペンとグラフィック タブレット を使用して作成します。どちらの方法でも、先が曲がっていて、パスに沿って幅が変わる線になります。グラフィックタブレットでの筆圧感知ペンの使用方法については、タブレットのマニュアル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:



なります。

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。

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。

ごこで設定した幅が、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。

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 [圧力] ボタン 🥖 をクリックします。

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、線幅を 変えること ができます。

3.線が目的の形状になるまでドラッグします。

線の幅を変更する

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。

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

💉 ここで設定した幅が線の最大幅になります。適用した圧力の大きさによって、線の実際の幅が決まります。

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。

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、[スクリプト] ドッキング ウィンドウからスクリプトを開くこともできます。
 [アート メディア] ドッキング ウィンドウ
 を開くには、[効果] [アート メディア] をクリックします。

アート メディアを使用する

選択したストロークと同じ形状のパスを描くことができます。プロパティバーには以下の設定が現れます。



[プリセット] ボタン 🖂 をクリックします。

ユニークな形が選べ、これで描くと自動的にパスが閉じられた線(形)ができます。

プロパティバーに表示されている 選択肢(ストローク。23種類あります)から選び、自由なストロークで描いてください。

アート メディア ツール

• アートメディアツールを使用して描画するには、紙の上で鉛筆を動かすように目的のパスに沿ってドラッグします。



- 描画モードを選択するには、プロパティバーの該当するボタンをクリックします。
- [プリセット モード] ボタン 🖂 プリセットで曲線を描くことができます。
- [ブラシ モード] ボタン 🏅 ブラシで曲線を描くことができます。
- [筆ペン モード] ボタン 🚺 筆ペンで曲線を描くことができます。
- [圧力モード] ボタン 💋 感圧ペンで曲線を描くことができます。
- 選択した描画モードの設定を指定するには、プロパティバーのコントロールを使用します。
- 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、線幅
 を変えることができます。

アートメディアツール フリーハンドストロークを使用して芸術ブラシ、スプレー、及び筆ペン効果を追加し ます。描画するには、紙の上で鉛筆を動かすように目的のパスに沿ってドラッグします。



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、線幅を変えることができます

フリーハンド ツールとベジェ ツールのオプションを設定するには

- 1. [ツール] [オプション] をクリックします。
- 2.カテゴリの[作業領域]リストで、[ツールボックス]をクリックし、フリーハンド/ベジェ ツールをクリックします。
- 3. [フリーハンドのスムーズ化] スライダを動かして、曲線のデフォルトのなめらかさを設定します。
- 値を上げると、曲線が滑らかになります。 オブション



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

曲線ツールを使う際に範囲ボックスを非表示にするには

- 1.ツールボックスで、次のいずれかの曲線ツールをクリックします。
 - フリーハンド
 ペン
 - 2ポイント線
 Bスプライン
 - ベジェ
 折れ線
 - アートメディア
 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。

オプション			Х
□-作業領域 ^	表示		
- <u>表示</u> - 編集 - パワークリップ フレー - オブジェクトにスナップ - 警告 - VBA - 保存 - PowerTRACE - プラグイン	 □ デフォルトの校正カラー その他のコントロール ☑ 割り込み可能な更新(I) □ 手動で更新(M) ☑ 画面外のイメージを使用(E) ☑ 自動スクロール(N) ☑ ツールのヘルプを表示(I) 	 ✓ ノードトラッキングの使用可(K) ✓ PostScript 塗りつぶしをエンハンストビューで表示(V) ✓ エンハンストビューでビットマップをアンチェイリアス(A) ✓ 曲線ツールの境界ボックスの非表示(B) ✓ 選択オブジェクトの輪郭をハイライト(S) 	

範囲ボックスを非表示にする

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

Ø

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

Ø

[ツール] [オプション] をクリックし、カテゴリの [作業領域] リストで [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。

Z

アンカーポイント=CorelDRAWでは「ノード」のこと

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。

長方形と正方形を描く		「長方形 ツール」
------------	--	-----------

CorelDRAW で 長方形(R) ツールを使用して、長方形および正方形を描くことができます。

それでは実際に描いてみましょう。

対角線方向にドラッグして長方形や正方形を描くには



	長力形(<u>K</u>)	F0 🕂	
Ο,	 3 ポイント長方形(<u>3</u>)		

長方形オブジェクトの作図方法

長方形オブジェクトは、 **長方形(R)** 長方形ツールで描画ウィンドウ上でドラッグし、描画します。 また、ドラッグするときに同時に次のキーを押していると、形状を制御できます。



長方形(正方形)オブジェクトは、

「長方形の角の丸み」を設定して「角丸長方形」にすることができます。 角の丸みを操作するには、ツールボックスバーの ↓ 「整形ツール」をクリックして選択し、このツールで長 方形オブジェクトをクリックします。この状態で4隅に表示される「ノード」を ↓ 「整形ツール」でドラッグ すると、長方形の4隅が丸められます。

角の丸みするには

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。

- 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
 一角を曲線にします。
- 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。

四角の角を丸くしたい。

四角を選択すると、四隅に黒い四角ができます。さらにその内側に小さな白い四角ができます。これを辺に沿って ドラッグすると角が丸くなります。

この機能は四角形のみ対応しています。4つの角が全部動いてしまうので、一部だけ丸くしたい場合は、曲線に変 更して個々編集しなければなりません。 🥢 「相対コーナーのスケーリング」 長方形のサイズに相対して、



角の丸みはプロパティバーで数値指定可能。「0」で削除。

•	🐨 スナップ(P) 🔹 📰 🏂 📮 🔹
デット	5 mm •• • 5 mm ••

角の丸みは、「整形ツール」で再調整することができます。また、長方形プロパティバーの 「長方形の角の丸み」テキストボックスに「0」を入力すると、角の丸みを削除できます。

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。

ぼた、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」
 「
 、
 「
 、
 なクリックし、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 つのセンターのみを変更したい場合は、 CTRL キーを押しながら、角のノードを図形の中心に向かってドラッグします。

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、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。

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。

角をフィレット/スカラップ/面取りするためのサイズ値を設定する

角の半径を指定して、フィレットやスカラップの角のサイズを決定する必要があります。半径は、曲線の中心から周までの距離です。値を大きくするほど、角の丸みが大きくなるか、スカラップ角が深くなります。



A/B 面取り距離

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。



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。



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するには

1.[ツール] [オプション]をクリックします。	ツー	ιν(<u>0</u>)	ウィンドウ(<u>W</u>)	∧ルプ(<u>H</u>)
		オプシ	∃ン(<u>0</u>)	Ctrl+J

2.カテゴリの [作業領域] リストから [ツールボックス] をダブルクリックします。

3.長方形ツール	椿円形ツール <mark>長方形ツール</mark>	をクリックします。

4. [長方形] の角の領域で、ボックスに値を入力します。

角の変更をすべての角に適用します。

をクリックします。 [すべての角を一緒に編集] ボタン 6 7 オプション ツールボックス 長方形ソール グラフ用紙ツー」 コネクタツール ズーム/スクロー ٣ * スマート描画ツ テーブル ツール 長方形のコーナ ナイフツール 0 mm 0 mm • フリーハンド/べき 🔎 🔒 0 mm ----0 mm メッシュ塗りつぶ らせんツール コーナーをスケール: 角度寸法線ツ· 消しゴム ツール 寸法線ツール 選択ツール 楕円形ツール カスタマイズ

オブジェクトに合わせた角のスケールを無効にします。

[コーナーをスケール] 領域で、[相対コーナー スケール] 🌈 ボタンをクリックします。
🛄 「3ポイント長方形 ツール」 幅と高さを指定して長方形を描くには

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 **F6** できます。

1. ツールボックスの 3 ポイント長方形ツール 📃 3 ポイント長方形(3) をクリックします。

3ポイント長方形(3)

長方形(R)

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。

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

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



🔾 「楕円形 ツール」 楕円、正円、弧、および扇形を描くには

[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。

○ 楕円形(E) F7 楕円形ツール ○ をクリックして選択してします。

楕円形ツールを選んだ状態で、用紙の上でドラッグして描きます。 CTRL キー を押しながらドラッグすると、 正円が描きます。 CTRL + SHIFT キーでクリックした中心からドラッグして円が描かれます。

↓ +○
斜めにドラッグして楕円や正円を描く場合

(3点指定楕円)オブジェクトを描く場合

[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形や正円を描くには

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。 [Shift]キーを押しながらドラッグ

ドラッグの起点を中心にして描けます。



丸を描く方法。

ツールボックスの [楕円形] ツール 〇 楕円形(E) をクリックします。 CTRL キー を押しながら、円が目的の サイズになるまで、描画ウィンドウ内をドラッグします。

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

【CTRL】キー を押しながらドラッグ

CTRL キーを押しながら作業すると正円が描けます。



 CTRL + SHIFT キー +ドラッグ
 中心から正方形オブジェクト

高さ 50mm

(ドラッグの基点) ◀ ^{幅 50mm}



🔾 楕円形(正円形)

オブジェクトは、「扇形」と「弧」に変形できます。これらの形状に変更する場合は、「プロパティバー」の 楕円/扇形/円弧のボタンをクリックし切り替えいる。



「扇形もしくは弧オブシェクトになると、フートは2 フにガかれます。 整形 ツール ビトラックし、2 フのフートを一 致させると、楕円形オブジェクトにも戻ります。 この他に楕円形に戻す場合は、楕円形プロパティバーの 「楕円形」 ○」 ボタンをクリックします。 「扇形」「弧」のボタンで、それぞれの形に切り替えることができます。 また、扇形/弧の始点と終点角度を指定することも可能です。

「弧や扇形の時計」/「反時計回り」 🕑 ボタンは、扇形や弧の形状を反転させます。

1.[ツール] [オプション]をクリックします。

2. [作業領域] カテゴリのリストで、[ツールボックス] をクリックし、楕円形ツールをクリックします。

オプション		オプション	
PowerTRACE へ プラグイン	楕円形ツール 扇形	- オブジェクトにスナッジ へ - 警告 - 育田 - 一番告 一番告 一番告	
	○ 楕円形(E) ● 扇形(I) ○ 弧(R)	····VBA ○楕円形(E) ○扇形(I) ● 弧(R	र)
… グラフ用紙ツー」	開始角度(S): 0.0 🔶 度	PowerTRACE 開始角度(S): 90.0 🗼 度	
	終了角度(N): 90.0 🖕 度	● テキスト ● テキスト ● ホーテキスト	
スマード田画ツ・ テーブル ツール ナイフ ツール	 ●時計回り(c) ●時計回り ○反時計回り(0) 		ョり

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

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

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。

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。

 ・ 整形 F10
 整形 F10
 整形ツールをクリックして選択し、このツールで楕円形オブジェクトを選択します。
 そして楕円形オブジェクトのノードを、整形ツールでドラッグします。このとき、次の
 操作で扇形と弧の作図に切り替えます。

プロパティバーで楕円/扇形/円弧オブジェクトを切り替えられる。



描画中オブジェクトを移動して、描画始点を合わせる。

描画中に「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地まで ドラッグして始点に会ったところで「右マウスボタン」を放す、ここから次の操作を続ける。

☆ 整形 整形ツールでノードをポイントし、マウスボタンを離さずオブジェクトの内側でドラッグします。

♦ 整形

整形ツールでノードをポイントし、マウスボタンを離さずオブジェクトの<mark>外側</mark>でドラッグします。



🦳 幅と高さを指定して楕円を描くには(3点指定楕円)オブジェクト

[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。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。

😔 (3点指定楕円ツール)オブジェクトを描く場合

1、3点指定楕形オブジェクトを描くは、ツールボックスバーにある



2、描画ウィンドウ内で1点目のポイントをクリックします。

3、目的の2点目までドラッグする。 ※2点目をクリックしたとき、幅がきまり、中心もきまります。

4、目的の角度/高さに、3点目まで、ドラッグして完成。



扇形や弧を描く方法。

楕円形ツールを選ぶとプロパティバーに扇形ボタンと弧ボタンが現れます。同じくプロパティバー内で角度調節もできます。

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。



扇形を作成するには、楕円の内側 (中央) にドラッグします。

弧形を描く

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[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。



弧を作成するには、ノードを楕円の外にドラッグします。

💉 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。

◎「多角形 ツール」多角形オブジェクトを描く

多角形ツールが見当たらない場合は、ツーボックスバーのオブジェクトフライアウトに格納されています。 多角形ツールを選ぶと、プロパティバーの表示が変わります。このツールでは多角形、もしくは星が描けるようになっています。プロパティバーで多角形のボタンをクリックし、何角形の図形を描くか数値を入れます。 後は画面上のマウスドラッグで図形が描かれる。 CTRL キーを押しながら作業すると正比例で描けます。 CTRL + SHIFT キー でクリックした中心から描かれます。

作図方法

○ 多角形(P) Y 多角形(P)

五角形や六角形といった対象多角形オブジェクトを描くには、ツールボックスバーにある 🍚 多角形ツール をクリックして選択します。多角形ツールを選択すると、プロパティバーのが多角形プロパティバーにかわります。 このバーの

- ●「多角形、星型、星型多角形の角または辺の数」テキストボックスで、多角形の角数を入します。
 3 (三角形)から500 (五百角形?)まで指定可能です。
 そして
- ●多角形ツールで描画ウィンドウ上をドラッグし描画します。また、ドラッグするときに同時に次のキーを押していると、形状を制御できます。

○ 5 🗧 🖉 極細線 🗸 ここで多角形か星を選び、角の数を選びます。

角数を指定する。

多角形を描くには

ツールボックスの [多角形] ツール 🔾 🔿 多角形(P) 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

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



CTRL キー を押しながらドラッグ

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



ドラッグの起点を中心にして正方形を描けます。

作図した後からでも、対象多角形オブジェクトを選択し、「多角形の角の数」テキストボックスで角数を 変更できます。

多角形と星型を描く

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: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、曲線オブジェクトを使用する.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。





SHIFT キー を押しながらドラッグすると、最初にクリックした点を中心とする星型を描くことができます。 CTRL キー を押しながらドラッグすると、左右対称の星型を描くことができます。 🔯 「星型 ツール」

早型を描くには ツールボックスバーにあるツーボックスバーのオブジェクトフライアウトに格納されている 多角形(P) Θ ツールボックスの 😭 星型(S) 星型ツールをクリックして選択します。 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。 슔 5 € 🛦 54 🗧 ∆ 0.25 mm 角数とシャープ度を指定する。 中心から正星型オブジェクト SHIFT キー を押しながらドラッグ ドラッグ 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。 幅 250mm 高さ 250mm CTRL キー を押しながらドラッグ ÷ 🔺 5 ÷ 0 60 8 云 5 ∆ 0.25 mm CTRL キーを押しながらドラッグすると、 左右対称の星型を描くことができます。 角数とシャープ度を指定する。 CT 幅 250mm 高さ 250mm



🐳 「星型多角形 ツール」 星型正多角形を描く / 星型多角形を描く

星型多角形ツールを選択すると、プロパティバーが ☆ 5 🗧 ▲ 5 🚽 星型多角形プロパティバーに変わります。このバーの

●「多角形、星型、星型多角形の角または辺の数」テキストボックスで、星型の角数(光芒数)を入力します。 3から500まで指定可能です。また、

●「星型と星型多角形のシャープ度」テキストボックスで、(光芒数)の尖り具合を指定します。角度応 じて、シャープ度の上限は変化します。

星型正多角形を描く





多角形の辺の数を変更する

多角形を星型に変形する

多角形 を選択してから、 ☆ 5 き ▲ 53 き 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。



[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。

個」グラフ用紙ツールでグリッドを描くことができます。

グラフ用紙を描くには、ツールボックスバーのオブジェクトフライアウト格納されている 2 グラフ用紙(G) グラフ用紙をクリック して選択します。



グラフ用紙ツールを選択すると、プロパティバーがグラフ用紙プロパティバーに変わります。 このプロパティバーの「グラフ用紙のコラム/行」 テキストボックスで、セル(グラフ用紙のマス目)の数を



として指定します。そして、「グラフ用紙ツール」で描画ウィンドウ上ドラッグして描画します。 また、ドラッグするときに同時に次のキーを押していると、形状を制御できます





らせんオブジェクトは、渦巻状の曲線です。対称らせんと対数らせんの2種類があります。 対称らせんは、うずの間隔が統一ならせんです。一方、対数らせんは、うずが外に広がるに従って、その間 隔も広くなります。対数らせんが外に向かって広がるときの比率を設定することができます。



らせんを描くには

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

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

対称らせん状の曲線オブジェクト



対象らせん

CorelDRAWはで最初かららせんを描くと、渦巻きの間隔が均等な対象らせんオブジェクトになります。

対数らせん

渦巻きの間隔が、外側に付近くに従って拡がって行くものを、対数らせんオブジェクトと呼びます。対数らせんオブジェクトは、グラフ用紙とらせんツールプロパティバーの ② 対数らせんボタンをクリックし「らせんの 回転数」だけではなく●「らせんの拡張率」テキストボックスに渦巻きの広がり具合を入力してから、らせん ツールで描画ウィンドウ上をドラグします。







なお、らせんオブジェクトは、描いた後から種類や回転数といった属性を変更することはできません。

🕰 「基本図形 ツール」 PerfectShape (形状オブジェクト)を描くには、

PerfectShape (完全型) または、(形状オブジェクト)とも言う。 オブジェクトは、矢印や吹き出しといった特定の形があらかじめ用意されている図形です。 ツールボックスバーの「多角形」フライアウト格納されている「形状オブジェクト」を選択します。



パワークリップオブジェクトの作成

<メモ> パワークリップとコンテナは、離れていても良い。コンテナがパワークリップの上であること。



パワークリップオブジェクトを右クリックうし、[内容をパワークリップにロック] をクリックします。

描いたものの編集はどうしたらよいか?

さて、描いたのはいいのですがその後に修正したいときはどうしたら良いでしょう。ラスタ(ビットマップ)画像と違い、 数式で処理されているベクタ画像は少し面倒です。編集に入る前に、以下2つの名前だけ覚えておいてください。

赤矢印:線についている点を、「ノード」といいます。

青矢印:点と点をつなぐ線の部分を「セグメント」といいます。

DRAWで描かれた線や図は、ノードとセグメントの組み合わせでできています。これらの位置を変更したり、

切ったりすることによって色々な編集を加えることができます。編集にはツールボックス内にある以下のツールを使います。

図形の編集ができない時は。(オブジェクト()) € 曲線に変換(⊻))を選択する。

図形の編集ができない時はアレンジメニューの中の「曲線に変換」をしましょう。DRAWのヘルプには以下のような内容の記述があります。(要約)

「CorelDRAWは、オブジェクトのノードやセグメントを操作してオブジェクトを整形することができます。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、オブジェクトの形状をカスタマイズする場合は、目的のオブジェクトを曲線オブジェクトに変換することをお 勧めします。オブジェクトを曲線に変換すると、オブジェクトのノードの追加、削除、配置、整列、および変形によって、 オブジェクトを整形することができます。」

💉 ヘルプ: 描いた図形を編集するなら、プロパティバーの「 🛟 」「曲線に変換」してください。



たとえば、正方形を描きます。整形ツールで操作しても動きません。



をクリックすれは、自由変形OK。入力した文字も同じです。曲線に変換、とは「テキスト」を「図形」にしてしまうことです。





曲線に変更すると、ノードが沢山ついて、拡大してそれぞれを動かすことで自由変形ができます。

複数のオブジェクトの合成や形状



配列/配置(Ctrl+シフト+A) 相互に関連した、またはページの特定の場所にオブジェクトを正確に配置します。

描いたものを削除する。

オブジェクトを選択して、編集/ 💼 📭 💷 削除。 Delete キーでも削除できます。 オブジェクトを右クリックして表示されるメニューから 💼 📭 削除もできます

図形のサイズや形や角度を変更したい。

どんな形の図形でも構いません。選択すると図のように黒点がつきます。その中にある黒Xをクリックすると、以下のような画面に切り替わります。それぞれのハンドルをドラッグすると、様様な形に変形ができます。

角度の変更は、オブジェクトの

 中心をWクリックします。すると表示が以下のように変わります。



サイズの変更は、オブジェクトを選択したときに周りに表示させる黒点をドラッグします。

それぞれの 1 矢印をドラッグすると、その通りに回転していきます。ちなみに内側の矢印をドラッグすると 斜変形になります。



グループ化「ネストまでグループ化」したオブジェクトを編集し直したい



② 編集したいオブジェクトを探してくりっくして編集する





■文字の入力

Corel DRAWは、、図形と同じように、変形ハンドルで自由に変形できる「アートテキスト」オブジェクトと、ワープロと同じように長文に適した「段落テキスト」オブジェクトの2種類があります。用途に合わせ、これらを使え分けます。



アートテキストを変形する

テキストツールで描画ウィンドウ上をクリックします。

選択ツールで入力したアートテキストを選択すると、変形ハンドルや回転ハンドルが表示され、文字サイズや縦横比の変形ができます。

段落テキストには、段落テキストフレームが表示され、このフレーム全体のサイズは変形ハンドルで変更できますが、 文字の大きさや縦横比は変わりません。



段落テキスト枠を変形する

段落テキストフレームも、変形ハンドルで自由にサイズを変えられる。



既に作成したテキストオブジェクトは、テキストツールでクリックすると文字の再入力や編集ができます。

ページ間でテキストのフローを作成する

あるページから別のページにテキストのフローを作成するには、まず、両方のページに段落テキストのフレーム を作成し、最初のフレームにテキストを挿入します。次に最初のフレームの下部にある「テキストのフロー」タ ブをクリックし、その後に 2つ目のフレームをクリックし、テキストツール 選択してフレームのなかに入れる。



1958年の生産開始以来、張り・腰の強さ、イージーケア性などの優れた特性を持つ東レ<u>"テトロン"</u>は、産業資材、 建装用でも、優れた機能性により、タイヤコード、ゴムホース・ベルト補強糸、シートベルト等の自動車用途の他、 漁網やネットなどの各種資材用途まで幅広く展開しています。



トッキンクリイン	ィトリテキストノレ	כאר	-イハ	_
テキストのプロパティ				×
		Ĩ.		37
☆ 文字		[^	È
すべてのスクリプト		~	*	7 ∆*
O Meiryo UI		~		3 7 7 7
標準	~ □ 12 pt	~		2042
₩	-	U		10/(7-
	т	、線		

太文字や斜体文字を入力したい。

めに傾ける、といった方法で対処します。

DRAWでは入力システムの関係上、簡単に太文字や斜体文字設定ができません。使用するフォント(書体) 自体が太文字や斜体文字を持っていないと表示できないのです。日本語を含め大抵のフォントはできません。

書式の設定

書体、文字サイズや行揃えなど、基本的はテキストの書式は、選択ルールでのテキスト選択時や、テキストツールでの文字選択 / 文字入力時に表示される

●テキストプロパティバーで指定できます。

テキストプロパティバーでは、以下のツールで書式を設定します。 のMS明朝 「フォントリスト」リストボックス クリックしてリストからフォントを選びます。

12 pt // 「フォントサイズリスト」 コンボボックス クリックしてリストから文字サイズ(ポイント)を選ぶか、直接サイズを入力します。

🔄 水平方向に整列ボタン クリックしてリストから行揃えを選びます。



※基本が均等割り付で最終行だけ左揃えになる一般的な日本語本文の書式は、CorelDRAWでは「両端揃え」という名称になっています。

➡ 「横書きテキスト」 / Ⅲ 「縦書きテキスト」ボタン

クリックしてテキストの文字組み方向を切り替えます。。

字間や行間の設定など、より詳細な書式は、

- ●「文字フォーマット」 ドッキングウィンドウ
- ●「段落フォーマット」 ドッキングウィンドウ
- ●メニューバー「テキスト」のコマンドで設定します。

書式の設定



文字の間隔を調整するには

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。

文字の間隔を調整するには 文字の間隔を調整するには ← → 文字の間隔を調整するには ●

単語の間隔を調整するには

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 単語の間隔を調整するには

_単語の間隔を<u></u>整するには

▶■ を選択してドラッグして取出す

行間隔を調整するには

また、整形ツール 😡 をクリックし、テキスト オブジェクトを選択して、テキスト オブジェクトの左下隅にある[インタラクティブな行間隔調整矢印] 븆 をドラッグして、 行間隔をプロポーショナルに変更することもできます。

行間隔を調整するには 行間隔を調整するには 行間隔を調整するには 「行間隔を調整するには」

段落の間隔を調整するには 🕅

次のいずれかのボックスに値を入力します。

- 段落前の間隔 段落テキストの前に挿入する間隔の大きさを指定できます。
- 段落後の間隔 段落テキストの後に挿入する間隔の大きさを指定できます。

💉 この手順を使用して、箇条書きの項目の間隔を調整できます。

テキストの間隔を詰めたい。いろいろ細かく指定したい。

テキストツール あ を選んだ状態でプロパティバーを確認してください。 ボタンが表示されています。クリックすると以下の画面が表示されます。 この中に数値を入力する。

ウィンドウ(<u>W</u>)	ヘルプ(<u>H</u>)
ドッキング ウィンド	ウ(<u>K</u>)
テキスト(<u>T</u>)	
テキストのプロパ	ティ(<u>P)</u> Ctrl+1



テキストのプロパティ)) ;	×
	I	• 1	A
☆ 段落		^	
	🗆	1 400	-F@J
-≣ 0.0 mm 主 □ 🖆 0.0 mm	÷ -	1 11	
≣⊦ 0.0 mm ≑ 🗆		J.	
 100.0 %	÷ -	e	Đ
.三 0.0 % ≑ 🛛 文字の高さ	~ □		
▲ 0.0 % 🔶 대 🚟 100.0 %	÷ -		
碑 0.0 % 🗘 🗆			

フィ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。「テキストのプロパティ」ドッキングウィンドウで、「大文字の間隔」ボタンがク リックされていることを確認してください。

単語間隔の文字の間隔を広げる



C	TRL + T =-	をクリックする
	テキストのプロパティ 風 III 日	* * 1
	★ 段落 至 王 王 王 王 王	

テキストのプロパティを表示する



中抜き文字を入力する



貼り付けしたテキストが不揃いになる

1958年の生産開始以来、張り・腰の強さ、イージーケア性などの優れた特性を持つ 東レ"テトロン"は、産業資材、建装用でも、優れた機能性により、タイヤコード、 ゴムホース・ベルト補強糸、シートベルト等の自動車用途の他、漁網やネットなど の各種資材用途まで幅広く展開しています。。

		:≡ ≙≣ 🛣	
	×	なし	テキスト水平方向に登列
		左	石揃いにするか、または、■┃なし」を選択する。
	≣	中央	
	⊒	右	
		両端揃え	
		均等割付	
1 -			

1958年の生産開始以来、張り・腰の強さ、イージーケア性などの優れた特性を持つ 東レ"テトロン"は、産業資材、建装用でも、優れた機能性により、タイヤコード、 ゴムホース・ベルト補強糸、シートベルト等の自動車用途の他、漁網やネットなど の各種資材用途まで幅広く展開しています。

文字をアーチ状に打ち込みたい。

アーチ状の元となる楕円形オブジェクトを作成します。

テキストツール あ。をクリックし、楕円形の縁をクリックすると周囲に沿ってテキスト入力ができるようになります。 入力が終りましたら中の楕円を削除してしまえばよいのです。またテキストを図形化して変形させるなど別な方法もあります。

あります。 LANIKAI NINGTEXTWITHSHAPETOOL

パスにテキストを結合させる パスに沿ってテキストを追加するには



- 1、「選択」ツール 😺 でパスを選択します。
- 2、「テキスト」→「 🕍 テキストのパス結合」をクリックします。
- 3、パスに沿ってテキストを入力します。

ポリエステルpolyester TORAY TETORON パスに沿ってテキストを入力 HITORAY TE 開いたパス の 開いたパス

パスに入力されている「テキスト」を結合するには

1、「選択」ツール 📐 でテキストオブジェクトを選択します。

- 2、「テキスト」→「 ジ テキストのパス結合」をクリックします。
- 3、パスをクリックします。



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。 [目盛りスナップ]
- 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。領域の増減を指定



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、プロパティバーの「テキストのミラー化」で、次のいずれかボタンをクリックします。



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」→ III 「パス上テキスト(デスクトップ 上)の分割」をクリックします。 III アートテキスト: Meiryo UI (標準) (ENU) (レイヤ 1 上)の分割(B) Ctrl+K





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。



文字をアーチ状(弓形)に打ち込みした「例」



Corel DRAWで使用されるフォントは、標準で搭載されているフォント以外にインストールして使うことも 出来ます。その種類は、あまりにもたくさんで使いこなせません。

Microsoft Windows 日本語版に標準で搭載されているゴシック体の和文フォントである。 レギュラー【regular】とは。第一水準漢字2965字 ボールド【 bold 】 欧文では横方向に幅を広げ、日本語で は縦横両方向に幅を広げることが多い。「メイリオ」とは - Windowsに搭載されている日本語フォント。 Arialは、(エイリアル)欧文の標準フォントです。

サポートされているスクリプト、シンボル、OpenTyp 機能などを参照する

「文字の挿入」ドッキングウィンドウでは、

特定のフォントでサポートされているスクリプト、シンボル、OpenType 機能を確認できます。リストをフィル タして、対象の機能のみを表示できます。



装飾文字:記号を挿入する



テキストで分数記号やその他記号を入力する



アルファベット英字文字を操作する (大文字/小文字)を切り替える

ダフリファベット苦ウ		オブジェクトのプロパティ	>>>
ペンプルノバヘット矢子	- してまり。 口本語 しは 適用山木ません。	ר א ≡ 1	Ŧ 👦
<u> テキスト(X</u>)		☆ 透明度	•
A 大/小文字のは	辺り替え(<u>G</u>)	標準	~ □
abcdefghi	大/小文字の切り替え X		
ABCDEFGHI 🗸	●標準(<u>S</u>)	☆ 文字	
ABCDEFGHI	○小文字(L) ○大文字(L)	すべてのスクリプト	~
abcdefghi 🕇	 見出しのスタイル(I) スキィル・カラックテキュ(ロ) 	O Meiryo UI	~ -
abcdefghi		標準 ∨ □ 14 pt	~ -
Abcdefghi 🚩		Āv.	
		▲ 標準塗りつぶし ~	🗆
文字の立体化		ab. 塗りつぶしなし ~	🗆
テキスト文字を	書き重ねる		□
Core	DRAW	ab $X^2 = 1$	AB□
重ねた文字	を選択してブレンドする	ab なし AB 大文字	6
Corei	URAW	AB タイトル大文字	A@ □
色付された緑の格	≌の中に文字を配置する。	AB 小型大文字(目動) AB すべて小型大文字	f -
Corel	DDAM	▲B 大文字から小型大文字へ	\$ 5
Cote		AB 小型大文字 (合成)	

画像を鮮明に表示するには

□··作業領域 ^	表示		
…表示 …編集 …パワークリップフレー …オブジェクトにスナップ …暫告 …VBA	 □ デフォルトの校正カラー その他のコントロール ✓ 割り込み可能な更新(I) □ 手動で更新(M) ✓ 画面外のイメージを使用(E) 	 ノードトラッキングの使用可(K) PostScript 塗りつぶしをエンハンストビューで表示(V ジェンハンストビューでだットマップをアンチェイリアス(A))
休存 PowerTRACE プラグイン ④ ・テキスト	☑ 自動スクロール(№) ☑ ツールのヘルプを表示(工) フルスクリーンプレビュー	 □ 曲線ツールの境界ボックスの非表示(B) □ 選択オブジェクトの輪郭をハイライト(S) 	
 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	 ドラフトビューの使用(W) エンバンストビューの使用(U) グラデーションのステップのプレビュー(F 	☑ページ枠の表示(P)): 256 ▲	
… レイアウト … レイアウト … ラベル … バックグラウンド □ ガイドライン	 フルスクリーン プレビュー ドラフト ビューの使 	- 用(<u>W)</u> D使用(U)	(<u>P</u>)
水平方向 垂直方向 ガイド ・			



文字の大きさ概算

mm	point概算	
1.5	4.5	
1.75	5	
2	5.5	
2.25	6	
2.5	7	
2.75	8	
3	8.5	
3.25	9	
3.5	10	

mm	point概算
3.75	10.5
4	11.5
4.5	13
5	14
6	17
7	20
8	23
9.5	27
11	31

mm	point概算
12.5	35
14	40
15.5	44
17.5	50
20	57
22.5	64
25	71

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。 [オブジェクト プロパティ] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、[ウィンドウ] [ドッキング ウィンドウ] [オブジェクト プロパティ] をクリックします。
- 2 .[オブジェクト プロパティ] ドッキング ウィンドウで [文字] ボタン をクリックして、文字関連のコントロールを表示します。
- 3 .[オブジェクト プロパティ] ドッキング ウィンドウの [文字] 領域で [配置] ボタンをクリックし、次のいずれかのオプションを

選択します。

•なし - リスト内のすべての機能をオフにします。

X+1 0 %

Գ

- ●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。次の製品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。次の製品の旧バージョンと同じ表示になります。

テキストのス	プロパラ	ŕ1)÷	×
<u>A</u> ≡	Ħ		ñ	6	37
文字				• ^	Ŷ
ab 🗆	X^2	· (), ·	<u>AB</u>		æ
123 🗆	\mathbf{X}^2	なし	5	_	
	X^2	上付き (自動)	-,		
A	X ₂	下付き (自動)	A@		
fi 🗉	X^2	上付き (合成)	ſ		
あ□	\mathbf{X}_2	下付き (合成)	64		

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。

₲ [注記の代替字形] この機能は選択したフォントに使用できます。 G. – ab $\square X^2 \square$ AB 🗆 45 [入力した文字] なし 123 🗆 1/4 🗆 ► (4)(5) Ga 注記の代替字形 1 A 🗆 S 🗆 0 注記の代替字形 2 ▶ (4 (5 ₲ 注記の代替字形 3 fi o ct o ► 4) 5) ▶ (4)(5) 🖫 注記の代替字形 4 あ ロ 形 ロ □ 注記の代替字形 5 ▶ 46 **G**. 注記の代替字形 6 ▶ 4 5 ab (な **G** 注記の代替字形 7 ▶ 4 5 AB (성 Q 注記の代替字形 8 ▶ 4]5] 注記の代替字形 9 ▶ 4]5] **G**

注記の代替字形 10

▶ 4. 5.

文字や図形のサイズや位置を数値入力で変更したい。

選択された状態になるとプロパティバーに表示されます。ここで数値入力をして編集してください。

ウインドウメニューの中にある「ドッキングウインドウ」は何に使うか?

基本的にツールボックス内やメニューバーと同じ項目が表示されるので、使わなくてもDRAWは使用できます。 このドッキングウインドウを使うと右に表示させたり外したり、表示されたものを直接ドラッグ&ドロップできたりするので、 作業が大変やりやすくなるのです。ドッキングウインドウには以下の項目を表示させることができます。

	「ドッキングウインドウ」						
	ドッキング ウィンドウ(<u>K</u>)		•				
	ツールバー(工) カラー パレット(E)						
•	Welcome スクリーン CorelDRAW X7 の使い方B5本編集に使う。 コーレルの使い方編集中11月.cdr	dr					
~	オブジェクトのプロパティ(<u>I</u>) Alt+Enter オブジェクト マネージャ(<u>N</u>) オブジェクト データ マネージャ(<u>E</u>) オブジェクト スタイル(<u>S</u>) Ctrl+F5 オブジェクト座標(<u>I</u>) シンボル マネージャ(<u>O</u>) Ctrl+F3 整列ガイドとダイナミック ガイド(<u>G</u>) ガイドライン(<u>G</u>)						
	変形(I)	۲	+	位置(<u>P</u>) Alt+F7			
	 整列/配置 Ctrl+シフト+A 連続複製(工) Ctrl+シフト+D 整形(P) フィレット/スカラップ/面取り(<u>H</u>) 曲線の結合(<u>1</u>) 		0 ⊈ ⊈ ⊉	回転(<u>R</u>) Alt+F8 スケール/ミラー(<u>S</u>) Alt+F9 サイズ(<u>Z</u>) Alt+F10 斜変形(<u>K</u>)			
Ī	効果(<u>E</u>)	۲		アート メディア			
	テキスト(工) カラー(<u>C</u>) カラー校正設定 カラーパレット マネージャ(<u>R</u>) カラー スタイル(<u>O</u>) Ctrl+F6	•		ブレンド(B) 等高線(C) Ctrl+F9 押し出し(X) ベベル(L) エンベローブ(E) Ctrl+F7 レンズ(S) Alt+F3			
	Connect トレイ			ビットマップ カラー マスク(<u>M</u>)			
	<u>ヒント(N)</u>	1		=+75/7)			
	インターネット リンクとブックマーク(<u>K)</u> 元に戻すマネージャ(<u>G</u>)			テキストのプロパティ(P) Ctrl+T フォント プレイグラウンド 文字の挿入(H) Ctrl+F11			
	ビュー マネージャ(<u>W</u>) Ctrl+F2 マクロ マネージャ(<u>M</u>) Alt+シフト+F11						
	ConceptShare(<u>T</u>)						

英文書体が選べない。日本語書体が選べない。

DRAWでは、パソコンにインストールされているフォントをすべて使用することができます。ところが文字入力の際に日本語の書体しか表示されない、もしくは英語の書体しか表示されない状態になることがあります。DRAWの新しい バージョンでは機能上、半角英数字もしくは直接入力の状態で、なおかつ「英語」の言語属性が設定されていない とフォント選択できなくなっています。テキスト/修辞ツール/言語/をクリック、「言語の選択」ダイアログを開く、「言語」 リストから「英語-アメリカ合衆国 US」をクリックして選択(他の「英語-イギリス UK」などでも構いません)、「OK」を クリック。以上の操作で、欧文フォントが適用できるようになります。



タスクバーでの切り変えができて操作が容易になります。

Windowsのタスクバー(通常右下)で文字入力の切り替えを行ってください。

•	ひらがな(H) 全角カタカナ(K) 全角英数(W) 半角カタカナ(N)	
	IME パッド(P) 単語の登録(O) ユーザー辞書ツール(T) 追加辞書サービス(Y) 検索機能(S) 誤変換レポート(V)	>
	ノロハテイ(K) ローマ字入力 / かな入力(M) 変換モード(C) ブライベートモード(E) (オン) 問題のトラブルシューティング(B)	> > Ctrl + Shift + F10 >

「テキストのプロパティ」ドッキングウィンドウを使用する

すべての文字、パラグラフ (パラグラフとは? 文章の一区切り、段落と同じと考えてもらって結構です。) 、 およびフレームのオプションは、1つの場所、つまり「テキストのプロパティ」ドッキングウィンドウ ([Text]) – 「テキストのプロパティ」) からアクセスできます



テキストの.	ノロバティ				>> ×
A ≡	₽			I	J (#
☆ 文字					数~
すべての	スクリプト			~	+/\.+
O Aria	1			~	41 60
C Turk			1		
標準		~	6 pt	~	é
ĀV		*		U	미/구
🛕 標準	塗りつぶ	6 V		•	
ab 塗り	つぶしなし	, v		•	18
A 🔊		~	X	· · · · ·	回縦(
ab	\mathbf{X}^2	0		<u>AB</u>	0
123	1/4	1 st	Ø	5	Ð
A	S	А	gg	A@	
fi	ct	st	ſs	ſ	
あ	形		あ	64	

\$	段落					
×	E E					
→Ē	0.0 mm	*	* ≣	0.0 m	m	*
₽	0.0 mm	•]			
+	150.0 %	*	t≣	150.0	%	*
1	0.0 %	-	文	字の高さ	መ %	~
<u>a b</u>	0.0 %	•	_ ≈≈≈	100.0	%	* *
迚	0.0 %	•]			
			•			
\$	フレーム					
A	•]		A		围
m	1]				

CD-ROMに入っているシンボルを使いたい。

シンボルはフォント(書体)として使用されます。

CD3/EXTRAFONTS/SYMBOL/の中にあります。これらをフォントとしてパソコンにインストールするとDRAW上で も使用できるようになります。

Windows:コントロールパネル/フォント/の中でファイルメニューから新しいフォントのインストールを。 インストールされた後は、テキスト/テキストの挿入を表示させると一覧で確認できて入れやすくなります。

追加のCD-ROMに日本語フォントは収録されていない?

一部特殊なシンボルで日本語のものはあるようですが、基本的に英語だけのようです。

入力した文字を変形させたい。

文字を曲線に変更します。

アレンジ/曲線に変換をクリックしてください。これで打ち込んだ文字は画像と化します。ノードが沢山できますから、 これらを動して変形してください。

初期設定のフォントをMSゴシックに変更したい。

ツール/オプション/ドキュメント/スタイル/DefaultArtisticText/右にある「編集」をクリック。
 文字タブのフォントをMSゴシックに。
 スクリプトをアジア系にして、フントをMSゴシックに。
 スクリプトをラテン系にして、これもフォントをMSゴシックに。
 ツール/設定をデフォルトとして保存/をクリック。
 以上の作業で、MSゴシックの状態になります。

OpenYype (オープンタイプ:様式, 類型、種類)機能にアクセスする

テキストツールで、*OpenTyoe*フォントを使用するテキストをドラッグしてハイライト表示します。選択した テキストの下部に矢印が表示されます。矢印をクリックすると、選択テキストで利用できる、最も人気ある *OpenTyoe*機能の一覧が表示されます。



テキストのプロパティ オリジナル

 テキストのプロパティ ^{縦書きの代替字形と回転} テキストのプロパティ 注記の代替字形 ⁽²⁾ (デ) (主文) (下)のプロパティ

OpenYype 機能のサポート

合字、分数、飾り文字、巻き髭(ひげ)文字などの Open Type 機能の利点を活用します。「オブジェくのプロパティ」ドッキングウィンドウには、使用する必要のある Open Type 機能がフォントでサポートされているかどうかが表示されます。

分数に戻って強調表示し、小さな下向きの矢印をもう一度クリックします。分数のオプションは、先ほどの文 字で表示されたオプションとは異なります。カーソルを分数スタイルの候補の上に合わせて [オブジェクトプ ロパティ] ドッキング ウィンドウを確認すると、オプション セクションの該当するオプションが強調表示されるこ とが分かります。この OpenType フォントの分数セットで使用できるのはそれらのオプションです。

定義

分数: 分数は、数学で使用される分数そのままです。.多くのフォントでは、1/4、½、3/8th などの値を入 力して分数を作成できますが、一般的でない値の場合は、特定のキーボードコマンドの組み合わせが必要 です。多くの OpenType フォントでは、一般的でない分数を容易に使用することができ、複数の分数を組 み合わせたデザインを作成することもできます。

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。

分数:14 **1** *1/4* **1**4



CorelDRAW ファイルにフォントを埋め込む

CorelDRAW では、フォントを.cdr ファイルに埋め込み、ファイルを簡単に共有できます。フォントを埋め込んだファイルは、別のシステムでも同様に確認されます。フォントの権限によっては、テキストを引き継ぎ編集できます。

- 1.[ツール] [オプション]をクリックします。
- 2. [作業領域] のカテゴリのリストで、 [保存] をクリックします。
- 3. [フォント] 領域で、[ファイル保存時のフォントの埋め込み] チェック ボックスをオンまたはオフにします。



フォントの埋め込み権限

レジストリキー 'HKEY-CURRENT-USER Software Corel CorelDRAW 17.0/Draw ApplicationPreferences FontList ShowFontEmbeddingDeddingDetails' を有効にす ると、フォントファミリ名の横にアイコンが表示されます。このアイコンの権限を示します。フォントを埋め込んで、、テキストの編集はできないが、印刷および編集できるフォントもあれば、まったく埋め込みができないフォント もあります。

フォントを埋め込むと、描画を容易に共有できます。他のユーザーは、フォントをインストールしたり置き換え たりしなくても、描画を表示、印刷、および編集できます。CorelDRAWのデフォルトでは、ファイルの保存 時に描画で使用されているフォントが埋め込まれます。ただし、特定の描画について、フォントの埋め込みを 無効にするよう選択することもできます。また、描画へのフォントの埋め込みに関するデフォルト オプションを 変更することもできます。

CorelDRAW では、フォントごとに権限が適用されます。印刷やプレビュー用にフォントの埋め込みが許可 されているフォントもあれば、テキストの編集や埋め込み自体が禁止されているフォントもあります。埋め込 みフォントが含まれているファイルをインポートできます。ただし、埋め込みフォントで編集が禁止されている場 合は、[オブジェクト マネージャ] ドッキング ウィンドウのフォント名の横に視覚的なインジケータが表示されます。 このようなフォントが使用されているテキストを編集しようとすると、代用フォントを選択するプロンプトが表示 されます。

FDFに書き出すには



テーブルツールの機能

こうしたグラフ用紙ツールの制限を超えて、表をより簡単に作成/編集できるようにしたものが、テーブルツールです。 このツールで描いたテーブルオブジェクトに対して、セルの結合/分割/セルの間隔指定/セル内マージンの指定/ テーブル全体の枠線指定(上下左右別指定可)/各セル毎の枠線指定(上下左右別指定可)/各セル毎 の背景色指定などができるようになっています。

Excelのような感覚で、表のセルの形状や構成を編集できるということです。(ただし、表計算機能はありません)。

テーブルを操作する

1,テーブルを描画に追加する 6,テーブル内のテキストを操作する 2,テーブルのコンポーネントを選択/移動/操作する 7,テーブルをテキストに変換する 3,テーブルの行や列を挿入/削除する 8,テーブルやセルを結合/分割する 4,テーブルのセル、行、列のサイズを変更する 9,テーブルをオブジェクトとして操作する 5,テーブルやセルのフォーマットを設定する 10,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 11,テーブルを描画内にインポートする

1、,テーブルを描画に追加する

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]、および [幅] のボックスに値 を入力して、テーブルを作成することもできます。



- [カンマ] カンマが表示される位置に列を作成し、段落マーカーが表示される位置に行を作成します。
- [タブ] タブが表示される位置に列を作成し、段落マーカーが表示される位置に行を作成します。
- [段落] 段落マーカーが表示される位置に列を作成します。
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	[テーブルツール] ➡ [offにして] [テーブル]をクリックし選択します。
行を選択する	選択状態の[テーブル]で ➡ 選択する⊞ が ➡表示したら [行]をクリックします。
	選択状態の[テーブル]で ➡ 選択する 田 が↓表示したら[列]をクリックします。

_____ブルのコンテンツを選択する 選択状態の[テーブル]で、左上隅のポインタ ⊞、斜めの矢印を № クリック

します。



始めるめ前に、 🛄 [テーブルツール] ➡ [offにして] [テーブル]をクリックし選択します。

インタラクティブに行を選択する 囲 テーブル ツール ポインタを選択したい行の左側のテーブル枠上に置きます。 水平の矢印 ➡ が表示されたら、枠をクリックすると行が選択されます。

インタラクティブに列を選択する 田テーブル ツール ポインタを、選択したい列の上側の枠に置きます。 垂直の矢印 ↓ が表示されたら、枠をクリックすると列が選択されます。

テーブル セルを選択するには

始めるめ前に、 🛄 [テーブルツール] ➡ [offにして] [テーブル]をクリックし選択します。

テーブル セルを選択する	[テーブル] ツール 🛄 を使クリックして、セルをクリックします。
	[テーブル][選択] [セル]をクリックします。
隣接する複数のテーブル セルを選択	する テーブル ツールを使用して、選択する最初のセルの内側をクリックし、
	選択する複数の隣接セルにドラッグします。
隣接していないテーブル セルを選択す	「る テーブル ツールを使用して、テーブルをクリックします。 次に、
	Ctrl キーを押しながら、選択する個々のテーブル セルをクリックします



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します。

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.他のテーブル内の列を選択します。
- 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。



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。

Tab キーの順序を変更するには

- 1. [ツール] ➡ [オプション]をクリックします。
- 2.カテゴリの[作業領域]、[ツールボックス]リストで、[テーブル ツール]をクリックします。



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.列を選択します。





▶ [テーブル] [挿入]メニューから[行の左へ]コマンドまたは[行の右へ]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



◎ 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。

4、テーブルのセル、行、列のサイズを変更する

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、または列を選択します。
- 3. プロパティバーでの次のボックスに値を入力します。



テーブル内の行のサイズを変更した場合に (左)、すべての行を同じサイズにするように配置できます (右)。 テーブルの異なるサイズの行と列(左)を等間隔に配置(右)

テーブルの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。



5、テーブルやセルのフォーマットを設定する

テーブルの外観は、テーブルとセルの両方の枠を修正することによって変更できます。たとえば、テーブル枠の幅や カラーを変更できます。



テーブルとテーブル セルの両方の枠を変更できます。テーブルとセルの細い枠 (左)を太くする (右)

さらに、テーブル セルのマージンやセル枠の間隔も変更できます。セルのマージンによって、セル枠とセル内のテキスト との間隔を空けることができます。

デフォルトでは、テーブル セル枠は重なり合ってグリッドを形成します。ただし、セル枠の間隔を空けることにより、枠 を互いに離すことができます。

その結果、セルはグリッドを形成せず、個々のボックス (分離された枠) として表示されます。



分離された枠 (右)を適用することにより、既存のテーブル(左)を修正できます。 テーブルに離した枠を適用

テーブル枠およびセル枠を修正するには

1.修正するテーブルまたはテーブル領域を選択します。

テーブル領域には、セル、セルのグループ、行、列、またはテーブル全体を含めることができます。 2.プロパティ バーの [枠の選択] ボタン 🔛 をクリックし、修正する枠を選択します。

```
目的
```

枠の幅を修正する 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

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。



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。 個別の値を適用する場合は、[上]、[下]、[左]、[右]マージンの各ボックスに値を入力します。
- 5. Enter キーを押します。

マージンを修 正する	₹-۶۶ •		マージンを修 正する
	× 1 mm - Tr 1 mm -	•	
		_	



セルの枠線を分離して表示されます。

6、テーブル内のテキストを操作する

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。

クリックして、 セ ル内のテキスト を入力できます。	
	Ctrl + A キー を押してセル内 のテキストを選 択できます。

[テキストのプロパティ] ドッキング ウィンドウ

テキストのプロパティ	
	õ
段落	
	🗆
⊣≣ 0.0 mm 🛉 🖙 📲 0.0 mm	▲ ▼
≣⊷ 0.0 mm 📫 🗆	
*≣ 100.0 % 🔹 □ ፤≡ 120.0 %	•
🧾 0.0 % 📫 🗆 文字の高さ	~ □
♣\$ 0.0 % 🔹 □ ₩ 100.0 %	▲ ▼
建 0.0 % 📫 🗆	
▲ ⊾	

テーブル セルのテキストのプロパティを変更するには

- 1. テーブル ツール 🛄 を使用して、テーブルをクリックします。
- 2. Ctrl キーを押しながら、書式化するテキストを含んでいるテーブル セルをクリックします。
- [テキスト]→ [テキストのプロパティ] をクリックし、
 [テキストのプロパティ] ドッキング ウィンドウで目的の設定を指定します。

♀ テキストのフォーマットについて詳しくは、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。

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。

テキスト(<u>X</u>) テーブル(<u>T</u>) フォーマットコードの挿入(<u>R</u>) ➡ 重振 タブ(<u>T</u>)

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

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。



7、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。

テーブルをテキストに変換するには



テーブルをテキストに変換	х
セル テキストを次のセパレータで分離: ● <u>カンマ(C)</u> ○ タブ(I) ○ 段落(<u>P</u>)	
○ ユーザー定義(<u>U</u>):	
行ごとに新しい段落が作成されます。	
OK キャンセル ヘルプ	

- 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オンにします。
- [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。

私は東大に入りまし た。 私は灯台に入りまし た。(正解)

8、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。

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(Ctrl+M)]複数のセルを1つのセルにマージしますをクリックします。



隣接するテーブル セルを結合することにより (左)、テーブルの外観を変更できます (右)。

テーブル セルを分離するには

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。

セルの分割

х

- 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 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

選択範囲を水平方向に分割する [テーブル] ➡ [行に分割] をクリックし、[行数] ボックスに値を入力します。 選択範囲を垂直方向に分割する [テーブル]➡ [列に分割] をクリックして、[列数] ボックスに値を入力します。



9、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。勿論インタラクティブも可能です。

図形の編集ができない時は。

テーブル罫線を選択して 😳 曲線に変換(V) をクリックします。

仮想線セグメント 🚀 ツールを使い「クリック」「クリック」「クリック」と削除する



テーブル罫線ツールで罫線を描くことができます。



10、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

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。

PC

😥 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。



11、テーブルを描画内にインポートする

CorelDRAW では、Microsoft Excel (.xls) やの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。

- 1.[ファイル]→ [インポート]をクリックします。
- 2.スプレッドシートが保存されているドライブとフォルダを選択します。
- 3. そのファイルをクリックして選択します。
- 4. [インポート] をクリックします。

「テキストのインポート/貼り付け]ダイアログ ボックスが表示されます。

5. [テーブルのインポート形式] リスト ボックスから、[テーブル] を選択します。

石油危機以来の繊維不況をしりめに、 ゴムのように伸び縮みする合成繊維 ルビジックス」が糸の世界で独り勝ちの様相になっている。繊維産 一、二位が合弁した東レ・デュポン(本社東京)が国内工場の生産 割増強したのを始め、「夢の糸」を巡って世界規模の合従連衝も巻 ロンなど くなり、 に少量混ぜるだけで 型くずれもしないも いる。この糸 <u>の糸をナイ</u> れて着やす 出来上がった衣料 12 ていた 「使われ ・歴中の古い

直線コネクタ ラインを描く

🍾 直線コネクタ ツール



 コネクタ ラインの位置を変更するには、整形ツール を使用してラインを選択し、ノードを別の場所に ドラッグします。



直交コネクタ ラインを描く

🚹 直角コネクタ ツール



• コネクタ ラインの位置を変更するには、整形ツールを使用してラインを選択し、ノードを別の場所にドラッグします。



直交丸型コネクタ ラインを描く

🍡 直角丸型コネクタ ツール



• コネクタ ラインの位置を変更するには、整形ツールを使用してラインを選択し、ノードを別の場所にドラッグします。



コネクタ ラインを変更編集する

- アンカーの編集ツール

- オブジェクトにアンカー ポイントを追加するには、オブジェクトの任意の場所をダブルクリックします。
- アンカーポイントをオブジェクトの周の任意の場所に移動するには、アンカーポイントを周上の別の点にドラッグします。
- アンカー ポイントを削除するには、削除するアンカー ポイントをクリックして、プロパティ バーの [アンカーの削除] ボタンをクリックします。

オブジェクトの重ね順を変更する

同じレイヤまたはページ内で、オブジェクトを別のオブジェクトの前面や背面に動かして、オブジェクトの重ね順を変更 できますまた、重なりの何番目の位置に動かすかを指定したり、重ね順を逆にしたりすることができます。

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。

メブジェクトをロックされている (編集できない) レイヤに移動することはできません。その代わり、最も近い編集可能な
レイヤにオブジェクトが移動されます。たとえば、一番上のレイヤがロックされている場合に[ページの最前面へ]コマンド
を適用すると、オブジェクトは編集可能な一番上のレイヤに移動します。ロックされているレイヤ上のオブジェクトはすべ
て、そのオブジェクトの前面に残ります。

デフォルトでは、マスター ページのすべてのオブジェクトは、その他のページのオブジェクトの一番上に表示されます。 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。

オブジェクトマネージャーレイヤーの適用



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。



オブジェクトを整列するには

2. [オブジェクト] [整列/配置] [整列/配置] をクリックします。



描いたオブジェクトを均等に整列/配置するには。

DRAWには均等配置の機能もついています。

例えば、下図のようにバラバラに並んでいるオブジェクトがあります。並べ替えをしたいものをすべて選択します。 そうするとアレンジメニューの整列/配置の中に以下表示されます。



レイヤーとはなにか?どのように使うのか?

レイヤーとは英語で「重ねる」という意味があります。レイヤーは色をつけない限りすべて透明です。 ちょうど透明なラップ、もしくはセロファンのようなものと考えるとよいでしょう。CorelDRAW では、すべての描画は重 なり合ういくつかのオブジェクトで構成され、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。 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上に配置されます。特定のページに適用されるコンテンツは、ローカル レイヤに配置されま す。ドキュメント内のすべてのページに適用される コンテンツは、マスター レイヤと呼ばれる グローバル レイヤに配置で きます。マスター レイヤは、マスター ページと呼ばれる仮想ページに配置されます。



レイヤをアクティブにするには

- 1. [オブジェクト マネージャ] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、[オブジェクト] [オブジェクト マネージャ] を クリックします。
- 2. [オブジェクト マネージャ] ドッキング ウィンドウで、レイヤ名をクリックします。 アクティブ レイヤであることを示す赤色 の太字フォントで、レイヤ名が表示されます



[オブジェクト マネージャ] ドッキング ウィンドウでページ、レイヤ、オブジェクトの操作方法

[オブジェクト マネージャ] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、[オブジェクト] [オブジェクト マネージャ] を クリックします。



着画でレイヤを使用すると、赤色の太字フォントで、レイヤ名が表示されます。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。

[オブジェクトプロパティの表示] ボタンをクリックすると、

[全レイヤの編集] ボタンをクリックして、すべてのレイヤ又は、アクティブなレイヤだけを編集
可能にするボタンをもう一度クリックすると、アクティブなレイヤだけが編集可能になります。



レイヤとオブジェクトを移動/コピーする

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。

レイヤをコピーするには

- 1. レイヤリストで、コピーするレイヤを右クリックし、[コピー]を欠リックします。
- 2.コピーしたレイヤを配置するレイヤを右クリックして、[貼り付け] をクリック します。

[オブジェクト マネージャ] ドッキング ウィンドウで、オブジェクトを目的のレイヤ にドラッグして、オブジェクトを別のレイヤに移動またはコピーすることもできます。

፤/ኮ	· マネージャ ・ × '	•••••
	新規レイヤ(N)	
	マスター レイヤの新規作成 (全ページ)(A)	
	マスター レイヤの新規作成 (奇数ページ)(Q)	
	マスター レイヤの新規作成 (偶数ページ)(⊻)	
	レイヤの削除(<u>D</u>)	
	レイヤに移動(<u>M</u>)	
	レイヤにコピー(<u>C</u>)	

オブジ

レイヤを削除するには

[オブジェクト マネージャ]ドッキング ウィンドウでレイヤ名を右クリックして、[削除]をクリックし、レイヤを削除する。

切り取り(工)
⊐ピ−(<u>C</u>)
貼り付け(<u>A</u>)
削除(<u>D</u>)









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。

✓ レイヤを移動するには

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。

レーカル レイヤに対するマスター レイヤの順序を変更するには、現行 ページのすべてのレイヤのリストを表示して、レイヤ名をレイヤ リストの 新しい位置までドラッグします。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。

レイヤの名前を変更するには

レイヤ名を右クリックして、[名前の変更] をクリックします。 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。

レイヤをロックまたはロック解除する

レイヤ名の隣の[ロック/ロック解除]アイコン をクリックします。 [オブジェクト マネージャ] ドッキング ウィンドウでレイヤを 右クリック し、 [編集可能]をクリックして、レイヤの ロック/ロック解除を切り替えること もできます。

レイヤの印刷とエクスポートを有効/無効にするには

レイヤ名の隣の [印刷とエクスポートを有効/無効にする] 🔜 🤗 アイコンをクリックします。

必
レイヤ名を右クリックして[プロパティ]を選択し、レイヤ プロパティ ダイア
ログボックスの[フル カラー ビューを上書き]チェック ボックスをオンにして、
ワイヤーフレーム ビューの特定のレイヤのオブジェクトのみを表示するこ
ともできます。.

レイヤ カラーを変更するには

5

[オブジェクト マネージャ] ドッキング ウィンドウで、レイヤ名の左に表示される カラー ボックスをダブルクリックして、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、 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。

レイヤーページを表示するには

フライアウト ボタン 🕨 をクリックし、 [ページの表示] をクリックします。



現行ページのすべてのレイヤを表示する ページ名をクリックし、「レイヤ マネージャ ビュー] ボタン 💽 をクリックして

 オブジェクトマネージャ

 ジ
 ビ

 レイヤ1
 レイヤ1

 □
 1:表紙

 ●
 シ

 ●
 シ

 ●
 シ

 ●
 シ

 ●
 シ

 ●
 シ

 ●
 シ

 ●
 シ

 ●
 シ

 ●
 シ

 ●
 レイヤ1

 ●
 ページ3

 ●
 シ

 ●
 シ

 ●
 シ

 レイヤ1
 □

 ●
 シ

 ●
 シ

 ●
 シ

 ●
 シ

 ●
 ン

 ●
 ン

 ●
 ン

 ●
 ン

 ●
 ン

 ●
 ン

 ●
 ン

 ●
 ン

 ●
 ン

 ●
 ン

 ●
 ●

 ●
 ●

 ●
 ●

 ●
 ●

 <t

クリックします。

すべてのページレイヤおよびオブジェクトを表示する

[オブジェクト マネージャ] [ドッキング ウィンドウ]に、選択したオブジェクトを表示するフライアウト ボタン ▶ を クリックし、[拡張して選択内容を表示]をクリックします。

ローカル レイヤとマスター レイヤ

よびレイヤの名前が一番上に表示されます。

※ 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、レイヤを選択してアクティブレイヤにする必要があります。

レイヤ、ページ、オブジェクトを表示する

※ デフォルトでは、アクティブ レイヤはレイヤ 1 です。次の表のタスクを 1 つ実行します。

オブジェクトを別のレイヤに移動/コピーするには

1.フライアウト ボタン 🕨 をクリックし、 [レイヤに移動] 又は [レイヤにコピー] 次のいずれかを

2. 移動/コピー先のレイヤをクリックします。

Ø

~ マスター レイヤは、常にマスター ページに追加されます。レイヤに追加されたコンテンツは、選択したマスター レイアウト の種類に応じて、ドキュメントのすべてのページ、すべての奇数ページ、またはすべての偶数ページに表示されます。

Ø

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。

Ø

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。 アクティブレイヤ上のオブジェクトのみが選択されます。アクティブでないレイヤ上オブジェクトは、選択または編集する ことができません。レイヤをロックまたはロック解除することはできます。

Ø

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 テースバに表示されます。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 マネージャ] ドッキング ウィンドウの 一番上に示されま。

Ø

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、レイヤを選択してアクティブ レイヤにする必要があります。

レイヤの編集プロパティを設定するには

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。

- 1. 「オブジェクト マネージャ] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、「オブジェクト] 「オブジェクト マネージャ] を クリックします。
- 2. 「オブジェクト マネージャ] ドッキング ウィンドウで、編集するレイヤの名前をクリックします。 (レイヤがアクティブであることを示す赤色の太字フォントで、レイヤ名が表示されます。)
- 3.次の表のタスクを1つ実行します。

レイヤのプロパティを変更するには

- 1. [オブジェクト マネージャ] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、「オブジェクト] 「オブジェクト マネージャ] を クリックします。
- 2. レイヤを右クリックし、「プロパティ]をクリックします。
- 3. 必要な設定を行います。



レイヤ カラーを使用してオブジェクトを表示する

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。 設計図など要素 (配管、電気、構造など)をレイヤ別に配置する場合分かりやすい。

「オブジェクト マネージャ]ドッキング ウィンドウは、デフォルトのレイヤ構造を表示します。 アクティブなページおドキュメ ント内のページ、レイヤ、またはすべてのオブジェクトを表示できる複数のビューを選択できます。選択するビューは、 ドキュメントの複雑さおよび実行するタスクによって異なります。たとえば、ページ数の多いドキュメントの場合、ページ のみのビューを選択すると、より簡単にナビゲートでき、一度に1ページのみを表示できるようになります。

レイヤーコピー貼り付けに知っておくこと。

ページ8 、ページ9 、ページ10

3つのレイヤーに描かれているテキスト文字や 描画をコピーして、ページ8をページ9の貼り 付けると、貼り付け先ページではレイヤーは 1つのオブジェクトとして貼り付けられる。



オブジェクト(J)

グル−プ(<u>G</u>) ・	Ē	オブジェクトのグループ化(<u>G</u>)	Ctrl+G	
	3	オブジェクトのグループ解除(<u>U</u>)	Ctrl+U	111 オブジェクト マネージャ
	6	すべてのオブジェクトをグループ解除	鵌(<u>N</u>)	 ビージ1 レイヤ3
	م مار			□ □ ページ1 [●] ● [●] ● [●] ガイド
貼り付けされたオノンエクトとを、それそ	10	レイヤー人れるには、		
オフジェクトとを「クルーフ化」を解除す	ວ.			
				0 () 7X9- X-3
				 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
				● 🧐 🖉 🔲 ドキュメント グリッド
				N 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10

貼り付けされたオブジェクトとを、「グループ化」を解除して、 それぞれのレイヤー貼り付けるか、1つのレイヤーで解除して使用するかが出来る。 ■そのほかの QR (クィック レスポンス)

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 コードを挿入するには

1. [オブジェクト] [QR コードの挿入] をクリックします。



- 2. [オブジェクトのプロパティ] ドッキング ウィンドウで、 [QR コードの種類] リスト ボックスから次のいずれかのオプションを選択します。
 - URL Web サイトの URL を指定します。
 - 電子メール アドレス QR コードを使用して空の電子メールを生成する場合、電子メール アドレスを指定します。
 - 電話番号 QR コード用の電話番号を指定します。使用する QR コード リーダーによっては、QR コードを スキャンして、許可するとスマートフォンが指定した電話番号にダイヤルします。
 - SMS 電話番号とメッセージ テキストを入力して、ショート メッセージ サービス (SMS) のメッセージを含めることができます。ユーザーにより許可されると、QR コード リーダーで SMS メッセージを指定した電話番号に送信できます。
 - 連絡先 vCard または meCard 形式で、連絡先情報を指定します。[連絡先カードの種類] リストボックスから、[vCard] または [meCard] を選択し、該当するボックスに連絡先情報を入力します。 ユーザー により許可されると、連絡先情報がスマートフォンのアドレス帳に自動的に追加されます。
- カレンダー イベント ー 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。

テンプレートを使う。

テンプレートとは雛型です。CorelDrawにはそのままが用意されていま使える多くののテンプレートがあります。 ファイル/テンプレートから新規作成/をクリックしてください。以下のような画面が表示されます。ファイル選択する とプレビュー表示されます。OKをクリックして使用します。

N	orelDR	AW X7 <mark>(</mark> 64	+ ビット) - C:	¥User
77	イル(<u>E</u>)	編集(<u>E</u>)	表示(⊻)	LIP
1	新規作	F成(<u>N</u>)		
(ľ	テンプし	ノートから新規	則作成(<u>F</u>)	



Qキーボードで入力モードを切り替えたい

A 次のショットカットキーを利用して入力モードを変更できます。

・[SHIFT] + [CAPS LOOK 英数]キ: 大文字ロック状態

- ・[CTRL] + [CAPS LOOK 英数]キー: かなロック状態
- ・[ALT]+[カナ/かな]キー
- [FN] + [F10]‡-
- [FN] + [F11]‡-
- :ローマ字入力 / かな入力
 - : アロー状態
 - : 数字ロック状態

インターネット URLの記号名

http://www.ascii.co.jp/~dot-pc/club_soccer/index.html <u>
ユロン スラッシュ ドット チルダ ハイファン アンダーバー</u> 半角のバックスラッシュを入力する





タブレットの筆圧・傾斜にも対応しているとメーカーは発表しています。もし動作がおかしい場合は、タブレットメーカ ーのホームページから最新版のドライバをダウンロード/インストールします。これでも直らず、なおかつ他のソフトでは 問題ない場合はメーカーに確認したほうがよいでしょう。

クリップアートのCDが入っているが、どうやって開くのか。

クリップアートのCDを挿入後、ウインドウ/ドッキングウインドウ/スクラップブック/ 🤎 検索/をクリックしてください。 ドッキングウインドウ内にCDのマークが表示されます。Wクリックすると中身が小さなサムネール状態で表示されます。 ページ内にドラッグ挿入できます。



イラストがたくさん入っています。ベクトル画像なので拡大しても画質は鮮明です。

Corel CONNECTからパワークロップの内容をドラッグする

Corel CONNECT または [Connect] ドッキングウィンドウからパワークリップフレームに内容を直接ドラッグします。

ウィンドウ(<u>W</u>)	∧ルプ(<u>H</u>)	
ドッキング ウ	•	
Connect		



すべてのオブジェクトを塗りつぶしとして処理する

オブジェくを選択していないときに、選択ツール プロパティバーの「全オブジェくを塗りつぶしとして処理」機能有効にすることができます。



Conceptshareを使用する

お客様やパートナーとコラボレーションするには、「ウィンドウ」-「ドッキングウィンドウ」をクリックします。

ウィンドウ(<u>W)</u> ヘルプ(<u>H</u>)		server Error
ドッキング ウィンドウ(<u>K</u>) ▶	ConceptShare(<u>T</u>)	404 - File or directory not found
		The resource yea are been removed, had its name changed, or its temperarity unavailable.

アプリケーションウィンドウの外側にドキュメントをドラッグする

アプリケーション ウィンドウの外側にドキュメントを移動するには、ドキュメント タブをドラッグします。同様に、 ドッキングウィンドウ、ツールバー、カラーパレットをアプリケーションウィンドウの外側 にドラッグできます。この ヒントは、複数のディスプレイで操作するに役立ちます。

<mark>素早くカスタマイズするには、</mark> 頻繁に使用するアイテムの追加、 または使用されないアイテムの削 除をします。



■トラブル:動作が不安定である。

重たいファイルの編集や常駐アプリケーションの関連でどうしても強制終了してしまう場合があります。 以下作業で回避を。できるだけOSを安定させた使用します。常駐アプリケーション等停止させます。 ツール/オプション/作業領域/一般/元に戻すレベル/一般操作/の箇所が150になっています。これは150手順前 までの作業なら元に戻せますよ、という仕様。これが意外にメモリ消費します。10-20程度で十分かと思います。 ツール/オプション/作業領域/メモリ/メモリの使用量で設定を変更します。セカンダリディスクを空きの多いHDDにし、 最大メモリも空き状況により25%から適度に増やします。

とにかくわけがわからず動作がおかしくなった。

DRAWはキーボードの[F8]キーを押しながら起動させると、工場出荷状態の設定に戻すことができます。 わけがわからなくなったらリセットしてしまいましょう。※Winのみの設定になります。

このような画面がでます。でなかったらもう一度起動のやり直しです。作成されたデーターは残っています。

これによって消えしまうことはありません

CoreIDRA	N 11
?	現在の作業領域を工場出荷時の設定に置き換えますか?
	(北い文N) いいえ(N)

使用環境にもよりますが、重たいファイルの編集や常駐アプリケーションの関連でどうしても強制終了してしまう場合 があります。そんな場合は以下作業で回避を。できるだけOSを安定させた使用します。裏で動作している常駐アプ リケーション等停止させます。

⊡··作業領域	^	一般
ーー表示 ーー編集 ーーパワークリップフレー ーーオブジェクトにスナップ		使い始める CorelDRAW X7 の起動時(<u>S</u>): IS 新規ドキュメント ダイアログ ポックスの表示(<u>S</u>)
·····································		元に戻すレベル 一般操作(<u>G</u>): 100 ・

ツール/オプション/作業領域/一般/元に戻すレベル/一般操作/の箇所が150/になっています。これは150手順 前までの作業なら元に戻せますよ、という仕様。これが意外にメモリ消費します。10-20程度で十分かと思います。 ツール/オプション/作業領域/メモリ/メモリの使用量で設定を変更します。これは各々のパソコンによって変わりま すが、セカンダリディスクを空きの多いHDDにし、最大メモリも空き状況により25%から適度に増やします。

「メモリ不足エラー」がでる。

古いOSのマシンにメモリをたくさんのメモリを搭載すると、DRAWに限らずアプリケーションが正常にメモリ処理できない場合があります。そんなときに逆のメッセージである「メモリ不足エラー」がでることがあります。

ツール/オプション/グローバルの、バックグラウンドタスクの有効化の √ をを外す。

オプション		
 ● 作業領域 ● ドキュメント 一一般 …べージサイズ …レイアウト 	グローバル ☑ バックグラウンド タスクの有効化(品)	
 → グローバル → 印刷中 → F5-/1の互換性 → ビットマップ効果 → フィルタ → フィルタ → Bi連付け → カラー 		
		OK キャンセル ヘルプ

表示メニューの中にある、「ワイヤーフレーム」「ドラフト」「エンハンスト」などは何に使うか?

それぞれ変更をかけると描画されたものの表示が作業上変わります。パソコンのスペックが低くて、描画に負担がかかっているときや軽く作業をしたいとき、また確認などで使います。

簡易ワイヤーフレーム

下のワイヤーフレームがさらに簡易化された状態で輪郭だけがモノクロで表示されます。インタラクティブブレンドツール 内での設定も隠されてしまいます。



ワイヤーフレーム

輪郭だけがモノクロで表示されます。表示上ラスタの状態になっています。

※ ラスターとは 多数の走査線が形成された画面



ドラフト

塗りつぶしが低解像度のラスタ画像で表示されます。

※ 下図のデッサン図



標準

通常の表示です。すべての塗りつぶしが表示されます。



エンハンスト

画面上一番きれいに表示される設定です。PostScript塗りつぶしが行われます。 Enhanced =質・価値などが高められた、といった意味です。



表示メニューの中にある、「スナップ」とはなにか?

スナップを有効にすると、オブジェクトなどを並べたときに磁石のようにピタッとラインやグリッドにくっつきます。 正確確実な配置ができます。逆に数ピクセル単位で位置移動したいときは、これらを外して作業します。

ページの管理方法。

複数の画面をページとして、本のように一つのファイルでまとめることができます。レイアウトメニューをクリックすると以下の項目がでてきます。メニューの項目そのままなので、クリックすればその使い方はすぐにわかるでしょう。



自分で設定した状態でDRAWが起動するようにしたい。

自分の設定が表示されている状態で、ツール/オプション/作業領域/を選択し、新規作成ボタンから現在の作業 領域に適当な名前を付けて保存します。また「エクスポート」で作業領域の情報をファイルとして保存することがで きます。再インストールした後はそのファイルをインポートすれば、自分の作業領域が復元できます。

コマンドのハイライトの表示

「ヘルプ」 メニューから バージョンを選択すると、それより後に追加された コマンドのツールボタン やメニュー 項目が、 着色されて表示されます。



ポスターを作製したがプリンタがA4しか出力できない。4分割させて出力できないか?

一発でやる設定はありません。

ガイドを引いてナイフツール等で切ってください。プリンタドライバの機能としてついている事が多いようです

作成しているうちに画像の残像やゴミが残るようになってしまった。

描画能力の問題で起きることがあります。ウインドウ/リフレッシュをクリックしてください。

文字を図形化(アウトライン化)したい。

打ち込んだ文字を選択した状態で、アレンジ/曲線に変換をクリックします。

モニタ画面上で見た感じと、実際に印刷した結果ではだいぶ色が変わってしまう。

ツール/カラーマネジメント/を開き、プリンタとモニタのプロファイルを変更して、印刷した結果と近くなるように組み 合わせを調整します。他のアプリケーションでも同じならプリンタドライバ側で色調整をします。

よく使う操作をボタンにしてツールバーに入れたい。

ツール/オプション/カスタマイズ/コマンド/を開きます。この中にある操作のアイコンをツールバーにドラッグ挿入してください。

カラーパレットの出し方。またパレットのカスタマイズ方法は?

隠れたカラーパレットは、ウインドウ/カラーパレット/で表示します。またツール/オプション/カスタマイズ/カラーパレット/の箇所でカスタマイズ可能です。初期設定では表示されている色数がすくないので、使いやすいように変更してください。

カスタマイズについて(設定を利用者が必要な好みに応じて変えること)

DRAWは使いやすいように、「オプション」でさまざまなカスタマイズをすることができます。

オプション 田 作業領域 	作業領域	
 □ P+152/P □ - 一般 □ - ページ サイズ □ レイアウト □ - ブペル □ パックグラウンド □ デイドライン □ 小平方向 □ - 垂直方向 	 Adobe③ Illustrator⑧ Classic Lite ブラスト ダーデスルト ページレイアクト 	説明: CoreIDRAW X7のテフォルトの作業領域はサールやコント ロールを運感的に使用できるよう起置するために完全にテザ イン変更されています。この作業領域は、CoreIDRAW に 積通したユーザーだけでなく、他のペクトル グラフィックス ソフ トウェアの使用経験のあるユーザーにも理想的なものです。
- カイト - プリゼット - プリッド - ルーラー - 保存 - HTML にエクスポート 金・グローバル		新規作成(Ŋ) 削除(D)

左側にメニューが並び、各々を選択すると右にカスタマイズ内容が表示されます。よくわからないときは右下のヘルプをクリックすると、項目ごとにヘルプが表示されます。

好きなように設定して問題ありませんが、それによって不具合や問題がでる場合もあります。元に戻したいときはF8起動でリセットしてください。前述しましたが作業領域/一般/の元に戻す回数は初期設定の99回では多すぎです。システム安定化の為にも減らしておいたほうがよいでしょう。

DRAWで作成したものを他のアプリケーションで開いた。色が全然違って表示される。

DRAW独自のカラー調整ファイル(プロファイル)を使用している為です。 これを使っているかぎりは、開くアプリケーションにDRAWのプロファイルがないと差異が生じます。最終編集アプリケー ションを別のものにする場合は、ツール/カラーマネジメント/スタイル/でカラーマネジメントオフにして作業するとよいで しょう。

文字にトゲがでることがある。

たまにでることがあるようです。図形化して取るか、フォントを変えるしかないようです。

フリーハンドで円を描いたのに、中が塗りつぶせない。

塗りつぶしができない場合は、大抵パスが閉じられていないのが原因となっています。

この円は、塗りつぶせます。



この円じゃ、塗りつぶせません。

よくみると、円の下の部分がほんの少し切れています。パス(線)が完全に閉じられていないので境界がわからず、 塗りつぶせないのです。こんな場合は、アレンジメニューの中にある「パスを閉じる」 환 をクリックして結合させてし まいましょう。

作業ツールバーが消えたらどうする

「ツール(C)」→「オプション」→「作業要領」→「カスタマイズ」→「コマンドバー」→「□ ツールボックス」に ✓ を入れる。

CorelDRAW: PHOTO-PAINT で作ったファイルを、Word: Exsel 使えるようにしたい。



CorelDRAW: PHOTO-PAINT で作ったファイルを



CorelDRAW: PHOTO-PAINT で、「保存先」「目的別エクスポート」で保存するとつかえる



ページソーダービューを活用する



ページを管理する

ページタブを右クリックすると、ページの名前変更、挿入、複製、および削除を行うためのコマンドが表示さ れます。



オブジェクトの輪郭ペンを表示をハイライト表示するには



1	インボート(<u>I</u>)	Ctrl+I
11.		obd. E

ファイル(E)

H

Ctrl+E エクスホート(<u>E</u>)...



•

カラーマネジメントの設定

ツー	JV(<u>0</u>)	ウィンドウ(<u>W</u>)	へルプ(<u>H</u>)			
111	オプショ	ン(<u>0</u>)	Ctrl+J			
ĒŊ	カスタマイズ(<u>Z</u>)					
f	設定を	デフォルトとして係	保存(<u>D</u>)			
	カラー	マネージメント		۲		デフォルト設定
	作成(<u>C)</u>		۲	8 11	ドキュメントの設定
	マクロ(<u>M</u>)		۲		

デフォルトのカラー	マネージン	いた設定			X
プリセット: 日本・	一般目的	~		1	
デフォルトのカラ カラー プロファイ	ー設定 ル:			ー カラー マネージン 聞き:	メント ポリシー
RGB:	(デフォル	ト) sRGB IEC61966-2.1	\sim	RGB:	埋め込みカラー プロファイルの使用 🗸 🗸
CMYK:	(デフォル	ト) Japan Color 2001 Coated	\sim	CMYK:	埋め込みカラー プロファイルの使用 🗸 🗸
グレースケール:	(デフォル	ト) Dot Gain 15%	~	グレースケール:	埋め込みカラー プロファイルの使用 🗸 🗸
プライマリ カラー	€-F:	СМҮК	\sim		□ 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
レンダリング方法	8	相対比色	~	インポートと貼り	付け:
カラー変換設定				RGB:	ドキュメントのカラー プロファイルルこ ~
カラー エンジン:		Microsoft ICM CMM	\sim	CMYK:	ドキュメントのカラー プロファイルの ~
□ 純粋なブラッ ☑ グレーを CM	クを保存 IYK ブラッ	クにマッピング		グレースケール:	ドキュメントのカラー プロファイルに ~
スポット カラーのゴ	È義:	Lab 値	~		□ 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
☆ 説明 [インポートと をアプリケーミ	貼り付け] ションに指え	領域のコントロールは、ドキュメントの Fします。	インボートと	と貼り付けを行った	時に実行するカラー マネージメント処理
					OK キャンセル ヘルプ

ドキュメントのカラー設定	Х
<mark>ドキュメントのカラー設定</mark> 異なるカラー プロファイルをこのドキュメントに割り当てるか、ドキュメントのカラーを異なるカラー プロファ ます。	イルに変換でき
ドキュメントのカラー プロファイル デフォルトのカラー設定 RGB: sRGB IEC61966-2.1 RGB: sRGB IEC61966-2.1 CMYK: Japan Color 2001 Coated CMYK: Japan Color 2001 Coated グレースケール: Dot Gain 15% グレースケール: Dot Gain 15%	d
プライマリ カラー モード: RGB レンダリング方法: 相対比色	
ドキュメントのカラー設定の編集 カラー プロファイル ・ 異なるカラー プロファイルの割り当て ・ ドキュメントのカラーを新しいカラー プロファイルに変換 RGB: sRGB IEC61966-2.1 CMYK: Japan Color 2001 Coated	
グレースケール: Dot Gain 15% 、 プライマリカラー モード: RGB 、 レンダリング方法: 相対比色 、	
説明 プライマリカラーモードは、塗りつぶし、ブレンド、透明などの効果でカラーがブレンドされる方法に ます。また、ビットマップフィル形式や Adobe Illustrator (AI) などの唯一のカラーモードを アイル形式に対して、アクティブなドキュントのデフォルトのカラー パレットおよびエクスポートするフ ォルトのカラー モードを決定します。	影響を与え ナポートするフ トイルのデフ
ОК ‡ РУ211	ヘルプ

カラーを追加する

カラーパレットからカラーをドラッグして、メッシュ塗りつぶしの各種パッチにカラーを容易に追加することができます。しかし、カラーパレットないカラーを追加するには、 スポイトツール (プロパティバーのリストボックスから「サンプルカラー」選択でカラーを選択し、そのカラーをペントバケッ ションリールでオブジェクトに適用するには、面倒な方法でですので、「標準塗りつぶしツール」ダイアログボックスに移動して (Shift+F11)、[カラーパレットの追加]ボタンをクリックします。



カラーを追加するもっとも良い方法は、メッシュ塗りつぶし 🏈 ツールまたは「整形ツール」 🍾 でノードを 選択し、 CTRL キー を押しながらカラーパレット上のカラーをクリックして、選択したカラーの 10% を 追加することです。トーンを明るくするには、 CTRL キー を押しながら白いカラーをクリックします。 一方、 トーンを暗くなる場合は、 CMYKブラックを使用するのは最良の方法ではありません。

CTRL キーでカラーを追加と、あるカラーが減少する一方で他のカラーが増加します。緑カラーに黒を追加すると緑が減りますが、それに比例して黒が増すわけではありません。
 CTRL キーを押しながら、
 CorelDRAW CMYKパレットの一番端にある100C100M100Y100Kという名前のカラーをクリックすれば、もっとも良い結果が得られます。2つの方法の違いは、図 で確認して下さい。



また、 CTRL キー を押しながら別のカラーをクリックすことができますが、カラーにシアン存在する場合はマゼ ンタをクリックすると、シアンが減る一方でマゼンタは増します。シアンを減らさずにマゼンタを追加する、CTRL キー を押しながら 青(シアン+マゼンタ)をクリックする必要があります。



テクスチャを追加する

最も一般的なタスクの一つは、表面テクスチャの編集です。メッシュ塗りつぶしは、明るくクリーン表面に理想的です。ただし、メッシュ塗りつぶししか使わずに不規則または粗い表面を作るのは、非常に面倒です。 克服する良い方法は、例えばテクスチャモードでレンズに透明度を適用するなど、CorelDRAWでメッシュ 塗りつぶしを補いテクスチャを追加するたもの数多くある結果の1つを適用することです。描画の複製を作成し、選択した透明度を複製に適用して、それをオリジナルのオブジェクトと組み合わせます。(図)

透明テクスチャを作成するには、

ツールボックスの透明ツールをクリックし、プロパティバーの「種類」リストボックスから「テクスチャ」を選択します。 「マージンモード」リストボックスから「テクスチャ化」を選択します。プロパティバーの透明度タイプを選択すると きは、テクスチャ塗りつぶしやパターンなどのCorelDRAW塗りつぶしを選択できます。

> 図14透明テクスチャを選択して、それをオブジェクトの複製に適用します。 その後、オリジナルのオブジェクトと複製を組み合わせて、テクスチャのような 外観を演出します。

可能性は無限です。さまざまな透明度モードを使用して、複数の効果を作成できます。(図 15)。 ただし、インタラクティブ透明のような結果を作成すると、メモリ所要量が増えるとともに、ファイルサイズが 増大します。

<u>デフォルトカラーの使い方</u>

デフォルトCMYKパレット ウィンドウ(W) ヘルプ(日) パレットエディタ パレット エディタ 23 ■新しいウィンドウを開く(N) デフォルト CMYK パレット • 一 重ねて表示(C) カラーの編集(E) || 上下に並べて表示(日) カラーの追加(A) 「】 左右に並べて表示(V) カラーの削除(D) 闘 アイコンの整列(A) カラーのソート(5) マ カラー パレット(<u>L</u>) カラーの選択 X なし(N) 🔳 モデル 💟 ミキサー 🔡 パレット デフォルト CMYK パレット(C) 参昭 デフォルト RGB パレット(G) モデル(E): RGB 旧カラー: 標準カラー(E) 色相(H): 新規カラー: HKS 五角形 デフォルト RGB パレット * コンポーネント Web-R 204 R 204 6 変化(V): SVG G 102 明るく G 102 🕴 в 0 в 0 ę 名前的 サイズ(S): 20 色の上でマウスボタンを 押しっぱなしにしておくと 近似色が表示されます。

カラーパレット表示 (メタルディスカラー&りんご色を使う)



Ø

新機能 & 機能強化! ベクトル パターンとビットマップ パター ン の塗りつぶし CorelDRAW X7 では [オブジェクトのプロパ ティ] ドッキング ウィンドウにある機能強化されたコントロールを 使って、 ベクトル パターンとビットマップ パターンの両方の塗りつ ぶしを効率 的に検索、プレビュー、適用し、インタラクティブに変 形することがで きます。自作の塗りつぶしや編集した塗りつぶしは、新しいFILL形 式で保存できます。写真から簡単にシームレスなビッ トマップパター ンを作成できるiOSアプリPatternsもこの形式をサポートしています。 さらに、FILL形式で保存したパターンは、ほかの CorelDRAW GraphicsSuiteユーザーとも簡単に共有できます。 作成または編集したベクトル パターンやビットマップ パターンの 塗り つぶしを保存して共有できるようになりました。



ビットマップのカラーを操作する

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。

🖉 PostScript プリンタ (ポスト スクリプト 【post script】米Adobe社が開発した。特に高解像度が要求される DTP業務に用いるプリンタやソフトウェアなどを中心に普及した。印刷用の圧倒的な支持を得ている。)

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) のピクセルに設定するカラーを、カラー パレットで右クリックします。

3.バックグラウンド (白) のピクセルの色を変更するには、カラー パレットで設定する色クリックします。

ビットマップにハーフトーン 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「標準塗りつぶし」ボタン をクリックします。
- 3. 「パレット」タブをクリックします。
- 4. [パレット]リスト ボックスから固定パレットを選択します。
- 5.[オプション] をクリックし、[PostScript オプション] を選択します。
- 6. 「種類」リストから、点の形または線種を選択します。
- 7. 「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。
- 8. 「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



「なし





※ 許容範囲を広くすると、選択したカラーに近い、広い範囲のカラーが表示または隠されます。 たとえば、ベビー ブルーを選択して許容範囲を広くすると、CorelDRAW ではパステル ブルーやエレクトリック ブルーなどのカラーも表示または隠されます。

ビットマップ カラー マスクを開くには

[ビットマップ] [ビットマップ カラー マスク] [をクリックします。
 ビットマップ(B) ビットマップ カラー マスク(M)...
 [マスクを開く]ボタン をクリックします。
 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。
 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 カラーズスク] 🧵 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
 をクリックレ、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。

ビットマップ カラー マスクを保存する

[マスクの保存] ボタン 📓 をクリックします。現在のカラー マスクを保存するフォルダを選択します。 [ファイル名]リスト 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。

ビットマップカラーマスクを使用して背景画像を削除する方法



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。

Corel DRAWで作成した図にビットマップの効果をかけたい。

描いた図を選択して、ビットマップ/ビットマップに変換/をクリックします。 これで画像はラスタ画像(ビットマップ)になり、さまざまな効果がかけられます。ちなみに効果をかけてからはベクト ルの状態に戻すことはできません。

DRA	Wの 使いフ	与¥Corel DRA	Wの 使い方
Evt	`マップ(<u>B</u>)	テキスト(<u>X</u>)	テーブル(<u>T</u>)
R.	ビットマップ	に変換(<u>B</u>)	
÷.	自動調整	!(<u>T</u>)	
60	イメージ調	整ラボ(<u>]</u>)	

ビットマップに変換を操作する

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。 ビットマップ(B) 🚺 ビットマップに変換(B)...
- 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。

ビットマップに変換 X
解像度(<u>E</u>): 300 ~ dpi
カラー
カラー モード(<u>C</u>): CMYK カラー (32 ビット) 〜
 □ ディザ カラー(D) □ 常に黒をオーバープリント(B)
オプション 「アンチェイリアス(<u>N</u>) 「ご 透明バックグラウンド(<u>T</u>)
圧縮されていないファイルのサイズ: 360 KB
OK キャンセル ヘルプ

●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。

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。
1.CorelDrawの文書には、

ファイルを選択して、ドキュメントにビットマップを [インポート]→ [インポート]をオープンしました。 ビットマップが保存されているフォルダに

2.Navigate(ナビゲート)し、それを選択します。カーソルはかぎカッコに変更されます。

3.Click(クリック)し、ビットマップを配置し、後でサイズと位置を調整するには、ビットマップを配置するか、 ページを一度クリックしたい四角形をドラッグします。

4。ビットマップを選択した状態で、ビットマップに行く>ビットマップカラーマスクを。

5。マップカラーマスクのドッキングウィンドウが表示されます。

6.Make(マーク)は必ず "非色"というドッキングウィンドウで選択されています。

7.Place(プレース:場所)最初の色の選択スロットのボックスにチェックマーク。上スポイトボタンで

8.Click(クリック)、あなたが削除したい背景色の上にスポイトをクリックします。

9.Click (クリック)が適用されます。

10.適用をクリックした後に残っているいくつかのフリンジピクセルに気付くことがあります。あなたの割合を引き上げて右にこの。

11.Move (ムービー:移動する)許容スライダーを補正するために、許容範囲を調整することができます。

12.Click(クリック)が許容範囲を調整した後に適用されます< BR /ビットマップの追加色出>

13.To(行く先)ドロップ、カラーセレクタエリアでの横のチェックボックスを選択し、手順を繰り返します。

描画でオブジェクトの輪郭、塗りつぶし、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





図形に枠線をつける。



図形を描くと元々細い線がついています。図形を選択した状態でツールボックス

塗りつぶしと輪郭の色を変更する

図形を選択し、カラーパレットから選んだ任意の色を枠線めがけてドラッグします。カーソルが図のように変わったら マウスのボタンを離し、色をつけます。

> オレンジ R: 255

G: 102 B: 0

#FF6600



星に枠線をつけました。 何も無い所をクリック終了。

の 2 をクリックすると、線を消したり太くしたりできます。さらに 2 をクリックすると輪郭ペンダイアログボックスなるものが表示され、さらに細かな設定ができます。

塗りつぶしオブジェクトにカラーを追加する

選択したオブジェクトにカラーの 10% の着色を追加するには、 CTRL キー を押しながら、RGB または CMYK カラーパレットの Color Swatch をクリックまたは右クリックします。 クリックすると塗りつぶしカラーが、 右クリックすると輪郭カラーが変更されます。 / <u>Color Swatch</u> ここクリック



塗りつぶしと輪郭を編集する

選択したオブジェクトにカラーを変更するには、右側のカラーパレットの Color Swatch をクリックします。クリックすると塗りつぶしカラーが、右クリックすると輪郭カラーが変更されます。 パレットない色を使うにはステータスバーの Color Swatch をクリックします。



カラーパレットにある色数を増やしたい。 表示行数を増やしたい。

標準の状態で表示されるパレットでは色が少ししか選べません。 起動したときにはこのような状態です。



図形や文字を塗りつぶしたり、輪郭線に色をつけたり、色の選択に使うパレットです。少なく感じますが、色の 上でマウスボタンを押しっぱなしにしておくと近似色が表示されます。



「ウインドウ」メニューのカラーパレットをクリックすると、下図のようなさまざまなカラーパレット名が表示されます。 チェックを入れるとそれらのカラーパレットが表示されます。目的によって使い分けをしてみたり、もちろんカスタマ イズしてオリジナルパレットを作ることもできます。

デフォルト RGB パレット							х	
	Х							\wedge
1.1								
								\sim

編集メニューの複製とクローンの違い。

オブジェクトを選択して、編集メニューをクリックすると、「複製」「クローン」があり、どちらをクリックしても選択したオブジェクトのコピーができます。

複製 →そのまま複製されます。

クローン →そのまま複製されます。クローン元に変化をかけると複製された方にも同じ変化がかかります。

標準塗りつぶしを適用する

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。

- 1.オブジェクトを選択します。
- 2.カラー パレットのカラーをクリックします。

≪カラーを標準塗りつぶしで混合する場合は、
CTRL
キーを押しながら、カラーパレットの別のカラーを
標準塗りつぶしは、次をクリックしても選択できます。
クリックします。

- [オブジェクト プロパティ] ドッキング ウィンドウの [塗りつぶし] セクションの [標準塗りつぶし] ボタン
- ツールボックスのインタラクティブ塗りつぶしツール 🔦 (プロパティ バーの [標準塗りつぶし] ボタンをクリック)

図形の中を単色で塗りつぶす。

単色でしたら塗りつぶしたい図形を選択し、カラーパレット上の好きな色の上でマウスの左ボタンを押し、そのまま 押しっぱなしでマウスを動かし、図形の中にドロップします。また単にカラーパレット上のお好きな色でダブルクリック しても塗りつぶされます。



インタラクティブ塗りつぶしツールで塗りつぶす

インタラクティブ塗りつぶし G メッシュ塗りつぶし M インタラクティブ塗りつぶしツールさまざまな模様で塗りつぶせます。このツールを選択 すると、プロパティバーに下図1のメニューがでてきます。さらに2でサンプルを選びます。選んだサンプルが3に表 示されます。さらに「その他」をクリックすると4の画面が表示され、微妙な変化が加えられます。こうなるともうテクス チャの種類は無限です。



スマート塗りつぶしツールで塗りつぶす





属性スポイト 属性スポイトツール。

属性スポイトツール:塗りつぶし、輪郭線、サイズ、効果などのオブジェクト属性をコピーして、他のオブジェクトに それらを適用します。



グラデーション塗りつぶしを適用する



- 6.カラー バンド上で終点ノードをクリックして、「ノードカラー」 ピッカーを開き、カラーを選択します。
- 7. [中心点] スライダを調整して、2 色の中間点を設定します。





- 2つのオブジェクトを選択したまま
- 塗りつし適用直後は、 各オブジェクトが独立して適用される
- 2つのオブジェクトを選択したまま









「塗りつしベクトル上の任意の位置に ブラック色をドラッグして色を追加。 ドレープ塗りつぶしが適用される。

- カラーノードをポイント▼ヘドラッグ グラディションパターンを調整する。
- ▲ 塗りつぶし
 ■ ■ ■ ■ ■ □

[楕円形グラデーション塗りつぶし]

放射状グラディション塗り

よく使われるパターンが同心円なる「放射状グラディション」塗りつぶし適用

- 1、ツールボックスバー「インタクラティブ塗りつぶしツール」をクリックして選択
- 2、SHIFTキーを押しながら、2つの耳のオブジェクトを選択
- 3、プロパティバー「塗りつぶしの模様」リストボックスから「放射状」を選択
- 4、ポイント□から■ヘドラッグして、ドレーブ塗りつぶしを適用する
- 5、カラーパレット「ブラック」カラーボックスを、塗りつぶしベクトル上の任意の位置にドラッグ
- 6、追加したカラーノードをポイント▼ヘドラッグ
- 7、顔の配置を微調整しながら完成させる

グラディション塗りつぶしプロパティバー F11を押して表示



「インターラクティヴ塗りつぶし編集項目」

🔊 「標準塗りつぶしの編集」



💉 「塗りつぶしの編集」は、オブジェクトを選択すると表示されます。





「塗りつぶしの編集」



「グラディション塗りつぶしの編集」



「2色パターン塗りつぶしの編集」



「ビットマップパターン塗りつぶしの編集」

塗りつぶしの構築		×	塗りつれの構実	×
	國			
9526 V + -	808: 2727年 + 2010 2 単 2727年 + 2010 2 単 三原 No 0 2 単 光度 (和) 55 2 単 214	34-1: 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25	P# A34-7: 9200-3 30-2: 9200-3 30-2: 92-4 30: 92-7: 30: 92-7: 30: 92-7: 7: 7: 7: <t< th=""><th></th></t<>	
実形(Ⅱ) オプシペン(Q)	□金城塗りつ.収.(W)	OK キャンセル	更新(B) 二全域通りつぶし(辺) OK	キャンセル

グラディション塗りつぶしの作図例

メッシュ塗りつぶしを適用する

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。

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。

- 1 オブジェクトにメッシュを適用するには
- 2 メッシュ塗りつぶしにカラーを追加するには
- ③ 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
- ④ メッシュ塗りつぶしに透明を適用するには

1 オブジェクトにメッシュを適用するには

- 1.オブジェクトを選択します。
- 2.ツールボックスのメッシュ塗りつぶしツール をクリックします。
- 3. プロパティバーの[グリッドサイズ]ボックスの上の部分に列数を入力します。
- 4. プロパティ バーの[グリッド サイズ]ボックスの下の部分に行数を入力して、 Enter キー を押します。

₩6

B16

交点ノード

▼ ▲

5.オブジェクトのグリッド ノードを調整します。

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

交点ノードをWクリックすると、1本縦線が消える。またわ、 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





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。
 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、プロパティバーの[選択モード]リストボックスから[フリーハンド]を選択し、選択するノードを囲むようにドラッグします。
 Alt キーを押しながらドラッグすると、長方形と長方形 フリーハンドの選択モードを切り替えることができます。

サンプリングカラーを

クリックします。

- ② 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
 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。

メッシュ塗りつぶしのノードにカラーを適用する ノードをクリックし、カラー パレットのカラーをクリックします。 カラー パレットのカラーをノードにドラッグすることもできます。

メッシュ塗りつぶしのカラーを混合する

メッシュの一部を選択し、 CTRL キーを押しながらカラー パレットのカラーをクリックします。

③ 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 🌄 がクリックされていることを確認します。
- ④ 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 却 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

メッシュツールプロパティ



メッシュツールの操作方法

オブジェクトにグラデーションメッシュを適用させたい場合は、二通りの方法があります。円や四角形を描き等間隔にメッシュポイント を配置したいオブジェクトを、グラデーションメッシュを作成を方法と、もう一つは、下絵に沿ってペンツールで外周をなどり描きした後 で、メシュツールを使う方法です。今回はペンツールを使う方法で行います。





カラースポイトツールでコピー貼り付けする方法。



カラーを変更する。その他の、二通りその1



カラーを変更する。その他の、二通りその2



メッシュは、クリックするたびに、メッシュポイントが追加され ます。(不要なポイントは、ダブルクリックして削除できます) 「整形ツール」に切り替えて、「プロパティ」ツールで、追加したり 削除したりも可能です。

カラースポイトツールでコピー貼り付けする方法。

色付するには、カラーサンプリングツールでバナナの元色を クリックして下側のバナナの上でクリックして塗りつぶす。

もう二つやり方は、

1つ目は、メッシュポイントを選択し、右側のカラーパレット から塗りたい色をクリックする方法です。 2つ目は、カラーを直接オブジェクトにドラッグする方法と

カラーを変更する。その他の、二通りその1

一つ目は、メッシュポイントを選択後に、別カラーをクリックします。 メッシュポイント(交点ノード)ハンドルの調整が可能で移動 できます。

グラデーションメッシュの点の部分を、メッシュポイント。面の部分を、 メッシュパッチといいます。それぞれに、カラーウォッチやカラーガイドの 色を、直接マウスでクリックしてからドラッグしても、色を変更する事 が出来ます。

複雑なグラディションをかけるには、メッシュポイントを動かす事が必要になる場合があります。

整形ツール を利用すれば、通常のパスを操作する場合と同じ感 覚でメッシュポイントのハンドルを操作できます。

ハンドルを上下左右に動かしたり、ハンドルの長さを長くしたり短くしたりする事によって、グラディションのかかりぐあいの方向や大きさも変化します。



カラーを変更する。その他の、二通りその2

メッシュポパッチの位置中心方向までカラーを ドラッグすると、パッチ内の色が変わります。 ※パッチ内の色の変更は、いくらでもドラッグして変更できます。



※メッシュパッチの位置はパッチ内でしたらどの位置でもカラーを ドラッグすると、パッチ内の色が変わります。



キズ色を追加するには、新らしくペンツールで描きメッシュ図を作り、 サンプリングカラーを塗りつぶす。同じ様にクリックして下側のバナナ の上に重ね合わす。



プリセット【preset】とは、設定値などを前もって調整すること。

10

カラーの変更方法

メッシュの色を手動で変更する時は、カラーガイドを利用すると簡単です。カラー選択したら、現在の色を基準として、明度のバリエーションカラーが表示されます。

ハイライト部分には薄めのカラーを、シャドー部分には暗めのカラーを選択すれば、簡単に滑らかな色の変化を表現出来ます。

オブジェクトプロパティメニュー項目を操作



メッシュ塗りつぶしに透明度を適用して、選択した領域の下のオブジェクトが透けて見えるようにできます。

11 <u>カラーの変更テクニック</u>

メッシュツールで四角の下部中央から引き出す、白く見えるので「透明ツール」に切り替えて透けて見えるようにする

メッシュ塗りつぶしを適用した参考図

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。

オリジナルの描画 (左) にメッシュ塗りつぶしを適用



本物らしく見えるようになった (右)。メッシュ塗りつぶし

閉じたオブジェクトまたは単一パスだけに適用できます。複雑なオブジェクトにメッシュ塗りつぶしを適用する場合は、 まずメッシュ塗りつぶしを適用した単純なオブジェクトを作成し、そのオブジェクトと複雑なオブジェクトを組み合わせて パワークリップ オブジェクトを作成します。

パワークリップ オブジェクトを作成する.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。メッシュ塗りつぶしのカラーを滑らかにできます。

■ グラデーションメッシュ設定の二つの方法

「グラデーションメッシュを作成」メニューで、基本的なライン設定をし、「グラデーションメッシュツール」で必要に応じ ラインの追加、削除をする方がベターでしょう。

グラデーションメッシュの構成要素は、三つ(或いは四つ)有ります。



(B)「メッシュパッチ」にカラー設定

(C)「メッシュポイント」の「方向線」を移動 (ダイレクト選択ツール)



(D)「メシューポイント」の移動 (ダイレクト選択ツール又は、メシューツール)

「線」の表現 2例の方法



(A)「線」を表現したい直近に 「メシュライン」を引き、カラーの 広がりをそこで止める



(B)「方向線」を移動 「線」を引き出したい部分を 超えて「方向線」を伸ばす



1.メッシュライン 2.メッシュポイント(ラインの交点) 3.メッシュパッチ(ラインで囲まれた矩形) 以上に加え、 4.メッシュポイントからの方向線。

■線の表現

メッシュ」の設定で、「線」を表現したい事が出て来ます。 例えば、鼻の両脇から、「ハの字」に口の両側まで伸びる線(なんと言う名称か分かりませんが)等。

「線」の表現に、二つの方法を使っています。

1.「線」を表現したい直近に、「メッシュライン」を設定 (グラデーションメッシュツール)し、カラーの広がりを、そこで止める (左図)。

2.もう一つは「線」を設定したい位置の隣のメッシュポイントから出てい る方向線を、設定したい線の位置を越えて引っ張る(左図)。

ここでは、グラデーションメッシュの他、次のような機能を主に使って行きます。

1.ペンツール

2.レイヤー

3.効果どなど。

下絵が配置されているレイヤーをロックし、その上に新規 レイヤーを張ります

花びらを一枚一枚描いてゆくしか有りません。 ペンツールを使い、重ねの背面にある花びらから順に描いてゆき、順次 重ねて行きます。 ※ レイヤーのカラーはレイヤーパレットで、当該レイヤーをWクリックする ことで、変更できます。見やすいように、白にして有ります。







途中経過です。





右図参照



1. 「塗り」と「線」を設定します。 「塗り」のカラーは、スポイトツールで、画面上から拾って来ても良いです。

2.オブジェクトを「コピー→前面にペースト」し、「塗りなし」にしておきます。

※ 次のグラデーションメッシュを設定すると、「線」情報が失われるので、 線のコピーを取って置くのです。 この輪郭線は、ロック、或いは、隠すをしておきます。

3.「グラデーションメッシュ」を設定します。

実際にグラデーションメッシュにカラー設定します。 次ページ以降で掲載する、人間の 顔などへのメッシュ適用に比べれば、 はるかに簡単で、ラフ(<mark>おおまかに</mark>)に作業しても構いません。

前面の花びらに隠れる部分は設定する必要は有りません。 ※ レイヤーの目玉アイコンをクリックすると、

そのレイヤー内のオブジェクトがアウトライン化します(左図)。随時切 り替えて、下絵のカラーを確認しながら、メッシュへのカラー設定を行って ください。

より自然な感じを出す為に、花びらの周囲を少し「荒らし」ます。 上記 2 で作成しておいた「輪郭線」を選択し、「効果→パスの変形→ ラフ」を適用します。ラフダイアログで、下図のような数値設定をすれば 良いでしょう。

花びらの周囲にラフが掛かり、より自然な感じになります。 拡大鑑賞には堪えられないかも知れませんが、普通に見る分には充分 でしょう。

上記の手順で、背面の花びらから順次描いてゆきます。前面の花びら で隠れる部分は、適当に描いて差し支え有りません。

レイヤーパレットで、「ロック」「表示・非表示」機能を使い分けながら描いてゆきます。

描き終わったオブジェクトは、一つのレイヤーにまとめ、新しいオブジェクト を描く時には、非表示にしておくと良いでしょう。

左図の花びら(赤丸) のカラーが切り替わっている部分は、外側と内 側でオブジェクトを重ね、グラデーションメッシュで色合わせをしています。

取りあえず、一輪完成 。 花や葉っぱは必ずしも厳密に下絵通りでなくても、それらしく見せること は出来ます。気軽に描いて見てください。

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。 スケール/ミラー(S) Alt+F9 2. [ウィンドウ] [ドッキング ウィンドウ] [変形] [スケール/ミラー] をクリックします。 3. 「変形] ドッキング ウィンドウで、次のいずれかのボタンをクリックします。 水平ミラー、 - オブジェクトを左右に反転します。 水平ミラ 0 の 0 毎値ミラ-垂直ミラー - 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。

4. [適用]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。

「CTRL】キー を押しながら、選択ハンドルをオブジェクトの反対側にドラッグして、オブジェクトをミラー化する プロパティバー こともできます。



▶ 距離を指定してミラー化するには、オブジェクトを距離に移動してからミラー化する。

オブジェクトの反転複製ツールを利用する方法もあります。ページ先 222p



他からインポートした図面の寸法テキストフォントが正しく切り替わらない。

オプション	Х
 □-作業領域 ▲ 一般 	
警告 	「ドキュメントのフォントのみ表示(Q) フォントリストの際にフォントサンプルのフライア・
PowerTRACE ブラダイン 日- テキスト 	 ✓ フォント リストの隣に使用可能なフォント スタイルのフライアウトを表示する(A) ✓ そのフォントを使用してフォント名を表示する(E) 最近使用したフォントを表示する数(D): ケ フォント リストで使用されるフォント サイズ:
- ケイック修正 - ケイック修正 - ・ ソールボックス - ・ カスタマイズ - ・ ドキュメント	- フォント マッチング ○ Font Navigator カタログを使用しない(<u>N</u>) ● 起動時に Font Navigator のカタログを使用(<u>C</u>)
一般 ページサイズ レイアウト 	挿入文字リストの内容 ☑ TrueType フォントの表示(<u>R</u>)
	OK キャンセル ヘルプ

バックグランドを色で塗るつぶすまたわ写真を背景に使う

作業領域 ドキュメント 	バックグラウンド			the Part Courts
	 ○ バックグラウンドなし(N) > ソース ○ リンクされたオブジェクト(L) ◎ 埋め込まれたオブジェクト(E) 	● 実線(S)	<u> </u>	参照(<u>W</u>)
グリッド ルーラー 保存 HTML にエクスポート グローバル	ビットマップ サイズ ⑥ デフォルト サイズ(<u>D</u>) ○ カスタム サイズ(<u>C</u>) <u>H</u> ⊻	0.0 ×	☑ 縦横比の維持(M)	
	☑ バックグラウンドの印刷/エクスス	ῗ−Ի(<u>₽)</u>		

ここに色の設定やら、写真を選択する

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。

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。

オブジェクトを回転する

選択ツールを使用し、オブジェクトを選択してダブルクリックし、回転ハンドルを 矢印をドラッグします。オブジェクトを15度ずつ回転するを押しながら回転 ハンドルをドラグします。



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。

[変形] ドッキング ウィンドウを使用してオブジェクトを回転する



🧭 [ウィンドウ] [ドッキング ウィンドウ] [変形] [回転軸]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。

Ø

オブジェクトの相対中心点を元の位置に設定するには、[変形] ドッキング ウィンドウの [相対中心点] チェ ック ボックスをオンにして、チェック ボックスの下の領域にある [中央揃え] オプションをクリックします。 また、変形ツールバーを使用して、オブジェクトを回転することもできます。

ツールバーを開くには、[ウィンドウ] [ツールバー] [変形] をクリックします。



€ 0 °	вįa	P	٣	1		
回転の角度 オブジェクトを回転する角度を指定します。						

オフセット回転をしてみよう。



新機能整列ガイド

Corel PHOTO-PAINT X7 の新しい整列ガイドを使用すると、より素早くオブジェクトを配置し、推奨される方法で他の隣接するオブジェクトと素早く整列させることができます。

新しい [整列ガイド]ドッキング ウィンドウを使用して、整列ガイドを表示、設定、修正できます。新しいマージン整列ガイドでは、他のオブジェクトと合わせてオブジェクトを整列するとき、インセットおよびオフセットの値を指定できます。

			 表示	R(⊻)	レイアウト(」)	オブ	ジェクト(1)	効果
ן אב	トカット Alt +	SHIFT + A		×	≥(<u>P</u>)			٠
表示	示(⊻) レイアウト(<u>L</u>)	オブジェクト(<u>1</u>) 効果		グリッ	(<u>G</u>)			•
	ページ(<u>P</u>)	•	 ÷	11-	7-(<u>K</u>) F5(C)(1)			
	グリッド(<u>G</u>)	•		- 約4	ガイF(A)	A	1t+57h+	A
ž	ルーラー(<u>R</u>) ガイドライン(<u>I</u>)			タイプ	ナミック ガイド()	() Al	t+シフト+	D
	整列ガイド(<u>A</u>)	Alt+シフト+A		スカ	ップ(E)			٠
	ダイナミック ガイド(<u>Y</u>)	Alt+シフト+D						
	スナップ(<u>P</u>)	•	整	列ガ-	イドライン弓	しカが	表示され	l
			オフ	ブジェ	クトの整列	に威っ	りを発揮	する

オブジェクトを移動するには

- 1.オブジェクトを選択します。
- 2.範囲ボックスの中心にポインタを合わせます。
- 3. 位置カーソルが表示されたら、オブジェクトを描画の新しい位置にドラッグします。

ドキュメント ウィンドウの下部にあるページ番号タブにオブジェクトをドラッグしてから、これをドキュメント ウィンドウにド ラッグすると、オブジェクトを別のページに移動できます。

描画中のオブジェクトを移動するには

- 1.長方形、楕円形、多角形などの図形の描画を開始します。
- 2. 左マウス ボタンを放さずに、右マウス ボタンを押しながら、未完成のオブジェクトを目的の位置までドラッグします。
- 3. 右マウス ボタンを放し、描画を続けます。

描画中のオブジェクトを移動する

オブジェクトをカーソルキーで移動するには

選択したオブジェクトを、カーソルキー移動に指定されている距離だけ移動する 矢印キーを押します。

選択したオブジェクトを、カーソルキー移動に指定されている距離の整数分の1だけ移動する (マイクロカーソルキー移動) CTRL キーを押しながら、矢印キーを押します。

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.[ツール] [オプション]をクリックします。
- 2.[ドキュメント] カテゴリのリストで、[ルーラー] をクリックします。
- 3. [カーソルキー移動] ボックスに値を入力します。
- 4.次のいずれかのボックスに値を入力します。
 - 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。次に描画するときのために新しいカーソルキー移動距離を保存するに は、[ツール][設定をデフォルトとして保存]をクリックします。

オブジェクトの x 座標と y 座標を指定するには

1.オブジェクトを選択します。

オブジェクトの原点を変更するには、プロパティバーの [オブジェクトの原点] ボタンのポイントをクリックし 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<mark>軸</mark> オブジェクトの y 座標を指定します。

× 座標と y 座標がオブジェクトの原点になります。

3. Enter キーを押します。

Ø

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。

オブジェクトを配置

アンカー ポイントを変更してオブジェクトを配置するには

- 1.オブジェクトを選択します。
- 2. [ウィンドウ] [ドッキング ウィンドウ] [変形] [配置] をクリックします。
- 3. [変形] ドッキング ウィンドウの [相対位置] チェック ボックスをオフにします。
- 4.以下のボックスに値を入力します。
- H 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。
- V 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。
- 5.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。
- 6.[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。

Ø

[変形] ドッキング ウィンドウの [相対位置] チェック ボックスをオンにすると、中心のアンカー ポイントは [H] ボックスと[V] ボックスで 0,0 と認識されます。[H] ボックスと [V] 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。

階段を作る

オブジェクトを移動するには、そのオブジェクトをドラッグします。

移動を水平軸または垂直軸に制限するには、CTRL キーを押しながらドラッグします。



変形)÷)
×: 14 mm 📫	
y: 10 mm 📫	
☑ 相対位置	
ф-ф-ф ф-ф-ф	
コピー数: 8 🔶	
	適用

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 (CorelDRAWではノードのこと)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。

オブジェクトを斜変形する

オブジェクトを選択してダブルクリックし、斜変形ハンドルを 2方向矢印をドラッグします。オブジェクトを15度ずつ回転する 又は、斜変更するにはには、 CTRL キー を押しながら、 斜変形ハンドルをドラグします。

オブジェクトを正確に斜変形するには

- 1.オブジェクトを選択します。
- 2.次のいずれかの操作を行います。
- ツールボックスの自由変形ツールをクリックします。
- [ウィンドウ] [ツールバー] [変形] 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, また、[オブジェクト] [変形] [斜変形]をクリックして、[変形] ドッキング ウィンドウから斜変形オプションに アクセスすることもできます。

anne

オブジェクトを伸縮するには

K

- 1.オブジェクトを選択します。
- 2.[オブジェクト] [変形] [サイズ]をクリックします。
- 3. [比例] チェック ボックスをオフにします。
- 4.[変形]ドッキング ウィンドウの次のボックスに値を入力します。
- H 選択したオブジェクトの幅を指定します。
- V 選択したオブジェクトの高さを指定します。
- 5.[適用]をクリックします。

オブジェクトを伸縮するときに入力した値が、オブジェクトの縦横比の新しい基準になります。[比例] チェック ボックスをオンにする と、この新しい縦横比に基づいてオブジェクトのサイズが変更されます。他の変形を 適用する前にオブジェクトの縦横比を元の 1:1 に戻すには、[比例] チェック ボックスをオンにしてから、元 の値 (1:1) を入力し直します。

オブジェクトの縦横比を維持したまま各辺を伸縮するには、[比例] チェック ボックスをオンにし、[H] ボックス または [V] ボックス に値を入力して、 <mark>Enter キー</mark>を押します。

SHIFT キー を押しながら、オブジェクトの角の選択ハンドルをドラッグすると、中心を基準に伸縮できます。 CTRL キー を押しながら、オブジェクトの角の選択ハンドルをドラッグすると、オブジェクトを 100% 刻み で伸縮できます。



オブジェクトを水平方向に伸縮します。





ノードトラッキングの使用

1,「ツール」「オプション」



[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。

オプション			Х
 - 作業領域 - 一般 - 一線集 - パワークリップ フレーム - オブジェクトにスナップ - 警告 - VBA - 保存 - PowerTRACE - オライン 	 表示 ⇒ フォルトの校正カラー その他のコントロール ✓ 割り込み可能な更新(I) □ 手動で更新(<u>M</u>) ✓ 画面外のイメージを使用(<u>E</u>) ✓ 自動スクロール(<u>N</u>) 	✓ノードトラッキングの使用可(<u>K</u>) ✓ PostScript 塗りつぶしをエンバンスト ビューで表示(<u>V</u>) □ エンバンスト ビューでビットマップをアンチェイリアス(<u>A</u>) □ 曲線ツールの境界ボックスの非表示(<u>B</u>)	
プラグイン 田- テキスト 田- ツールボックス 田- カスタマイズ 田- ドキュメント	 ビ リールのヘルフを表示(1) フルスクリーン プレビュー ○ ドラフト ビューの使用(<u>W</u>) ⑥ エンバンスト ビューの使用(<u>U</u>) 	□ 選択オプシェクトの軸争をハイライト(ら) ☑ ページ枠の表示(P)	
	ヴラデーションのステップのプレビュー(<u>R</u>): マウス ホイールのデフォルト動作: ペン タブレット:	256 ÷ ズーム ~ 設定(E)	
< >>		OK キャンセル ヘルプ	

選択したオブジェクトと同じサイズの長方形を作成する

ドキュメントページに選択したオブジェクトと同じサイズの長方形を作成するには、SHIFT キーを押しながら、「長方形ツール」



オブジェクトの複製に変形を適用する

オリジナルオブジェクトをそのまま残して、複製に変形を適用するには、 SHIFT キーを押しながら、 「変形」ドッキングウィンドウで「適用」をクリックします。



塗り付け、旋回、引き付、および反発のツールのペン先サイズをインタラクティブティブに調整する 塗り付け、旋回、引き付け、または反発のツールを選択し、 SHIFT キー を押しながら、ドッキングウィンド ウをドラッグして、ペン先のサイズを拡大/縮小します。



整形ツール (F10): ノードをを操作して曲線オブジェクトやテキスト文字を編集します。

「整形ツール」 💽 ツールを選択しなくとも、カーソルを四角形や、丸などに近づくと、自動的ノード上になるとノードアイコンに表示かわりそのまま任意の位置からドラッグして、図形を描くことができます。



ガイドライン選択解除するには(その1)

- 1.「編集」をクリックします。
- 2.「すべて選択」→「ガイドライン」をクリックします。
- 3.「ガイドライン」が、 すべて選択されます。
- 4.「DEL」キーをおして削除します。

メブジェクトや、テキスト文字などが、混在している オブジェクトや、テキスト文字などが、混在している ときにテキスト文字文字だけを「選択」して取り出し たり色付するときにつかいます。

編集	E(<u>E</u>)	表示(⊻)	レイフ	"ウト(<u>L</u>)	オブ				
•	元に	戻す 移動(<u>U</u>)	Ctrl+	Z				
4	やり	直し (三)	Ctr	+シフト+	Z				
@ >	繰り	返し 移動 (<u>)</u>	<u>R)</u>	Ctrl+	R				
	元に	戻すマネージ	7(<u>G</u>)						
*	切り	取り(<u>工</u>)		Ctrl+	x				
	⊐Ľ-	- <u>(C)</u>		Ctrl+	-C				
	貼り	付け(<u>P</u>)		Ctrl+	v				
2	形式	を選択して見	的付け	(<u>S</u>)					
Ü	削除	:(<u>L</u>)		削	除				
- °	複製	(<u>D</u>)		Ctrl+	D				
-	クロ-	->(<u>N</u>)							
暳	プロ/	ペティの⊐ピー	元(<u>M</u>)			<u>,</u> Q.,	オブミ	^ጋ τ/ንト((וכ
~	連続	複製(<u>T</u>)	Ctrl	+シフト+	D	Α.	7±0	z - λ (- Λ)	-/
	すべ	て選択(<u>S</u>)			•	A	ガイ	、、、 <u>・</u> 、	<u>G</u>)
						<u>.</u>	ノード	•(<u>N</u>)	

➡「消去」クリック

沢山設定せて表示されている、水平方向・垂直方向のガイドラインを削除する(その2)

- 1. プリセットガイドライン選択解除します。
- 2.ガイドラインを 1本での選択して 🎬 プリセットガイドラインアイコンをクリックします。
- 3.オプションが表示されます。
- 4.ガイドラインで「水平方向」をクリックして ➡「消去」クリック ➡ 「垂直方向」をクリックして
- 5.[OK]をクリックする。

ガイドラインの設定 ガイドラインの表示する ガイドライン . -1 D 0.0 0 →Eİ \oplus ·----- 🗸 🗙 \sim 角度 × 水平方向 ガイドラインにスナップ x: 1,142.8 mm 💌 ÷ 0.0 x: 1,142.8 mm -A 0. y: -3,070.0 mm • y: -3,070.0 mm 🕶 追加 追加 プリセットガイドラインの表示する オプション х 水平方向 ⊕ 作業領域 -330.644 mm 水平方向 -176.833 mm 7,106.895 ミリメートル 追加(A) ページサイズ -102.332 mm テキストのフロバティ レイアウト 3 214 683 移動(<u>M</u>) ~ -99.807 mm ラベル 3,214.683 3,214.683 62,880 mm バックグラウンド 削除(D) バックッシュ. ガイドライン 4,713.855 4,827.624 90.270 mm 消去(<u>L</u>) 水平方向 一垂直方向 5,082,567 137.406 mm 5,507.280 6,260.178 157.128 mm ガイド 6 413 691 プリセット 169,419 mm 6,741.909 グリッド ガイ置 183,576 mm 11-5-7 438 857 垂直方向 保存 ✓ ガイドラインの表示(S) HTML にエクスポート -733.653 mm - グローバル ✓ ガイドラインにスナップ(N) -588.132 mm -520.822 mm 819,281 mm < ガイドラインの削除します。 OK キャンセル ヘルプ

複数の開いているドキュメントを移動する

開いているドキュメント間を移動するには、CTRL + Tab キーを押します。



新しいドキュメントを(新規作成)を開く

ファイルをひらくには、直前のドキュメントタブの横にある「新規作成」ボタン(+記号)をクリックします。

	新規ドキュメントの作成	×
	名前(凶): [18]	
	アパシャト指定年(D): 18.7454 ~ サイズ(S): 18.7155 ~ 幅(M): 18.22 cmm 2 引メートル ~ 再え(H): 237.0 mm 2 〕 イーラ環(M): 10 0	
	エック・ビー(L): (MO) レックング解剖薬(E): (MO) マークロン ガレニューモー(P(): 新潟) マーク オカー お方 ち方 お方 ち方 お方 ちろ お方 ちろ ちろろ ちろろろ ちろろ ちろろ ちろろ ちろろろ ちろろろ ちろろろ ちろろろ ちろろろろ ちろろろ ちろろろ ちろろろろ ちろろろろろろろろ	100100
PDF エクスポートする	 このダイアログを再表示しない(A) OK キャンセル 	マレブ

PDF ファイル形式でファイルをエクスポートするには、標準ツールバーの「PDF にエクスポート」ボタンをクリックします。

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、<u>イメージ、グラフィック、フォマットを保存するための</u>ファイル 形式です。

😘 「PDF にエクスポート」							
メニューバーの下の標準ツールバーに							
ファイル(E) 編集(E) 表示(V)							
<u> ぱ</u> インポート(<u>I</u>)	Ctrl+I						
エクスポート(E)…	Ctrl+E						
目的別エクスポート(<u>R</u>)	•						

- → - ↑ 🖹 > P	> ドキュバント >		~ Ö	F#1X7F0検索	
生理 新しいフォルダー					1
* 01-0 2022	48	更新日時	10.10	サイズ	
= F271-77 #	1 2	2016/04/22 8:37	77416-78169-		
1 9900-F #	2 Excelフォルダ	2016/04/24 17:20	ファイル・フォルダー		
C Stadus a	3 Wordフォルダ	2016/05/12 10:08	ファイルフォルダー		
1741A/r *	📒 4 Woedの任意-PDF	2016/04/22 8-40	ファイル・フォルダー		
E 5774 x	5ワード文量例	2016/02/19 16:54	ファイル・フォルダー		
ConeDrive	6ワード実施フォルダ	2016/04/22 8-49	ファイル・フォルダー		
	- 7 Wordで国った時	2016/02/25 9:51	ファイル・フォルダー		
PC	Corel	2016/05/19 9:23	ファイルフォルダー		
# 900-F	Correl DRAWID 使い方	2016/05/13 21-45	ファイル・フォルダー		
デスクトップ	Corel VideoStudio Pro	2016/03/09 13:24	ファイル・フォルダー		
F#1X2F	lide500fvst6411222a_64jp	2016/03/31 14:03	ファイル・フォルダー		
₩ £2994 ×	Loilo	2016/03/08 8:26	ファイル・フォルダー		
77-(1)-4-(N):	DRAW X7 @@W/S				
77 (LOSED) PDF	Adobe Portable Document Format				
The second secon					
		947D9 #973			
H	9 E&#</td><td>Latio</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>フォルダーの非希生</td><td></td><td></td><td></td><td>エクスポート</td><td>キャンセル</td></tr></tbody></table>				

PDFプリセットを使用する

PDF 型式で保存する場合、ドキュメントの使用目的に応じて適切な PDF プリセットを選択します。カスタ ム PDF プリセットを作成することもできます。これを行うには、「PDF 書き出し」 ダイアログボックスで「設定」 をクリックし、オプションを選択した後に、「一般」ページで「プリセットの追加」ボタンをクリックします。

	Not care to	~
		
	要型 * 新しいフェルダー PDFの設定	× 💷 • 🔒
アイル(F) 損害(F) 衣木(V)	◆ クイーク アクタコ ヘ 一般 カラー ドキュメント オブラェクト プリプレス セキュリティ × 問題目:3	^
	■ デスクトップ # 77-114名(E): C:WUsersWDYNABODKWDocumentsWCoreiDRAW X7 の表い方。	pdf
送る(D)	4 ダウンロード # エウスポートの範囲	
	K43/01 # (##60/42/01) OH#60/-9(J) OH#60/-9(J) OH#60/-9(J)	
	■ E294 # OT+4001(2) OT+000	
	CheDrive パージサイズ	
	CoreDRAW の定義に合わせる(A)	
	 ・単純LたオブS25hにより設定(5) ・単純LたオブS25hにより設定(5) ・ ・ ・	
	ドキュメント POF プリセット(E): ドキュメント配布 ~ + -	
	■ ビクチャ · 石油付(T): Acrobat 6.0 · ·	
	77-(1-6)(N) ConeIOR	
	27-11-02種類(T): PDF - Pc	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	OK 39704	~157

PDFファイルを保護する

パスワードの使用および権限の設定を行って PDF ファイルを保護するには、「 PDF 書き出し」ダイアログボックスで「設定」をクリックし、「セキュリティ」ページでオプションを設定します。

へ フォルダーの非表示

ファ	ッイル(<u>E</u>)	編集(<u>E</u>)	表示(⊻)	
	送る(<u>D</u>)			×
۵.	PDF (c書き	き出し(<u>H</u>)		

一般 カラー ドキュメント オブジェクト ブ	リプレス セキュリティ 🗙 問題数: 3
暗号化方式(<u>工</u>): 標準	
□ <mark>文書を開くパスワード(P)</mark> パスワード(S): 文書を開くパスワードの確認(E):	
□ 権限/なワード(E) パスワード(<u>A</u>): 権限パスワードの確認(<u>N</u>):	

設定の- 保存(5) キャンセル

オブジェクトのプロパティを表示する

「オブジェクトのプロパティ」ドッキングウィンドウには非常に多くの情報が表示されることがあります。すべての 情報を表示するか、目的のプロパティのみを表示するかを切り替えるには、ドッキングウィンドウの右上隅に ある「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を非表示にする



輪郭ペンツールを表示する

ツールボックスに輪郭ペンツールが表示されていない場合、素早く再表示するには、ツールボックスの「素早く カスタマイズ」 → ボタンをクリックし、輪郭ペンフライアウトのチェックボックスをオンにします。

◎ 輪郭フライアウト		輪郭ペンの表示す	するには、F12を押す	輪郭ベン	X
	F12 \$71+F12	₩ J F 2 2 2 2 2 3 2 4 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	 ○ 輪野ペン F12 ● 輪野ペン F12 >> 輪野ペン 5×7+F12 >> 輪野線(極周) 0.1 mm 0.2 mm 0.25 mm 0.7 mm 1 mm 1.5 mm 2 mm 2.5 mm 	カラー(C): 留(U): (0.2 mm) ジリメートル ∨ 291ル(1,1): マク1ルの構実(E) コーナー(E): マイヤーの制度(D): 5.0 ° 9インキャップ(U): 日日 日 第二〇 (C): 日日 日 (C): (
			5 15-(C)		

輪郭および塗りつぶしのプロパティをコピーする

あるオブジェクトから別のオブジェクトに輪郭と塗りつぶしのプロパティをコピーするには、マウスの右ボタンを押 しながら、オブジェクトを変更先のオブジェクトにドラッグします。次に、コンテキストメニューから「全プロパティ のコピー」コマンドをクリックします。 オブジェクトを変更先のオブジェクトにドラッグします



選択したオブジェクトの境界線を作成する (枠線の作成)

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。



「スマートツールを使ってこの中をクリックして塗りつぶします。塗って出来たオブジェクトを選択して取り出す。 スマート塗りつぶしツール:オーバーらピング領域からオブジェクトを作成して、それから塗りつぶしを適用します。

オブジェクトの前面または背面のオブジェクトをトリムするには 175



※ドロップ シャドウ、パスに沿ったテキスト、アート メディア、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してからトリムします。



複数のオブジェクトを交差させるには

2つ以上のオブジェクトが重なる領域からオブジェクトを作成します。オブジェクトを交差させて、複数のオブジェクト が重なりあ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。

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<交差>]をクリックします。 (ハターセクション<交差) をクリックします。 (ハターセクション<交差) なりリックします。 (ハターセクション<交差) なりリックします。



Aテキストを入力して、範囲選択する

オブジェクトをトリムするには

CorelDRAW では、さまざまな方法でオブジェクトをトリムできます。

前面のオブジェクトをソース オブジェクトにして、背面にあるオブジェクトをトリムしたり、逆に背面のオブジェクトで、前面のオブジェクトをトリムしたりすることができます。重なり合っているオブジェクトの非表示になっている領域を削除して、表示されている領域のみを描画に残すこともできます。非表示の領域を削除しておくと、 ベクトル グラフィックをビットマップに変換するときにファイルのサイズが小さくなります。

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、星型を選択して



オブジェクトをウェルド/交差する

オブジェクトをウェルド (溶接) したり交差させたりして、不規則な形にすることができます。クローン、異なる レイヤにあるオブジェクト、線と交わっている単一のオブジェクトなど、ほとんどすべてのオブジェクトをウェルド または交差させることができます。ただし、段落テキスト、寸法線、またはクローンのマスターはウェルドまたは 交差できません。複数のオブジェクトをウェルドして、1 本の輪郭を持つ 1 つのオブジェクトを作成できます。 ウェルドした複数のオブジェクトの縁が、新しいオブジェクトをかたどる輪郭になり、ターゲット オブジェクトの塗 りつぶしと輪郭のプロパティがそのまま残ります。交差していた線は、すべて消えます。オブジェクトどうしが重 なり合っていても、重なり合っていなくてもウェルドできます。重なり合っていない場合は、単一オブジェクトと して取り扱われるウェルド グループになります。どちらの場合も、ウェルドしたオブジェクトは、ターゲット オブジ ェクトと同じ塗りつぶしと輪郭の属性を持つようになります。

1 つのオブジェクトを交差する直線とウェルドすると、外観は変わりませんが、オブジェクトが複数のサブパスに 分割されます。 3つのオブジェクトを選択 6 ウェルド<溶接>



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<交差>] をクリックします。 C K 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。 交差 K 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 整形 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 ウェルド<溶接> こともできます。 トリムマ型抜きっ インターセクション<交差> 簡素化 複数のオブジェクトを交差させるには 前面オブジェクトを背面オブジェクトで切り取る 背面オブジェクトを前面オブジェクトで切り取る
 - 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<交差>] 🖵 をクリックします。
 - ソース オブジェクトとターゲット オブジェクトを選択範囲線で選択し、プロパティ バーの [インターセクト] ボタンをクリックしても、オブジェクトを交差させることができます。

境界

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。



結合して作成された オブジェクト「穴」空く

2 つのオブジェクト (左) が結合して作成された 1 つのオブジェクト (右)。 最後に選択した塗りつぶしと輪郭の属性が適用されます。

オブジェクトを結合するには

- 1.結合するオブジェクトを選択します。
- 2. [オブジェクト] [結合] 🗾 をクリックします。



- 🧭 テキスト オブジェクトを結合すると、1つのテキスト オブジェクトになります。
- 🧭 プロパティバーの [結合] 🧧 ボタン をクリックして、選択したオブジェクトを結合することもできます。

結合オブジェクトの開いた線を閉じるには、

[オブジェクト] [曲線の結合]をクリックし、[曲線の結合] ドッキング ウィンドウで設定を選択します。

結合したオブジェクトを分割するには

- 1.結合したオブジェクトを選択します。
- 2.[プロパティバー][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。

結合して作成されたオブジェクトは分離されている



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。

「結合ツール」の利用

- ① 四角形を描く「コピー」重ねる
- ② 2つの四角形をそれぞれ違う「色で塗りつぶす」
- ③ テキスト文字を入力して「輪郭オブジェクト」に変換する
- ④ 上の四角形とテキスト文字を2つ選択する
- ⑤ プロパティバー「結合ツール」をクリックする
- ⑥ テキスト文字が透明化「穴が空く」し下の四角形の色が透けて見えるようになる



仮想セグメントの削除ツールを使用して曲線をウィルド < 溶接> する

曲線をウェルド <溶接> するには、仮想セグメントの削除ツール 📝 をクリックし、 SHIFT キー を押し ながらドラッグして、オーバーラップする終点を含む領域の周囲に選択範囲線を描画する。



複数の直線セグメントを一度に削除する場合には、ポインタをくりっくして削除するすべての直線セグメントを囲むように選択範囲をドラッグします。「仮想セグメントの削除」ツールは、ドロップシャドウ、テキスト、 イメージのうなリンクされたグループでは機能しません。

オブジェクトの [簡素化] オブジェクト間の [オーバーラップ] 重なり合ってる(領域)をトリムする



グループ化と違い、複合パス化されたものは、単一オブジェクトになります。 複合パスの用途は、ドーナツ型の様な、内側を切り抜いたオブジェクトを作ることになります。 複合パスでは、元になるオブジェクトの面が交差する部分は、穴が開きます。 これを「クリーニングホール」と呼びます。

複合パスオブジェクトの作成

選択ツールで複合オブジェクトを選択すると、複数のオブジェクトプロパティバーに

・「結合」 🗗 のアイコンは表示されます。これをクリックすると、複合パスオブジェクトが作成されます。



- 4「結合」クリックします。
- 5、用意されている花に重ねる。

💉 穴が開き「クリーニングホール」の中が透けて見えます。

なを、選択したオブジェくによっては、結合が出来ないものもあります。例えば「ドロップキャドウ」を適用しているオブジェクトは、結合できません。「結合」アイコンボタンが
 愛 淡色に表示されている場合には、
 結合に不適正なオブジェクトが選択されています。

複合パスオブジェクトを分離するには

── 分離(Ctrl+K):オブジェクトを分離して複数のオブジェクトとパスを作成します。

複合パスオブジェクトは単一の図形ですが、パスの形状は個別に保存されています。

これを分解し、個別のオブジェクトとして取り出すことができます。

複合パスオブジェクトを選択すると、曲線またはコネクタプロパティバーに 🔛 「分解」のアイコンは表示されます。これをクリックすると、複合パス構成していたオブジェクトが、それぞれの曲線オブジェクトに戻ります。

結合(Ctrl+L):複数オブジェクトを共通プロパティを持つ 1つのオブジェクトに結合します。 分解されたオブジェクト 文字部分も個別の構成部品に分解されます。





曲線オブジェクトのパスを分割する

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。

<mark>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</mark>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「<mark>O</mark>」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。

テキストを曲線に変換 すべてのノードを選択: オブジェクトの全てのノードを選択します。

- 1) 文字「〇」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
- 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。 (淡い灰色)です。 テキストを曲線に変換

パスを分割するには

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

[整形] ツール 📢 をクリックします。パスを右クリックし、[分割]をクリックします。書き出すパスの部分を表す

セグメント、ノード、またはノードのグループを選択し、プロパティバーの[サブパスの書き出し]ボタン の クリックします。 の 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。

サブパスを抽出するには 猫の文字を「複合オブジェクト」言います。。

図の複合パスオブジェクト(猫)の文字は単一の図形ですが、パスの形状(猫の田の部分)は個別に 保存されています。これを分解し、個別のオブジェクトとして取り出すことができます。

複合パスオブジェクトを選択るると、曲線またはコネクタプロパティバーに 🔛 分割アイコン表示されます。 これをクリックすると、複合パスを構成していたオブジェクトが、それぞれの曲線オブジェクトに戻ります。

- ① 猫の文字を選択する

 ・● 曲線に変換(⊻)
 ・● Ctrl+Q

 ② 曲線に変換します。

 オブジェクト(ユ)

 曲線に変換します。

 ・● 日線(レイヤ1上)の分割(B)
- ③ コネクタプロパティバーに 🖓 分割アイコン表示されます。
- ④ 曲線の 🛃 分割アイコンをクリックします。

猫・猫猪

分割された オブジェクトを表示 「簡略ワイヤーフレーム」を選択 ■ するとこのように表示されます。

黒く表示れた部分を<mark>サブパス</mark>と呼びます。

文字部分も個別の構成部品に分解されて表示されす。

■→ 曲線の分離:パスをオープン又は、またはクローズの

曲線オブジェクトに分離します。

塗りつぶししてある四角形を「曲線に変換」して、「整形ツール」 ស 選択すると四角形の4つの隅にノード付いている、このノードを1つ選択すると、「整形ツール」プロパティが表示され、アイコン「曲線の分割」すると「塗りつぶしの色」は消える。

四角形を完全に切り離すには



[整形ツール」を選択してノードのいずれかを引っ張る、多角形全体が変形します。



Ý.

[整形ツール」を選択してノードを新たに選択して引っ張る、多角形全体が変形します。

「整刑

[整形ツール]を選択してノードを新たに選択して引っ張ると、多角形全体が 色々と変形します。

[PDF] lilt o 81K - 伊豆市観光情報

kanko.city.izu.shizuoka.jp/pdf/d2791 25.pdf

Created Date 10/18/2012 5:19:34 PM

名前を付けて保存「ピクチャーに保存」で表示されたファイル

インターネットで「伊豆観光マップテキスト」見つけてダウンロードした。ダウンロードしたファイルを開き、新しく 「名前を付けて保存」をした。

Corel DRAWを新規に開き「インポート」を「保存先」のピクチャーから伊豆観光マップを指定、用紙サイズ に合わせてから、

「オブジェクト」➡「グループ解除」して、イメージに合わせて「テキスト」新しく入力して編集しました。

PDF	PDF 伊豆観光協会 Adobe Acroba 482 KB 伊豆観光協会 Adobe Acrobat Reader DC で開く 開る((O) 印刷(P)	t Docum	nent 種類: Adobe Acrobat Document サイズ: 482 KB 更新日時: 2016/12/31 10:27
	プログラムから開く(H) PDF のインポート テキストのインポート形式 ◎ [テキスト(T)] ○ 曲線(<u>C</u>)	×	 Adobe Acrobat Reader DC CorelDRAW X7 (64-Bit) Microsoft Edge Word 2016 ストアの検索(S)
	☑コメントをインポートして別個のレイヤ上に配置(上) □ 再利用可能なオブジェクトをシンボルに変換(<u>R</u>) OK	キャンセル	別のプログラムを選択(C)

ベースライングリッドテキスト文字を入力する時に役立つ

表	⊼(⊻)	レイアウト(<u>L</u>)	オブジェクト(<u>]</u>)	効果	
	グリッド	(<u>G</u>)		•	ドキュメント グリッド(<u>G</u>)
\checkmark	ルーラ・	-(<u>R</u>)			ピクセル グリッド(<u>L</u>)
~	ガイド	ライン(<u>I</u>)		~	ベースライン グリッド(<u>B</u>)
		ペースライングリッ	ド7キスト文字を入力する時に名	立つ	



Г

8 	サイズの集中化のケイズの客官室を開き、とす。 サイズの集中化のマップレンドのオブジェクトの回転ノードでの他のブレンドオプション その他のブレンドオプション プレンドの開始オブジェクトと終了オブジェクトを選択します。 対点と終点のオブジェクト クトに適用します。 ドキュメントの別のブレンドのプロパティを選択したオブジェ プレンドプロパティパーをコピー	ループブレンド	
€ 	バスのプロパティブレンドにダイレクトカラーの変化を適用します。 ブレンドにダイレクトカラーの変化を適用します。 グイレクトプレンド カラースペクトル内で時計回り変化するプレンドです。 格計回りプレンド 反時計回りプレンド プレンドのオブジェクトの表示と色の変更率を調整します。	9 0 度回転	
, € • • •	ブレンドオブジェクトを回転する角度を設定します。 ブレンド方向 ブレンドにループ効果を適用します。 ループブレンド ゲレンドを消去します。	曲線 2 0段加速	
++ ² 10 +	ブレンドのステップ数 関連付けられ場合のみです。 プレンドのオブジェクト間の距離を設定してブレンドがバスの プレンドの間隔 プレンドの段数を変更するか、段数間の間隔をを調整します。 オブジェクトのプレンド	曲線10段加速	
₩ 29 mm ₹ 20 mm	オブジェクトの高さと幅を設定します。 オブジェクトのサイズ	曲線 8 段加速	
$= + - \begin{bmatrix} 2 & 2 & 2 \\ 2 & 2 & 2 \\ 2 & 2 & 2 \end{bmatrix} \frac{111 \text{ mm}}{73 \text{ mm}}$	現在のオブジェクト設定をブリッセト保存します。 ブリッセトの追加 選択したオブジェクトを「ブリッセト」リストから削除します。 ブリッセトの削除 オブジェクトの配置またはスケールを実行するときに使用する。 オブジェクトの原点 メおよびY座標を設定してページにオブジェクトの配置します。	13年 14日	減速
ፓህቲット	ブリッセトオブションを選択します。 プリッセトリスト	プリセット 直線 8 段功 直線 10 段	直線 20 段 90 度回転 ループブレン

🝡 ブレンドツール

インタラクティブブレンドツールといいます。これをクリックして二つの図形を結ぶと、 ブレンドされて以下のような効果がかかります。※ 黄色の星と青の円を結びました。

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。 新規パスをクリックすると



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。



ノードをマッピングして、ブレンドの外観を変更できます。六角形の2つのノードを星形の2つのノードにマッピングすると、より緩やかに変化します(下)。

オブジェクトをブレンドするには 直線に沿ってブレンドする

ツールボックスのブレンド ツール 🍡 をクリックします。最初のオブジェクトを選択し、2 番目のオブジェクトにドラッグします。ブレンドをリセットする場合は、ドラッグしているときに Esc キー を押します。

フリーハンド パスに沿ってオブジェクトをブレンドする

ツールボックスのブレンド ツールをクリックします。最初のオブジェクトを選択します。 Alt キーを押しながらドラッグして、2番目のオブジェクトまで線を描きます。



ブレンドをパスに結合する

ツールボックスのブレンド ツール 强 をクリックします。 ブレンドをクリックします。 プロパティ バーの [パスのプロ パティ]ボタン 🔨 をクリックし、 [新規パス] をクリックします。 ポインタが曲がった矢印に変わったら、 ブレンド を結合するパスをクリックします。

ブレンドをパス全体に合わせて引き伸ばす

既にパスに結合しているブレンドを選択します。 プロパティ バーの[その他ブレンド オプション] ボタン 🎲 を クリックし、「パスに沿ってブレンド]チェックボックスをオンにします。

複合ブレンドを作成する

ブレンド ツール 强 を使用して、オブジェクトを別のブレンドの始点オブジェクトまたは終点オブジェクトまで ドラッグします。 ☞ 「ブレンド」 ドッキング ウィンドウ (「効果】 「ブレンド」)を

ブレンドをコピーまたはクローンするには

- 1. ブレンドする 2 つのオブジェクトを選択します。
- 2. 「効果]をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - 「効果のコピー」「ブレンド」
 - [効果のクローン] [ブレンド]

3.コピーまたはクローンする属性を持つブレンドを選択します。

≪ 複合ブレンドをコピーまたはクローンすることはできません。 また、属性スポイト ツール 📝 を使用してブレンドをコピーできます。

"2||10 ブレンドの中間オブジェクトの数を設定するには 🔲 5 mm

- 1. ブレンドを選択します。
- 2. プロパティ バーのオブジェクトのブレンド ボックスに値を入力します。
- 3. Enter キーを押します。

🧭 プロパティ バーの [オブジェクトとカラーの集中化] ボタン 🔲 をクリックして、対応するスライダを調整するこ とにより、オブジェクトとカラーの集中化の比率を設定できます。

パスに沿ったブレンドのオブジェクト間の距離を設定するには

- 1.既にパスに結合しているブレンドを選択します。
- 2. プロパティバーの「ブレンドの間隔」ボタンをクリックし、
- 3. プロパティ バーのオブジェクトのブレンド ボックスに値を入力します。
- 4. [Enter] キーを押します。 プロパティ バーの [] 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

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 📫

- B 🗗 🚰 🦹 🥐 🛛 \oplus アクセラレーション: 喧 ガジェクト: £ 🐚 カラー:

使用して、オブジェクトをブレンドすることもできます。

ビットマップ塗りつぶし、テクスチャ塗りつぶし、パターン塗りつぶし、または PostScript 塗りつぶしで塗りつぶされたブレ ンドオブジェクトを使用して、色の変化を作成することはできません。プロパティバーの「オブジェクトとカラーの集中化] ボタン 🛄 をクリックして、対応するスライダを調整することにより、最初のオブジェクトから最後のオブジェクトまでのカラ -変換の速度を設定できます。





v 🔺

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] ফ 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

始点オブジェクトまたは終点オブジェクトを選択する

ブレンドを選択して、プロパティ バーの [始点と終点のオブジェクト] ボタン 📑 をクリックします。 次に、[始点の表示] または[終点の表示] を 🚅 クリックします。

ブレンドの始点オブジェクトまたは終点オブジェクトを変更する

ブレンドを選択して、プロパティ バーの [始点と終点のオブジェクト] をクリックします。 次に、[新規始点] または [新規終点]ボタンをクリックします。ブレンドの外側にあるオブジェクトのうち、ブレ ンドの始点または終点として使用するオブジェクトをクリックします。

分割ブレンドまたは複合ブレンドの始点オブジェクトまたは終点オブジェクトを融合する

CTRL キーを押しながら、ブレンドの中間オブジェクトをクリックし、続いて始点オブジェクトまたは終点オブジェクトをクリックします。 プロパティ バーの [その他ブレンド オプション] ボタン をクリックします。始点オブジェクトを選択した場合は[始点の融合]ボタン ♪ をクリックします。終点オブジェクトを選択した場合は、 [終点の融合]ボタン ♪ をクリックします。

💉 [オブジェクト] [重ね順] [順序の逆転] をクリックすると、ブレンドの方向を逆にすることができます。

ブレンドのパスを変更するには

- 1. ブレンドを選択します。
- 2. プロパティ バーの [パスのプロパティ] ボタン 🔨 をクリックし、[新規パス] をクリックします。
- 3. ブレンドに使用するパスをクリックします。

ブレンドをパスから分離する

ぼう (新規パス) をクリックと表示される。
 パスの上でクリックする

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 Ň をクリックし、[パスの表示] をクリックします。

ブレンドを分割して、ブレンド効果で、中の1枚だけ引き出したい。

- 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。あとはドラッグで引き出すことができます。

💉 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]ボタン 😱 をクリックして、ブレンドを削除することもできます。







オブジェクトに等高線を付ける

地図上の山など描くのに便利です。拡大すると、以下のような矢印が ありますね。小さな四角内に好きな色をドラッグして入れると、カラー変 更ができます。白い細長方形も動かすとグラデーション具合が変わります

オブジェクトに等高線を付けると、オブジェクトの内側または外側に向けて同心円状の線が描かれます。 CorelDRAW では、等高線の数と間隔も設定できます。

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。 Care

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。

等高線を選択したオブジェクトの中央に追加する

[中心へ]ボタン 🔚 をクリックします。

等高線の数を指定する

プロパティ バーの [内側の等高線] ボタン 🚹 または [外側の等高線] ボタン 🎦 をクリックし、[ステップ 数1ボックスに値を入力します。

等高線の間隔を指定する

プロパティバーの「等高線オフセット]ボックスに値を入力します。

等高線を集中化する

プロパティ バーの [オブジェクトとカラーの集中化] ボタン 🔲 をクリックし、オブジェクト スライダを調整します。 尖った等高線の角を使用する

[マイターの角] ボタン 🔽 をクリックします。

丸い等高線の角を使用する

[丸型の角] ボタン 🌈 をクリックします。このコントロールの効果は、等高線の外側によりはっきり現れます。

ベベル付き等高線の角を使用する ● ☞ [効果] [等高線]をクリックし、[等高線]ドッキング ウィンド 「ベベル付き角] ボタン 🜈 をクリックします。 ウで設定を指定することによって、等高線を作成することが

等高線効果をインタラクティブに変更する ^{できます}

等高線のステップサイズを変更するときは、等高線ツールを使用し、等高線をクリックして、正方形の等高 線ハンドルをドラッグします。 CTRL キーを押しながらドラッグすると、

等高線ステップの数が変更されますが、ステップサイズは同じに維持されます。





等高線







※[効果] [等高線]をクリックし、[等高線]ドッキング ウィンドウで設定を指定することによって、等高線を作成することができます。

等高線をコピーまたはクローンするには

- 1.等高線効果を適用するオブジェクトを選択します。
- 2. [効果]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。

必該 また、属性スポイト メリールを使用して等高線をコピーできます。詳しくは、以下のページを参照してく ださい。オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには、

等高線オブジェクトの塗りつぶしカラーを設定するには

- 1.ツールボックスの等高線ツール 📃 をクリックします。
- 2. 等高線オブジェクトを選択します。
- 3. プロパティ バーの [塗りつぶしカラー] ピッカーを開き、カラーをクリックします。塗りつぶしカラーを適用で きない場合は、ステータス バーで [塗りつぶしカラー] オプションがオンになっていることを確認 します。 元のオブジェクトにグラデーション塗りつぶしを適用している場合は、2 つ目のカラー ピッカーが表示されます。

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 遲 をクリックし、次のボタンのいずれかを選択します。
 - 直線高等線のカラー
 - 反時計回り高等線のカラー
 - 反時計回り高等線のカラー 📶

オブジェクトを等高線から分離するには

- 1. 選択ツール 📐 を使用して、等高線が付いているオブジェクトを選択します。
- 2. [オブジェクト] [等高線グループの分割] をクリックします。



オブジェクトに歪曲効果を適用する わいきょくツールと読みます。図形を歪(ゆが)ませるツールです。 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。 プッシュ/プル:オブジェクトのエッジがくぼんだり、盛り上がっていたりするように見せます。

歪曲効果 💀 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。

ッイスト: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。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。

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. [効果] [歪曲の消去] をクリックします。

との方法では、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] ボタン
をクリックして、歪曲効果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. [効果] [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、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。





[ドロップキャドウツール] オブジェクトの後や下にシャドウを適用します

0

可 ドロップ シャドウ(影)を作成する

ドロップ シャドウは、オブジェクトと平行な位置、右、左、上、および下の 5 つの視点からオブジェクトに投じた光でできるシャドウをシミュレートします。 ドロップ シャドウは、アート テキスト、段落テキスト、ビットマップなど、ほとんどのオブジェクトまたはオブジェクトのグループに付けることができます。

ドロップ シャドウを付けるときに、視点を変更したり、カラー、不透明度、フェードレベル、角度、フェードなどの属性を調整したりすることができます。

• ドロップ シャドウを追加するには、オブジェクトをクリックし、最初のオブジェクトからシャドウを配置する場所 にドラッグします。

- ドロップシャドウの遠近効果を変更するには、始点ハンドルをドラッグします。
- ドロップ シャドウの方向を変更するには、終点ハンドルをドラッグします。
- ドロップシャドウの不透明度を調整するには、スライダを調整します。
- ドロップシャドウのカラーを変更するには、カラーパレットからカラーを終点ハンドルまでドラッグします。

💉 プロパティ バーのコントロールを使用して、ドロップ シャドウを調整することもできます。



作成したドロップ シャドウを、選択したオブジェクトにコピーまたはクローンできます。ドロップ シャドウを コピー した場合は、オリジナルとコピーはそれぞれ独立したものになるので、別々に編集できます。クローンした場合 は、マスター オブジェクトのドロップ シャドウの属性が自動的にクローンに適用されます。

ドロップ シャドウをそのオブジェクトから分離すると、ドロップ シャドウ自体を細かく調整できます。たとえば、透明度を編集する場合と同じように、ドロップ シャドウを編集できます。

透明度と同じように、ドロップ シャドウにマージ モードを適用し、ドロップ シャドウのカラーと下のオブジェクトの カラーがどのようにブレンドされるかを制御できます。

💉 ドロップ シャドウを削除することができます。

ドロップ シャドウを追加するには

- 1.ツールボックスのドロップ シャドウ ツール 🛄 をクリックします。
- 2.オブジェクトをクリックします。
- 3. オブジェクトの中心または端からドラッグして、ドロップ シャドウを目的のサイズにします。
- 4. プロパティバーで属性を指定します。

ダブレンドしたオブジェクト、等高線の付いたオブジェクト、ベベル付きオブジェクト、押し出したオブジェクト、アートメディアツール で作成したオブジェクト、および別のドロップシャドウが付いたオブジェクトなどのリンクグループには、ドロップシャドウを追加できません。

切り取り可能なシャドウを追加するには

- 1.オブジェクトを選択します。
- 2.[編集] [複製]をクリックします。
- 3. 画面上のカラーパレットで暗い色をクリックします。
- 4. [オブジェクト] [重ね順] [背面] をクリックして、オリジナルをクリックして複製を背後に配置します。
- 5. 複製の位置を調整します。

ドロップ シャドウをコピーまたはクローンするには

- 1.ドロップシャドウのコピー先またはクローン先となるオブジェクトを選択します。
- 2. [効果]をクリックし、次のいずれかをクリックします。
 - [効果のコピー] [ドロップ シャドウ]
 - [効果のクローン] [ドロップ シャドウ]
- 3.コピー元またはクローン元のオブジェクトのドロップ シャドウをクリックします。
- 底性スポイト ツール
 を使用してドロップ シャドウをコピーすることもできます。
 詳しくは、以下のページを参照してください。オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには、

オブジェクトからドロップ シャドウを分離するには

- 1. オブジェクトのドロップ シャドウを選択します。
- 2. [オブジェクト] [ドロップ シャドウ グループの分割] をクリックします。
- 3.ドロップシャドウをドラッグします。

ドロップ シャドウにマージ モードを適用するには

- 1. ツールボックスのドロップ シャドウ ツール 口 をクリックします。
- 2.ドロップ シャドウを加えたオブジェクトを選択し、プロパティ バーの [透明モード] リスト ボックスからマージ モードを選択します。

💉 デフォルトのマージ モードは「乗算」で、自然なドロップ シェードが生成されます。

ドロップ シャドウを削除するには

- 1. オブジェクトのドロップ シャドウを選択します。
- 2. [効果] [ドロップ シャドウの消去]をクリックします。

ダ プロパティ バーの[ドロップ シャドウの消去]ボタン をクリックして、オブジェクトのドロップ シャドウを 削除することもできます。

🚡 「スマート塗りつぶしツール」を使用して、シャドウを作る

MY DESIGN
文字の下半分四角形を図のように描く。
文字の下半分四角形を図のように描く。
スマート ツールのフライアウトで「スマート塗りつぶしツール」を選び、
長方形 n 内側をクリックします。MY DESIGNスペースバーを押して「選択ツール」にし、新規オブジェクトを選択して下に
向けた後、再度クリックして斜変形ハンドルにいます。MY DESIGNエに傾けて色をグレーにし、Xを右クリックしてアウトラインを消せます。MY DESIGNエに傾けて色をグレーにし、Xを右クリックしてアウトラインを消せます。

		13	2		Þ		
ブリセット ~	プリッセトオブションを選択します。 プリッセトリスト	ታግታット	田思	- 直線的	60発直線 ピンチ	Ϝʹͼプッシュ 上ʹͼプッシュ	
+	現在のオブジェクト設定をブリッセト保存します。プリッセトの追加	>					
I	選択したオブジェクトを「プリッセト」リストから削除し、プリッセトの削除	щ р°			ιK		$ \bigcirc$
長方形	フリーハンドと長方形選択範囲を切り替えます。資サモート				ম		
>	WTF、II 、	メハイ			田	\bigcirc	
••••	ノードの追加ノードを削除して曲線オブジェクトを変更します。						
~	ノードの判除曲線セグメントを直線に変換します。。				田		
K.	奥作して変形します。 直線セグメントを曲線に変換します。コントロールハンド: 曲線に変換	儿を			線 的		
K	ノードを尖化ノードに変化して曲線に鋭角を作成します。尖化ノード	します。	° ٦	1			
K	ノードのスムーズ化 同じ曲線形状をノードの両側に適用します。 対称ノード		۲m411	2 - 2 -	傾斜		
4	自由エンベーローブを適用してノードプロパティを変更しま規制なしノード	ЩФ°			直		
	直線から成るエンベロープを適用します。 直線ノード 〒切の形状を作はするコンベローフを適用します。						
	1111、1111、111、111、111、111、111、111、111、				「 一 の 参 約 ジ		U
<u>)(</u> ∓	二重弧ノード				、 チ (実める)		
>	エンベコープカこオブジェフへを含っするうまを見てくりょう。	n°			μ		
釀	エンベロープを適用する場合に直線を維持します。直線を維持				にプッシ	$\left \right\rangle$	\square
007 200 201	既存のエンベローブがあるオブジェクトにエンベローブを満新しいエンベロープの追加	週用し	₩₩°		г		
1 ²⁰⁰	別のオブジェクト形状に基ずくエンベロープを作成ます。エンベロープ作成元適用します。			-	ΤC		
e B	ドキュメントの別のエンベロープのプロパティを獲択して、エンベローププロパティをコピー既存のエンベロープがあるオブジェクトにエンベロープを遡	山ンベー	⊓—'n ₩₩°	IJ	۲؇シ		\square
	モンベロープの消去	川金し	ᄟ				

ᇌ [エンベーロープツール]エンベーロープのノードを適用してドラッグして、オブジェクトの形状を変更します。

🖳 🔛 エンベロープを使用してオブジェクトを整形する

CoreIDRAW では、線、アートテキスト、および段落のテキストフレームなどのオブジェクトにエンベロープを 適用して、それらのオブジェクトを整形することができます。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。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。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。エンベロープのコピーまたは削除もできます。エンベロープを編集するには、エンベロープのノードを追 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。 CoreIDRAW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。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。 ・ エンベロープを整形するには、ノードをドラッグします。 エンベロープをリセットする場合は、マウス ボタンを離す前に Esc キー を押します。

OREM ipsum

プロパティ バーのコントロールを使用して、 エンベロープを調整することもできます

プリセットのエンベロープを適用する

プロパティバーの[プリセットの追加]ボタンをクリックし、エンベロープの形状をクリックします。

- エンベロープが付いているオブジェクトにエンベロープを適用する
- プロパティ バーの[新規エンベロープの追加]ボタン 🗱 をクリックし、ノードをドラッグしてエンベロープの エンベロープを削除する

[効果] [エンベロープの消去]を 🚯 クリックします。

[エンベロープ] ドッキング ウィンドウ ([効果] [エンベロープ]) を使用して、エンベロープを適用することもできます。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
 タン
 マ トレーン
 マ ト
 マ トレ
 マ トレーン
 マ トレーン
 マ ト
 マ トレーン
 マ トレ
 マ ト
 マ トレ
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ ト
 マ
 マ
 マ
 マ
 マ
 マ
 マ
 マ
 マ
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 マ
 マ
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア
 ア

エンベロープをコピーするには

- 1.エンベロープのコピー先のオブジェクトを選択します。
- 2. [効果] [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。
- メガ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 いっとう マンベロープを含むオブジェクトを選択して、エンベロープをコピーすることもできます。 スポイト ツール く を使用してエンベロープをコピーすることもできます。



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。

エンベロープの複数のノードを一度に移動する

プロパティ バーの[規制なしモード] ボタン 🧨 をクリックし、移動するノードを選択範囲線で選択して、別の場所にドラッグします。

選択範囲線で複数のノードを選択する

プロパティバーの[選択 モード]リストボックスから、[長方形]を選択し、選択するノードの周りをドラッグします。

フリーハンド選択範囲線で複数のノードを選択する

プロパティバーの[選択モード]リストボックスから、[フリーハンド]を選択し、選択するノードの周りをドラッグします。

反対側のノードを同じ方向に同じ距離だけ移動する

CTRL キーを押しながら向かい合っている2つのノードを選択し、別の場所にドラッグします。

反対側のノードを反対方向に同じ距離だけ移動する

プロパティ バーの [単一孤モード] 🔄 または [二重孤モード] ボタン 📶 をクリックし、ボタンが押されていない状態にします。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。

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。

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。

オブジェクトに遠近効果を適用する

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。 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。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 ビットマップシンボルには付けられ ません。



元のグラフィック (左)、1 点遠近効果を適用 (中央)、2 点遠近効果を適用 (右)。 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

2 点遠近効果を適用する

[効果] [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。

効果(<u>C</u>)	ビットマップ(<u>B</u>)
🗈 遠近	効果の追加(<u>P</u>)

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. [効果] [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、以下のページを参照してください。 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。

*片方だけ、または両方の消失点をドラッグして遠近効果を調整することもできます。

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. [効果] [遠近効果の消去]をクリックします。-



遠近効果の追加(P)…
 効果の消去(R)

Ð			
8 P	押し出しのべべル 押し出しオブジェクトに照明効果を適用します。。 押し出しの照明 押し出しプロパティを選択したオブジェクトに適用します。。 押し出しプロパティをコピー オブジェクトから押し出しを削除します。 押し出しの消去	押し出す(左下)	
20 🗧 👩 🚽 🖉	押し出し効果の押し出し量を調整します。 奥行き 押し出しを回転します。 押し出し回転 押し出し回転 押し出しの色 押し出しの色 押し出しの名	押し出す(下)	
±∂NE ∨ 💋 🍵	オブジェクトやページに消去点の場所をロック。ページまたはオブジェクトの消去点	押し出す(右下	
	サンジェクト間で消去点を共有する 、 オブジェクト間で消去点を共有する消去点をのロック場所を変更し消去点のプロパティ	押し出す(右上)	
	新新新新新オブジェクトに適用する押し出の種類を選択します。 「国家の市市理」の種類 「国家の「四」」 「日」 「日	押し出す(上)	
800 X: -28 mm 800 Y: 167 mm	オブジェクトの配置またはスケールを実行するときに使用するオブジェクトの原点 オブジェクトの原点 ×および×座標を設定してページにオブジェクトの配置します。 オブジェクトの位置	押し出す(左上)	
- + ~4	で、たい、たちのは、たちので、たちので、たちで、たちで、たちで、たちで、たちで、たちで、たちで、たちで、たちで、たち	R 図	
JUtew	ブリッセトオブションを選択します。 ひ 相相相相相相 ひ し し し し し し し し し し し し し し し し し し し		

💽 [押し出しツール]3D効果をオブジェクトに適用して立体的な感じを作成します。

 \bigcirc

🕨 押し出しツールで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。コピー又はクローンすると、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 ベベル しを削除することもできます。

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。

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 🜍 押し出し

- 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。

TIH7wh @ 85.8 00 288

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。

🖋 押し出しをリセットする場合は、マウスのボタンを放す前に Esc キー を押します。

💉 [押し出し] ドッキング ウィンドウ ([効果] [押し出し]) を使用して押し出しを作成することもできます。

押し出しをコピーまたはクローンするには

- 1.押し出すオブジェクトを選択します。
- 2. [効果]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。

	đ	IJ	
	\geq	/	
小さい背面			\sim
回転した押し	出し		\sim
奥行き:	1.0	*	
H:	3.379	🔹 in	
V:	4.807	÷ in	
始点:			

💉 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。

押し出しの形を変更するには

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、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] ボタン 🚯 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 刻 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。

3.3つの[照明]ボタン 🔮 のいずれかをクリックします。

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。

シェーディングをリアルにするには、

シェーディングとは、明暗のコントラストで立体感を与える技法である光源とモデル(物体)の形状などをもとに、モデル に陰影をつけること。ハイライトとは、顔に立体感を出すために白めのチークやハイライターで顔の一部に明るさを入れ ることで、立体感が増す。

[フルカラーの使用] チェック ボックスをオンにします。 光源の強度を調整する :[照明の強度をプレビュー]ウィンドウで 照明を選択し、[強度]スライダを動かします。 光源を削除する :アクティブな[照明]ボタンをクリックします。

押し出しの消失点を変更するには

消失点をロックする

押し出しオブジェクトをダブルクリックします。 プロパティ バーの [消失点のプロパティ] リスト ボックスで

[消失点をオブジェクトにロック]または[消失点をページにロック] を選択します。

消失点をコピーする

消失点を変更する押し出しオブジェクトをダブルクリックします。 プロパティバーの[消失点のプロパティ]リストボックスから、 [消失点のコピー]を選択します。 消失点のコピー元となる押し出しオブジェクトを選択します。

2つの押し出しで使う1つの消失点を設定する

押し出しオブジェクトをダブルクリックします。プロパティ バーの[消失点のプロパティ]リスト ボックスから[共有 消失点]を選択します。共有する消失点が設定されている押し出しオブジェクトを選択します。

◎ [押し出しツール]3D効果をオブジェクトに適用して立体的な感じを作成します。

• 押し出しを作成するには、3D 押し出しを投影する方向へオブジェクトをドラッグします。



- 押し出しの方向を変更するには、Xの形をした遠近効果ハンドルをドラッグします。
- 押し出しを回転させるには、ダブルクリックして回転ハンドルを表示し、いずれかの回転ハジブリがたます。



プロパティバーのコントロールを使用して、押し出しを調整することもできます





透明ツールとオブジェクト透明ツール

イラスト作成の最後に、Corel DRAW とCorel PHOTOで特殊効果を追加して作品の、外観や感覚を 完璧に仕上げます。

Corel DRAW とCorel PHOTO

イラストに奥行きを追加するには、CorelDRAWを使用している場合には、[透明] 🔪 ツールを使用し、 CorelPHOTO-PANT を使用している場合には、ツールボックスの[オブジェクト透明]ツール 🔩 を使用 することができます。例えば、Corel DRAW内で黒で塗つぶされているおオブジェクトに透明グラデーション を適用し、メッシュ塗りつぶしの一番上にこのオブジェクトを重ねることができます。このテクニックによりリアル な奥行き、陰影、ハイライトがメッシュ塗りつぶしに追加されます。

「試してみる」

1、色で塗りつぶされているオブジェクトを選択します。

- 2、次のいずれかの操作を行います。
 - CorelDRAWでは、ツールボックスの「透明」ツール 💦 をクリックします。
 - ●CorelPHOTO-PAINTでは、ツールボックスの「オブジェクト透明」ツール 褖 をクリックします。
- 3、次のいずれかの操作を行います。
 - ●CorelDRAWでは、プロパティバーの「透明の種類」リストボックスから透明のタイプ 😪 を選択します。

38

を選択します。

- ●CorelPHOTO-PAINTでは、プロパティバーの「塗りつぶしにの種類」リストボックスから透明タイプ
- 4、プロパティバーのコントロールを使用して、透明を変更します。
- メブジェクト全体をフェードさせるには、CorelDRAWでは、「標準」透明タイプ え を選択します。 CorelPHOTO-PAINTでは、「フラット」透明タイプ え を選択します。

🔧 「透明ツール」 選択したオブジェクトの周りに新しいオブジェクトを作成します。



コーレルドローその他操作方法-透明

オブジェクトの透明度を設定

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、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。 CorelDRAWのデフォルトでは、すべての透明がオブジェクトの塗りつぶしと輪郭に適用されますが、オブジェクトの輪 郭または塗りつぶしに限定することもできます。 透明ツールを選択して透明度を設定するオブジェクトをクリックして選択

プロパティーで透明の種類と透明度を設定





例えば鏡文字と組み合わせて床面に写ったようなイメージを表現





塗りつぶし

透明度をオブジェクトの塗りつぶしのみ適用します。



オブジェクトの透明度を変更する

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、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

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。

- 標準透明を適用する
- 透明グラデーションを適用する
- 透明パターンを適用する
- 透明テクスチャを適用する
- 透明度をコピー、固定、および削除する
- マージ モードを適用する

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] [オブジェクトのプロパティ] をクリックします。
- 3. [オブジェクト プロパティ] ドッキング ウィンドウの [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] スライダを移動して、透明度を増減させます。
- ※ 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 褬 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カラー塗りつぶし、および透明を管理する

オブジェクトの透明度を変更するを適用する

- 透明グラデーションを適用するには
- 透明グラデーションを作成するには

透明グラデーションを適用する

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は、線形、 楕円形、円錐形、または長方形にできます。

透明グラデーションは、パーソナル ライブラリまたは Content Exchange から選択できます。

使用可能な透明度パターンの参照、キーワードによる検索、お気に入りへの追加、好みのパターンの投票、または Content Exchange からパーソナル ライブラリへのコピーを行うことができます。

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。 透明度に対して、逆転、ミラー化、サイズ変更、斜変形、または別の変換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、将来の使用のために保存することができます。

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] [オブジェクトのプロパティ] をクリックします。
- 3. [オブジェクト プロパティ] ドッキング ウィンドウの [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クリックします。
- 5. 表示されたポップアップ ウィンドウの [適用] ボタンをクリックします。

透明度を修正するには、[オブジェクト プロパティ] ドッキング ウィンドウで [透明度の編集] ボタン 💯 をクリックし 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] [オブジェクトのプロパティ] をクリックします。
- 3. [オブジェクト プロパティ] ドッキング ウィンドウの [透明度] 領域で、[透明グラデーション] ボ タン 🔛 をクリック して、透明グラデーションのオプションを表示します。
- 4.次のいずれかのボタンをクリックして、透明グラデーションのタイプを選択します。
- 線形透明グラデーション
- 楕円形透明グラデーション
- 円錐形透明グラデーション
- 長方形透明グラデーション
- 5. グレースケール バンドの上にある最初のノードをクリックして、[ノードの透明度] ボックスに値を入力します。
- 6. グレースケール バンドの上にある最後のノードをクリックして、[ノードの透明度] ボックスに値を入力します。
- 7. グレースケール バンドの下にある中心点スライダを移動して、透明度の中心点を設定します。

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、[ノードの透明度] 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。選択した新しいノードの、[ノードの透明度] ボックスに値 を入力します。

中間透明度の位置を変更する

対応するノードをグレースケール バンド上の新しい位置までドラッグするか、[ノードの位置] ボックスに値を入力します。

中間透明度を削除する

対応するノードをダブルクリックします。

透明度をミラー化、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。

- * 繰り返しおよびミラー化
- * 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の数を指定する

[デフォルトに設定] ボタンをクリックして、グラデーションのステップのロックを解除し、[グラデーションのステップ] ボックスに 値を指定します。

透明グラデーションが、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

[アクセラレーション] スライダを移動します。

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なめらかにする

[スムーズ化] 🛃 ボタンをクリックします。

オブジェクトの縦横非に合わせて、透明度の幅と高さを設定する

[透明度の幅] ボックスと [透明度の高さ] ボックスに値を入力します。

透明度の中心を上下、左右に移動する

[X] ボックスと[Y] ボックスに値を入力します。

透明度を指定角度だけ傾ける

[斜変形]ボックスに値を入力します。

透明度を指定角度だけ回転する

[回転]ボックスに値を入力します。

透明度が不均衡に傾斜または伸張することを許容する [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。

ブレンドの変わり目: 変形: 種類: ⊷ 100 % ÷ I 100 % ÷ ミラー、繰り返し、および逆転: * *₫* 0.0 ° C ✓ 自由スケールと斜 70-: ÷ 0 256 -----···· 0.0 中

[塗りつぶし] ボタン 🛐 または [輪郭]ボタン 酇 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ク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

このページの手順:

- 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
- ベクトルまたはビットマップ透明を修正するには
- •2 色パターン透明を適用するには

透明パターンを適用する

透明パターンには3つのタイプがあります。

- ベクトル パターン透明 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、簡単に操作できる。
 ビットマップ パターン透明 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。
- 2 色パターン透明 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。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。使用可能なパターンの参照、キーワードによる検索、お気に入りへの追加、好みのパターンの投 票、または Content Exchange からパーソナル ライブラリへのコピーを行うことができます。
- 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。オブジェクトのサイズによ り、塗りつぶしは 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。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。
- 将来の使用のために保存することができます。また、Content Exchange で他のユーザーと共有することもできます。 必要に合わせて、透明パターンを修正できます。Patterns (写真をビットマップに変換する iOS アプリケーション) で作成されたビットマップ パターンは、CorelDRAW で開くことができます。Patterns および CorelDRAW の両 方で提供されているビットマップ パターン効果を使用すると、シームレスなパターンを作成し、パターンのパラメータ (タイルのエッジに沿ったピクセル構成、およびパターンの輝度、光度、カラー コントラストなど)を調整できます。

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] [オブジェクトのプロパティ] をクリックします。
- 3. [オブジェクト プロパティ] ドッキング ウィンドウの [透明度] 領域で、次のいずれかのボタンをクリックします。
- ベクトル パターン透明 🔢 🥢 ポップアップ [pop-up]とは、コンピュータの操作画面で、最前面に飛び出すように現れる
- ビットマップ パターン透明 🔤 ウィンドウなどの表示要素のこと。
- 4. [透明度] ピッカーを開き、使用するサムネールをクリックします。
- 5. 表示されたポップアップ ウィンドウの [適用] ボタン をクリックします。
- ※ 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] ポタン 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 え をクリックして、プロパティ バーのコントロールを使用することもできます。

ベクトルまたはビットマップ透明を修正するには

- 1.オブジェクトを選択します。
- 2.[オブジェクト] [オブジェクトのプロパティ] をクリックします。
- 3. [オブジェクト プロパティ] ドッキング ウィンドウの [透明度] 領域で、次のいずれかのボタンをクリックします。
- ベクトル パターン透明 🌆
- ビットマップ パターン透明
- 4. [透明度の編集] ボタン 💯 .をクリックします。
- 5.次の表のタスクを1つ実行します。

ベクトルまたはビットマップ透明を修正するには: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] 🖶 または [タイルを垂直方向にミラー化] 吨 ボタンをクリックします。 放射状または線形のシームレスなブレンドを作成する [シームレス] 領域で、「放射状] ボタンまたは 「線形] ボタンをクリックして、スライダを移動します。 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、スライダを移動します。 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させる。 [輝度] チェック ボックスをオンにして、スライダを移動します。 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します。 [光度] チェック ボックスをオンにして、スライダを移動します。 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。 パターンのカラー コントラストを増減させます。 [カラー] チェック ボックスをオンにして、スライダを移動します。 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。 オブジェクトの縦横非に合わせて、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] または [列オフセット] ボタンをクリックして、 [% (タイルのサイズ)] 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。

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。

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] [オブジェクトのプロパティ] をクリックします。
- 3. [オブジェクト プロパティ] ドッキング ウィンドウの [透明度] 領域で、[2 色パターン透明] ボタン 🌉 をクリック。
- 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 なクリックして、プロパティ バーのコントロールを使用することもできます。 ベクトルまたはビットマップ透明を修正するには

- 1.オブジェクトを選択します。
- 2.[オブジェクト] [オブジェクトのプロパティ] をクリックします。
- 3. [オブジェクト プロパティ] ドッキング ウィンドウの [透明度] 領域で、次のいずれかのボタンをクリックします。
- ベクトル パターン透明 🌆
- ビットマップ パターン透明 🎆
- 4. [透明度の編集] ボタン 💯 をクリックします。
- 5.次の表のタスクを1つ実行します。
- 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] 🖶 または [タイルを垂直方向にミラー化] 吨 ボタンをクリックします。 放射状または線形のシームレスなブレンドを作成する
- [シームレス] 領域で、[放射状] ボタンまたは [線形] ボタンをクリックして、スライダを移動します。
- 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、スライダを移動します。
- 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させる。
- [輝度] チェック ボックスをオンにして、スライダを移動します。
- 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します。
- [光度] チェック ボックスをオンにして、スライダを移動します。
- 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。
- パターンのカラー コントラストを増減させます。
- [<mark>カラー</mark>] チェック ボックスをオンにして、スライダを移動します。
- 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。
- オブジェクトの縦横非に合わせて、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] または [列オフセット] ボタンをクリックして、 [% (タイルのサイズ)] 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。
- ?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。

透明テクスチャを効果を作成する

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。

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。

ミラー化、サイズ変更、またはテクスチャ タイルのオフセットなど、他の変形を適用することもできます。 編集したテクスチャは、将来の使用のために保存できます。

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] [オブジェクトのプロパティ] をクリックします。

3. [オブジェクト プロパティ] ドッキング ウィンドウの [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て、[透明テクスチャ] ボタン 🔜 をクリックして、透明テクスチャのオプションを表示します。 4. [テクスチャ ライブラリ] リストから、テクスチャのコレクションを選択します。

5. [透明度] ピッカーからテクスチャを選択します。

必 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
な たりリックします。

テクスチャを修正するには、[透明度の編集] ボタン 💯 をクリックして、設定を指定します。 ツールボックスの透明度ツール 💦 をクリックして、プロパティ バーのコントロールを使用することもできます。

テクスチャ【 texture 】

テクスチャは、メッシュに貼り付けるための画像です。

2次元の画像をテクスチャとして3次元のメッシュに貼り付けることで、模様を表現することができます。 また、テクスチャは、模様を表現するだけではなく、凹凸を表現したり、明るさを変えたりするためにも使用することが できます(テクスチャの画像の明るさに応じて表面に凹凸が付くなど)。

テクスチャを使用してペイントしたり、描画したり、塗りつぶして、テクスチャ キャンバスやペーパーに面白い効果を作成 することができます。テクスチャは、前景や背景のストロークや塗りつぶしに設定された現在の色、グラデーション、また はパターンと組み合わせて使用できます。

Corel PaintShop Pro には、雲、ひび割れたセメント、古紙などのテクスチャが多数用意されており、そこから選択 することができます。画像から独自のテクスチャを作成することもできます。

パターンとテクスチャの違いについての詳細は、パターンを使用するを参照してください。

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。

透明設定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. [オブジェクト プロパティ] ドッキング ウィンドウの [透明度] 領域で、[透明なし] ボタン 🔣 をクリックします

マージ モードを適用する

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

- 普通 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。
- 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。
- 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。
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。

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

緑

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。

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 . [オブジェクト プロパティ] ドッキング ウィンドウで、[透明度] 領域の [マージ モード] リスト ボックスからマージ モー ドを選択します。

Ø

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。

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。

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 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

💉 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。

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。

ツールバーの [スポイト] 🛃 をクリックして、色を選択するイメージをクリックします。[設定] 領域で、[選択 した色を透明にする]ボタン をクリックします。

[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。

オブジェクトに、独特な効果を付けて外観を変更する

オブジェクトでレンズを使用する

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。

- レンズを適用する
- レンズを編集する

レンズを適用する

オブジェクトにレンズを適用すると、レンズの下になった領域の見え方が変わりますが、オブジェクトの実際のプロパティや属性は変更されません。レンズは、長方形、楕円形、閉じたパス、多角形などのベクトル オブジェクトに適用できます。また、アート テキストやビットマップの外観も変えることができます。ベクトル オブジェクトの上にレンズを適用すると、レンズ自体がベクトル イメージになります。同様に、レンズをビットマップの上に置くと、レンズがビットマップになります。レンズを適用した後で、そのレンズをコピーしたり、別のオブジェクトで使用したりすることができます。



オリジナル (左端) に適用したレンズの種類:(左から右へ)ヒート マッピング、拡大、カスタム カラー マッピング 次に、オブジェクトに適用できるレンズの種類を示します。

レンズ:説明

明化

オブジェクトの領域を明るくしたり暗くしたりします。明るくまたは暗くする割合を指定できます。

カラーの追加

加算光モデルをシミュレートします。レンズのカラーにレンズの下のオブジェクトのカラーが追加されて、光のカラーを混合したような効果が得られます。追加するカラーと、その量を指定できます。

カラーの限度

黒、およびそのレンズのカラーの領域だけを表示します。たとえば、緑のカラーの限度レンズをビットマップの上に置くと、 レンズの下の領域の緑と黒以外のカラーがすべて見えなくなります。

カスタム カラー マッピング

レンズの下のオブジェクト領域のカラーすべてを、指定した 2 色の間に変更します。カラーの範囲の始点と終点、お よびその 2 色の間でカラーをどのように変えるかを選択します。始点のカラーから終点のカラーまで直接変えるか、カ ラー スペクトルを順方向または逆方向にたどっていくかを指定できます。

魚眼

レンズの下のオブジェクトを指定した割合(%)で歪曲、拡大、または縮小します。

ヒート マッピング

レンズの下の領域のカラーの熱レベルを擬似的に表示することにより、赤外線映像のような効果を作ります。

色反転

レンズの下のカラーをその補色の CMYK カラーに変更します。補色とは、カラー ホイールの互いに反対側に位置するカラーのことです。

拡大

指定した倍率でオブジェクトの領域を拡大します。オブジェクトの元の塗りつぶしが見えなくなり、透明になったように見えます。

色かぶりグレースケール

レンズの下の領域のカラーを、対応するグレースケールに変更します。セピアトーンの効果を出す場合に便利です。 透明度

オブジェクトが、薄い色の付いた膜またはガラスを通して見たように表示されます。

ワイヤーフレーム

レンズの下の領域を、選択した輪郭カラーまたは塗りつぶしカラーで表示します。たとえば、輪郭カラーを赤、塗りつぶ しカラーを青に設定した場合は、レンズの下の領域が赤の輪郭を持ち、青く塗りつぶされているように見えます。

レンズを適用するには

- 1.オブジェクトを選択します。
- 2. [効果] [レンズ] をクリックします。
- 3. [レンズ] ドッキング ウィンドウのリスト ボックスからレンズの種類を選択します。
- 4.必要な設定を行います。

💉 描画にレンズを自動適用しなくても、各レンズをリアル タイム 砅 でプレビューできます。

プレビューするには、[ロック] ボタンをクリックし、プレビューするレンズと設定を選択します。使用するレンズが見つかったら、[適用] をクリックするか、[ロック]ボタンを再びクリックして、プレビュー中のレンズの自動適用を再開します。

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. [効果] [効果のコピー] [レンズ] をクリックします。
- 3.レンズのコピー元のオブジェクトをクリックします。

レンズを編集する

レンズを編集して、レンズの下の領域がどのように表示されるかを変更することができます。たとえば、描画ウィンドウ 内のXで示されたレンズの視点を変更して、描画の任意の部分を表示することができます。視点とは、レンズを通 して見える対象の中心点のことです。レンズは描画ウィンドウ内のどの位置にでも配置できますが、常に視点の周り の領域だけが表示されます。たとえば、拡大レンズの視点を動かして、地図の一部だけを拡大できます。 また、レンズと他のオブジェクトまたはバックグラウンドが重なっている部分だけを、レンズで表示することもできます。こ の場合は、レンズと描画ウィンドウの空白領域が重なっている部分には、何も効果が付きません。 現在のレンズを固定すると、レンズを通して見えている内容を変えずにレンズを動かすことができます。また、レンズ の下にあった領域を変更しても、レンズを通して表示されている内容は変わりません。

レンズを編集するには

- 1.オブジェクトを選択します。
- 2. [効果] [レンズ] をクリックします。
- 3. [レンズ] ドッキング ウィンドウの [視点] チェック ボックスをオンにします。
- レンズと他のオブジェクトが重なる部分にのみレンズを表示する場合は、[面の削除] チェック ボックスをオンにします。
- 4. [編集]をクリックして、視点を表示します。
- 5. 描画ウィンドウ内で、視点を適切な位置にドラッグします。
- 6.[終了]をクリックします。
- レンズの現在の表示を固定する場合は、[凍結] チェック ボックスをオンにします。
- 7.[適用]をクリックします。
- 💉 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。

ファイルを Microsoft Office/WordPerfect Office にエクスポートするには

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およびベクトル ファイル形式にエクスポートできます。たとえば、Adobe Illustrator (AI) 形式や JPG 形式にファイルをエクスポート できます。ファイルをエクスポートして、Microsoft Office や Corel WordPerfect Office などの オフィス スイート 製品用に最適化することもできます。

[ファイル] [名前を付けて保存]コマンドを使用して、さまざまなベクトル形式にファイルを保存できます。 別の形式にファイルを保存すると、保存されたファイルは描画ウィンドウにすぐに表示されます。 一部のファイル形式は CorelDRAW (CDR) ファイルにあるすべての機能をサポートしていないので、 まずファイルをCorelDRAW ファイルとして保存することをお勧めします。 ファイルをエクスポートするには

- 1. [ファイル]→ [エクスポート] をクリックします。
- 2.ファイルを保存するフォルダを選択します。
- 3. [ファイルの種類] リスト ボックスからファイル形式を選択します。
- 4. [ファイル名]リスト ボックスにファイル名を入力します。
- 5.次のいずれかのチェックボックスをオンにします。
 - このページのみエクスポート 複数ページのファイルから現行のページだけをエクスポートします。
 - 選択オブジェクトのみ アクティブな描画の選択オブジェクトのみを保存します。
 - フィルタ ダイアログ ボックスを表示しない エクスポートの詳細オプションを示すダイアログ ボックスを表示しません。これらのオプションは、ファイル形式によっては使用できません。
- 6. [エクスポート] をクリックします。

エクスポートする形式に関するダイアログボックスが表示された場合は、必要に応じてオプションを選択します。

✓ ファイル形式について詳しくは、サポートされているファイル形式、を参照してください。

可能な操作

エクスポート時にファイルを圧縮する ➡ [圧縮の種類] リスト ボックスで圧縮方法を選択します。

ファイルに関する情報を指定する ➡ [ノート] ボックスにコメントを入力します。

💉 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、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、エクスポート時、ベクトル グラフィックをビットマップに変換するには.を参照してください。

🖉 有効期限が切れたトライアル版を使用している場合は、ファイルをエクスポートすることはできません。

ラスタ(ビットマップ)画像の取り込(インポートする)

ラスタ画像は、ビットマップ画像いわれます。DRAWはベクトル(ベクター)画像用のソフトですが、ラスタ画像であるカメラやスキャナで取り込んだ写真を取り込んだり、編集加工する機能があります。

「ベクトル(vector)」は、「方向・進路・方向量」といった意味の言葉。数学的には「平面または空間における大きさと 方向を持った量」という意味があります。

では早速取り込んでみましょう。

実際の手順は、ファイル(E) → 【 インボート(I)… の順にクリックして、画像ファイルを指定しますが。今回は、 以下の通りで行います。

標準バー「インポート」 🔩 をクリックし、表示される「インポート」ダイアログで、

1、「ファイルの場所」で保存フォルダーを指定

2、「ファイルの種類」、リストボックスをクリック、「CDR-CorelDRAW」を選択

3、目的のファイルをクリックして選択

4、「インポート」ボックスをクリックし、ファイルを開きます。すると、「インポートカーソル」 P_{040.ce} が表示されるので、 描画ウィンドウ上をクリックするとファイルが読み込まれます。

Ø

リサンプルしてロード

60パーセント 縮小

またインポートカーソルで描画ウィンドウ上をドラッグし、読み込み後のサイズを指定することもできます。通常の ドラッグ操作では、インポートする描画の縦横比は固定されます。



インポートで読み込まれた写真などはの画像は 「ビットマップオブジェクト」として扱われる。 主役は、あくまでもベクトルオブジェクトであり、 ビットマップオブジェクトは、主役を引き立てる脇 役と思ってください。以降、画像のことをビットマ ップオブジェクトと読んでいます。

ここをクリックして表示される 「イメージリサンプル」ダイアログで変更する

リサンプル

ビットマップの解像度と寸法を変更してインポートする。

解像度を固定してリサンプルを行うと、イメージ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。



ステースバーに情報が表示される

イメージのリサンプル	Х
C:¥Users¥¥Pictures¥池の写真.jpg	
幅(⊻): 275 ▲ 60 ↔ %	
高さ(<u>E</u>): 183 ¹⁸³ 🔹 60 🔹 %	
単位(U): ビクセル ~	
☑ 縦横比の維持(M)	
解像度	
水平方向(Z): 300 300 dpi	
垂直方向(<u>V</u>): 300	
☑□□□[[]]	
オリジナルのイメージのサイズ: 147 KB	
新規イメージのサイズ: 147 KB	
OK キャンセル ヘルプ	
in the second second second second	
A REAL PROPERTY AND A REAL PROPERTY A REAL PROPERTY A REAL PROPERTY A REAL PROPERTY A	
and the second states	

スキャナーで「イメージ画像」 取り込む

イメージの取り	wi み(の)		63.	TWAIN V-70	22tp/m)
1メージの取り いまった	ルニの(立)		2	TWAIN 9-200	⊞バ(⊥)…
検 系内容			10	WIA ソースの選択	₹(<u>₩</u>)
インボート(<u>I</u>)		Ctrl+I	9	取り込み(A)	
ェカフポ ート/≀	=1	Ctrl⊥E		取り込みを選ば	
			<u> </u>		6.6.9
スキャン設定			×		
スキャンプロファ お使いのプロファ 使用されます。	イルを読み込むことができません。 pイル設定は、このスキャナーと互換性がない可能性があり	ます。スキャンには、既定の設定	¥		
□ ♠% *##/70	ガデックフを実示したい	OK	2	表示される「の	OK」をクリッ
	ノ ホフノ 入亡 次 小 しゅい		-		
新しい	スキャン			:	×
スキャナ	+-: EPSON06E3AC (PX-434A) 変更	(<u>N</u>)	957879	0	· q
	ZII/D. TO ser JET mas	30 201000	広義を	1000	
	11/10: 手長(欧正)			10.	
ブロファ	+-の種類(<u>U</u>): フ=wh ベット	V (2010)	報せい	w 北 蒲屋	
プロフォ スキャナ	トーの種類(U): フラットペット		- inter-one	8.北衛風郡 聖藏周 大交	
プロフォ スキャン 用紙サ	ナーの進現(辺): フラットペット イズ(D):		- inference #	北有局部制具可大学演动山	
プロウカ スキャナ 用紙灯 色の死	tーの登損(U): アラットペット ドイズ(D): あま(Q): カラー		- informer the state of the s	9.2 画画的 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
プロウン スキャン 用紙5 色の飛 ファイル	transfer (D):		HTTEReve W	administration of the second sec	
プロウカ スキャカ 用紙サ 色の死 ファイル 解像退	トーの登録(U): フラットペット トーの登録(U): フラットペット トイズ(D): カラー の登録(D): BMP (BMP ファイル) 数 (DPD(B): 300 €		- interest for the second for the	- Andrew State Sta	±na
プロフ: スキャロ 用紙出 ● の元 ディ机 解像曲 明 わさ	tーの登頭(U): アラットペット マズ(D): がラー の登頭(D): BMP (BMP ファイル) また(OP)(B): 300 € (DP)(B):		WALL State Control of Control o	- Caraling and a second s	きれる
プロフ: スキゼ 用紙出 色の瓦 ファイル 解除の 明ら22 コンド・3			WERNAGE R WERNAGE		される
7ロ2) スキャン 月紙也 色の見 ファイル 解象の 見 コンドリ コンドリ	t-の健境(U): フラットペット マラットペット マラットペット マラットペット マラットペット マラットペット ローの ローの		- transmer and t		される
7ロ27 スキャロ 用紙型 色の形 ファイル 解発書 コントラ イク				2-1-表示する	±n3

「イメージ画像」取り込み用紙中心点に配置する

整列/配置) () ()	
整列	配置		# 16 3 2 3
	H N 4		料油でガムス用作 剤の出産時代 成 20
<u>Da Do Do</u>	er er er		30 来 _{に第第時期} 東 (34740) 第 第 第 第 第 第 第 第 第 第 第 第 第
テキスト	Aa Aa Bb	1	
オブジェクトの整列基点	6 用	紙中心 点に西	記遣する。 ************************************
	#		20 a0 四山
× 4-ジ中心 × ページ中心	を基準に整列します。		FIG.5 C2022 Events events and eve
オブジェクトの配置基点	Ξ.:		L

Windowsの画面を画像で保存! パソコンでスクショするやり方

押さえておきたいポイント

画面のスクリーンショットは、キーボードの[Print Screen]キーを押すだけ! 画像ファイルとして保存するには「ペイント」を起動し、貼り付け作業が必要 作業中ウィンドウのみ撮影したい場合は、[Alt]キーを押しながら[Print Screen]キーを押す

Pcデスクトップのスクリーンショットを撮る

Windowsのスクリーンショットは、キーボードの[Print Screen]キーを押すだけで簡単に撮ることができます。 (「Prnt Scrn」や「Prt Sc」など、略されている場合もあります)。



スクリーンショットの保存先設定

しかし、[Print Screen]キーを押してもデスクトップのイメージがクリップボードに保管されるだけですから、何の変化も 起こりません。画像ファイルとして保存するために、Windows アクセサリのペイントを起動します。

まず、[<mark>スタート</mark>]ボタン→[ペイント]の順にクリックして、ペイントを起動します。

(Windowsのグレードによっては[スタート]ボタン→[すべてのプログラム]→[アクセサリ]→[ペイント])。



[ペイント] が起動したら[Ctrl]キーを押しながら[V]を押すと、クリップボードに保管されているイメージがキャンバスに 貼り付けられます。

続いて[Ctrl]キーを押しながら[S]を押すと、[名前を付けて保存]ダイアログボックスが表示されますので、名前を付けて画像ファイルを保存します。

アクティブウィンドウのスクリーンショットを撮る

キーボードの[Alt]キーを押しながら[Print Screen]キーを押すと、 現在選択されているウィンドウ(アクティブ ウィンドウ)だけのイメージがクリップボードに保管されます。



続いて [ペイント] を起動し、[Ctrl]キーを押しながら[V]を押すと、クリップボードに保管されているイメージがキャンバス に貼り付けられます。



「キャンバス」とは、ペイントを使うのに、線を描いたり文字を書いたりする範囲を キャンバスといいます。 そのキャンバスのサイズは自分で設定することができます。

オブジェクトを切り抜くには

- 1.切り抜くオブジェクトを選択します。 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、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。



不規則な形に切り抜くには

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。

- 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。

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。





<u>ビットマップをトレースする</u>

ビットマップをトレースするには次の3つの方法があります。 クイックトレース方法・中心線トレース方法・輪郭トレース方法

ビットマップをトレースする

[クイック トレース] コマンドを使うと、1 つの手順でビットマップをトレースできます。あるいは、適したトレース 方法とプリセット スタイルを選択してから、PowerTRACE コントロールを使ってトレース結果をプレビュー/ 調整できます。CorelDRAW には、ビットマップのトレースに [PowerTRACE] ダイアログ ボックス

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。

1 つはテクニカル イラストで、もう1 つは線画です。

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。



テクニカル イラスト



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



ラインアート(黒と白で描かれている図)





ロゴ (細密)











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、トレース結果を微調整すると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。

M クイック トレース(Q)

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、デフォルトのトレースオプションを設定する.を参照してください。

中心線トレース方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。

M	クイック トレース(Q)	_		
	中心線トレース(<u>C</u>)	•	¥	テクニカル イラスト(<u>エ</u>)
	輪郭トレース(<u>0</u>)	•	×	線画(<u>L</u>)

テクニカルイラスト - モノクロのイラストを細く、薄い線でトレースします。

線画 - モノクロのスケッチを太く、はっきりした線でトレースします。

必要に応じて、[PowerTRACE] ダイアログ ボックスのコントロールを使って、トレース結果を調整します。 プロパティ バーの[ビットマップのトレース] ボタンから PowerTRACE にアクセスすることもできます。

輪郭トレース法を使ってビットマップをトレースするには

- 1.ビットマップを選択します。
- 2.[ビットマップ] [輪郭トレース]を クリックし、次のいずれかをクリックします。

	輪郭トレース(<u>0</u>)	۲ 🛫	ライン アート(<u>I</u>)
		•	□⊐`(<u>0</u>)
※ 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。	1. Contraction of the second s	ロゴ (細密)(<u>D</u>)
※ UJ - 袖部やカフーか少ない ※ Dゴ (細恋) - 細部が特容で	早祝な∐」をトレー人できまり。 ↓ カラーをたくさん値田するロゴを	at the second se	クリップアート(<u>C</u>)
※ ロゴ (福祉) - 福市が構造で トレースできます。		Ľ	低画質イメージ(<u>し</u>)
※ 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	1	高画質イメージ(<u>H</u>)
グラフィックをトレースできます。			

※ 低画質イメージ-細部が精密ではない (または細部が精密でなくてもよい) 写真をトレースできます
 ※ 高画質イメージ - 高品質で、非常に精密な写真をトレースできます

必要に応じて、[PowerTRACE]ダイアログボックスのコントロールを使って、トレース結果を調整します。

CoreIDRAWのビットマップトレース

メニューバー「ビットマップ」⇒「ビットマップのトレース」⇒「ラインアート」
 ビットマップオブジェクトをトレースしてベクトルオブジェクトに変換します。



● メニューバー「ビットマップ」→「イメージ調整ラボ」ビットマップ画像に色調補正を行います。



スキャナーでインポートしたした図をトレスして、色をグレー変えて、色付「する。



イメージ領域をカットアウトするには 🔐 Corel PHOTO-PAIN... Corel PHOTO-PAINTOを使います

- 1.[イメージ] [カットアウト ラボ] をクリックします。
- 2. ハイライト ツール ջ をクリックします。
- 3. プレビューウィンドウで、カットアウトするイメージ領域のエッジに沿って線を描きます。
- その際、周囲のバックグラウンドと少し重なるように線を描きます。
- 4. [内部塗りつぶし] ツール 살 をクリックし、カットアウトする領域の内部をクリックします。
- 5.[プレビュー]をクリックします。

カットアウトを修正する場合は、細部追加 🎐 または細部削除 🥍 ツールをクリックし、エッジを

- 6.[カットアウト結果]領域から、次のいずれかのオプションを選択します。 ドラッグします。
- カットアウト カットアウトからオブジェクトを作成し、オリジナル イメージを破棄します。
- カットアウトとオリジナル イメージ カットアウトからオブジェクトを作成し、オリジナル イメージを維持します。
- クリップマスクとしてカットアウト カットアウトからクリップマスクを作成し、オリジナルイメージにクリップマスクを添付します。

クリップ マスクは、オブジェクトに添付するマスクで、オブジェクトに影響を永久的に与えることなく、その透明 度を変更します。 バックグラウンド イメージからカットアウトを作成すると、 バックグラウンドはオブジェクトに変 換されます。

ハイライトと塗りつぶしを消去する

消しゴム ツール 💉 をクリックし、削除するハイライトと塗りつぶしの上をドラッグします。

消しゴム ツールは、[プレビュー]をクリックする前に使用できます。

操作を元に戻す/やり直し

[元に戻す] ボタン 🀆 または [やり直し] ボタン 한 をクリックします。

元のイメージに戻す

[リセット]をクリックします。



編集をし直す「例 | 鉛筆芯先を追加する N Corel PHOTO-PAIN...

オブジェクトクリップマスクとは

オブジェクトのピクセルに影響を与えることがなくオブジェクトの透明度を編集できるマスクのこと。編集にはオ ブジェクトの透明度直接変更しながらマスク追加することも、変更する前にクリップマスクを追加することもで きます

オリジナルイメージの鉛筆のカットアウトをクリップマスクとして使用すると、白または黒のペイントでイメージをペイントす るだけで細部を追加または削除できます。色ペイントで細部を追加し、黒のペイントで細部を削除できます。 これは、鉛筆芯先など、細部を追加する場合に便利です。

ハイライト ツール 🔌 をクリックします。 [内部塗りつぶし] ツール 실 をクリックし、 [プレビュー]を イメージ領域のエッジに沿って線を描きますカットアウトする領域の内部をクリックします クリックします。



- 1) ,「オブジェクトマネージャー」ドッキングウィンドウで、クリップマスクが選択されていることを確認します。 クリップマスクは、オブジェクトマネージャーでオリジナルイメージの横に表示されます。クリップマスクが選択され ている場合は、赤いボックス 🥻 でかこまれています。
- 2), ツールボックスの「ペイント」ツール 🚺 をクリックします。
- 3) , ツールボックスの カラーコントロール領域で、「 白 」 がアクティブなフォアグラウンドカラーであることを確認 ます。フォアグラウンドカラーとバックグラウンドカラーを切り替えるには、カラーコントロール領域の右上にある矢 印をクリックします。 🏳 🔶 🍤
- 4), プロパティバーの「ズームレベル」リストボックスから「400%]を選択します。
- 5) , 鉛筆の芯先が表示される場所でイメージにペイントします。必要に応じて、ペン先のサイズを調整し、 見栄えよく仕上げる。



イメージは、次のように表示されます。



子犬の写真を「パワークリップ」に埋め込む

1.子犬写真をインポートする



2.子犬写真のイメージを「カットアウトラボ」を使って取り出す



- 3.アクティブウィンドウに移動します
- 4.写真を適当な大きさい変更する
- 5.円ツールを使って、顔面を囲むような円を描きます。



- 6.パワークリップを使って必要な部分だけを、円フレーム内に配置します
- 7. 画像写真を選択する
- 8. 「効果」⇒「パワークリップ」⇒「フレーム内に配置」をクリックする

オブジェクト(<u>]</u>)	効果(<u>C</u>)	ビットマップ(<u>B</u>)			
	パワーク	フリップ(<u>W</u>)	►	8	フレーム内に配置(<u>P</u>)

9. ⇒矢印が表示されるので、円フレーム上でクリックする



10. 埋め込まれた写真を見栄えよく修正する



11. 写真を見栄えよく修正できたら 円フレームを色付をする



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] [PDF に書き出し] を DF に書き出し(土) クリックします。[標準] ツールバーの [PDF に書き出し] ボタン をクリックして、PDF ファイルを保存することもできます。

- 2.ファイルを保存するフォルダを選択します。
- 3. [ファイル名] ボックスにファイル名を入力します。
- 4. [PDF プリセット] リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。
- アーカイブ (CMYK) アーカイブに適した PDF/A-1b ファイルを作成します。 従来の PDF ファイルに比べ、
- 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。

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 P DFファイルを作成します。このスタイルでは、ビットマップ イメージを JPEG 形式に圧縮し、ブックマークやハイパー リンクを入れることができます。
- 編集 プリンタまたはデジタル コピー機への送信を目的とした高品質なPDF ファイルを作成します。このスタイルでは、LZW 形式に圧縮し、フォントを埋め込んだり、ハイパーリンク、ブックマーク、サムネールなどを入れたりすることができます。後で編集できるように、すべてのフォントとイメージ、ハイパーリンクが表示されます。イメージは最大解像度で表示されます。
- PDF/X-1a ビットマップ イメージを ZIP 形式で圧縮し、すべてのオブジェクトを CMYK カラー スペースに変換します。
- PDF/X-3 このスタイルは PDF/X-1a のサブセットです。PDF ファイルにCMYK データと CMYK 以外のデータ (Lab やグレースケールなど)の両方を保存できます。
- プリプレス ビットマップ イメージを ZIP 形式に圧縮し、フォントを埋め込んだり、ハイエンドな印刷を実現するスポットカラーオプションを保存したりすることができます。印刷用 PDF ファイルを準備する前に、必ず印刷プロバイダに適切な設定についてお問い合わせください。
- Web 電子メールでの配布や Web での公開など、オンライン表示を目的とした PDF ファイルを作成します。
 このスタイルでは、ビットマップ イメージをJPEG 形式に圧縮し、テキストを圧縮したり、ハイパーリンクを入れたりすることができます。
- 5. [設定] をクリックします。 [PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
- 6. [エクスポートの範囲] 領域で、次のいずれかのオプションをオンにします。
- 現行のドキュメント 現在のドキュメントをエクスポートします
- ドキュメント 指定したドキュメントをエクスポートします
- 選択範囲 選択したオブジェクトをエクスポートします
- 現行のページ アクティブなページをエクスポートします
- ページ 指定したページをエクスポートします
- 7. [ページ サイズ] 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
- CorelDRAW の定義に合わせる 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により設定 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。

転送したいため、「「「「「「「「「」」」をおいていた。

オブジェクトの形を整える上で一番使用することになるでしょう。このツールではノードやセグメントを直接ドラッグ して形を整えることができます。またノードを増やしたり減らしたり切ったりすることもできます。プロパティバーにも 項目が多いです。このプロパティバーのボタン達はマウスの右クリックでも表示されます。



① 素早くカスタマイズ:頻繁に使用するアイテムの追加、または使用されないアイテムの削除を行います。



猫のヒゲの作成

猫にヒゲを追加して、より猫らしくしてみましょう。 髪の毛のよううな曲線を描きます。ヒゲに似せたパス(セグメント)を、ペンツールで作成します。 ① ツールボックスバー「フリーハンドル」の、フライアウトから、「ペンツール」をクリックします。

- ② 「ペンツール」を使ってヒゲを描きます。
- ③ ポイント 1 から 2 ヘドラッグします。
- ④ ポイント 3 から 4 ヘドラッグし、
 波型セグメントを描画します。
- ⑤ **Enter** キー を押し、描画を終了。
- ⑥ ツールボックスバー「選択ツール」をクリックします。
- ⑦ プロパティバー「輪郭の幅」コンボックスに「0.8」を入力。 🔬 0.8mm 🗸

このように、「ペンツール」で2点を平行にドラッグすると、波型セグメントを描画できます。

(**4**)

(3)

曲線のアウトライン化

輪郭線幅は、<mark>常に均等なも</mark>ので、線幅の設定では毛先を細くできません。 そこで、線幅を選択いて曲線オブジェクトを「輪郭をオブジェクトに変換」してから、 「整形ツール」を使って、波形パス(ヒゲ曲線)を編集します。



ただし、元の波型パスは、 生成されたオブジェクトの背面に残っています。

💉 生成されたオブジェクトの背面に残っています。この波形パスを削除します。



「ひげ」の先を薄く塗り、よりヒゲらしくするために「グラデーション塗り」をしてみます。



オブジェクトの回転複製

ヒゲはせめて3本くらい欲しいので、あと2本を複製します。

複製コマンドによる連続複製

- ① ツールボックスバー「選択ツール」をクリック
- ② 何もないところをクリック、(すべての選択を解除する操作)
- ③「選択なし」プロパティバー「複製との間隔」テキストボックスにそれぞれ「0」を入力する
- ④ ヒゲオブジェクト (P) をクリック選択する
- ⑤ もう一度ヒゲオブジェクト (P) をクリック、回転ハンドルを表示する
- ⑥ 回転の中心をポイント (8) ヘドラッグ、「中心点」が表示されたらマウスポインタを離す



⑦ メニューバー「編集」ー「複製」をクリック、ヒゲオブジェクト(P)を複製

編集(<u>E</u>)	表示(⊻)	レイアウト(<u>L</u>)	オブ
複製	빛(<u>D</u>)	Ctrl	+D

🖉 この時点でオブジェクトの回転ハンドルは「変形します」に変わります。

※「注意事項」 ⑧ 複製されたオブジェクトを右下へドラッグして移動 日本語入力を「OFF」にしておくこと。 ⑨ 複製されたオブジェクトをクリック、回転ハンドルを表示する 15規制が適用される。。 | CTRL | キー を押しながら変形ハンドルをドラッグして、複製されたオブジェクトを15度回転 (10) 0 ⑪ メニューバー「編集」ー「複製」をクリック、複製を実行 · 15.0 複製直後に ここへ移動する さらに回転する 回転直後に複製を実行 移動と回転を追加して 複製オブジェクトが生成される。 オブジェクトの回転複製で複製で、3本の「ヒゲ」の完成です。

	_ 	
ц,	0.0 mm	▼ ▲
Φ.,	0.0 mm	▼ ▲

オブジェクトの反転複製

ヒゲを2本を複製しました。右側に必要です。ここでは、「自由変形ツール」を使って一度に反転複製を実行してみましょう。

自由変形ツールによる反転複製

- ① ツールボックスバー「選択ツール」をクリック
- ② (SHIFT) キーを押しながら3本のヒゲオブジェクトを順次クリック、3つのオブジェクトを選択

 SHIFT キー を押しながら選択して3本を「グループ化」します。
 ※ この操作は、3本ヒゲオブジェクトをまとめて操作するため、 グループ化しました。

③ プロパティバー「グループ化」 Ctrl 十 G をクリック、グループ化を実行する

オブジェクト(<u>]</u>)	効果(<u>C</u>)	ビット	マップ(<u>B</u>)	テキスト(<u>X</u>)	5	グループ化」ボ	タン
グループ(<u>(</u>	<u>5)</u> +	.ч.	オブジェク	トのグループ化	(<u>G</u>)	Ctrl+G	

④ グループ化した、ヒゲを選択 😡 (3本) します。

オブジェクトの反転複製

⑤ ツールボックスバー「整形ツール」をクリックし続け、「形状の編集フライアウトを表示する



7	プロパティバー「反射ツール」	🕂 をクリック	() S	c 🚭 ⊑	₽	X: Y:
(8)	反転位置を●10 決めます					

ポイント 10 中心点、反転したグループ化オブジェクトの位置が表示されます。 ちょうど右頬の端に来るようにドラッグします。マウスポインタを押したままでいてください。



- ⑨ (10) 位置で左マウスポインタを押したままで右マウスポインタを押す。



ページサイズ合わせて印刷

もし、描画ページのサイズにプリンターが対応していないとき、プリンター用紙サイズに合わせて印刷する 設定を、「レイアウト」パネルで実行しておきます。

※ 例えば、「B4サイズ」の描画ページでレイアウトしたものをA4サイズの用紙までしか対応していない プリンターで印刷するときは、この、「ページサイズに合わせる」オプション利用します。

印刷	Х
一般 カラー コンポジット レイアウト プリプレス 🛃 問題なし	
- イメージの配置/サイズ	
●ドキュメントに合わせる(D)	
〇ページのサイズに合わせる(E)	
□ マークとキャリブレーション バーを含む	
○ 再配置(凡): ページの中央 ~	
▼ ページ 122 の設定:	
配置(<u>P</u>): サイズ(<u>Z</u>): 倍率(<u>S</u>): タイル数(<u>1</u>):	
x: 25.1 mm ▼ ▲ ₩ 142.98 n ▼ ▲ 100 ▼ ▲ % Ⅲ 1 ▼ ▲	
y: 240.08 h ▼ ▲ 223.69 h ▼ ▲ 100 ▼ ▲ % ■ 1 ▼ ▲	
タイルページの印刷(I)	
重ねる割合(⊻): 0.0mm ≑ 0 🗘 % (パージ幅)	
□ブリードの制限(B): 40 mm ▲	
インボジション レイアウト(L): ドキュメントに合わせる(フル ページ) ~ 編集(E)	
印刷プレビュー(W) 🖗 OK キャンセル 適用 ヘルプ	

印刷設定

印刷	Х
一般 カラー コンポジット レイアウト プリプレス 😺 問題なし	
指定先	
プリンタ(N): PX-434A(ネットワーク) (コピー1) 環境設定(P)	
ページ(A): カリンタのデフォルトを使用 (縦置き) ・ PPD の使用(E) ・ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
ステータス: デフォルトのプリンタ;準備完了 場所: EP06E3AC:PX-434A	
注記: □ファイルに出力(L) □	
印刷範囲 ● 現行のドキュメント(B) ○ ドキュメント(D) ○ 現行のページ(U) ③ 道沢範囲(S) ○ ページ(G): 1-75 - 一部数 → - ビットマップとして印刷(B): 300 ↓ dpi	
I I </td <td>~</td>	~
印刷プレビュー(<u>W</u>) 44 OK キャンセル 道用 ヘルプ	

環境設定(プロパティ)

☞ PX-434A(ネットワーク) (コピー 1)のプロパティ ×	
	☆ 基本設定 ② ページ 設定 ④ ユーライリライー
お気に入り(y) 現在の設定 マ 現在の設定を登録(E)_	お気に入り(y) 現在の設定 > 現在の設定を登録(E)_
792小設定 日接種類① 普通紙 「 「 「 和紙種類① 普通紙 「 「 和紙種類① 「 「 和紙 「 和紙 「 和 」 「 」 □ □	
	レイアシト 用紙サイス20 A4 210 x 297 mm 出力用紙約(用紙サイス2回し)
イング発量 ・ <t< td=""><td>ご割り付け(払) ホマステ-(E) 目を定(①)- (両面印刷(手動XE) コスカフマーズE) (両面印刷(手動XE) コスカフマーズE) (酒面/小原体) スカフマーズE) (酒面/小原体) スカフマーズE) (酒面/小原体) スカフマーズE)</td></t<>	ご割り付け(払) ホマステ-(E) 目を定(①)- (両面印刷(手動XE) コスカフマーズE) (両面印刷(手動XE) コスカフマーズE) (酒面/小原体) スカフマーズE) (酒面/小原体) スカフマーズE) (酒面/小原体) スカフマーズE)
OK キャンセル ヘルプ	OK キャンセル ヘルプ

印刷レイアウト

現在の設定一覧	印刷	
5本的定 田原養田・ 吉迪氏 印刷品件: レハネ (徳本) かっ、カー 協転方法: オーシーフィーゲー 開紙サイズ: オス (20 × 237 mm フチなし設定: オフ ロマ刷方合: 底 印刷方母: 1	一般 カラ- コンポシット レイアウト プリプレス ▲ 開墾数: 2 イメージの配置/サイズ ・ ・ドキュントに合わせる(D) ・ ・ ヘージのサイズに合わせる(E) ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	Eq 2012 Contraction of the second se
御田印刷 オフ (892)マーク: オフ (1911)	C → 36 の設定: E 国(C): サイズ(Z): 色平(S): タイル数(1): X: 63.88 m · ・ Y: 207.99 n · ・ Z31.06 n · + 100 · • % 回 1 · • ● 100 · • % 目 1 · • ● 100 · • • % 目 1 · • ● 100 · • % 目 1 · • • ●	
24前正 カラ-調整: 手動設定 色補正方法: 自然な色あい 赤目補正: オフ Webスムーシング: オン	□ ブリードの制限(B): 4.0 mm ÷ インポジション レイアウト(L): ドキュメントに合わせる(フル ページ) √ 編集(E)	
常に現在の設定一覧を表示する 閉じる	印刷プレビュー(<u>W</u>) 44 OK キャンセル 連用 ヘルプ	

A 3 で作ったファイルをB 5 で印刷設定をするには、

印刷 一般 カラー コンボジット レイアウト プリプレス 🔥 問題数: 2	×
イメージの配置/サイズ ○ ドキュメントに合わせる(D) ○ ページのサイズに合わせる(E) □ マークとキャリプレーション バーを含む ● 再配置(D): マ パージ 2 の設定: 配置(D): *** 84.8 mr * (*) *** 84.8 mr * (*) *** 135.18 n * (*) 60 * (*) 1 * (*) 1 * (*) 135.18 n * (*) (*) 60 * (*) 1 * (*) 1 * (*) 1 * (*) 1 (*) 1 (*) 1 (*) 1 (*) 1 (*) 1 (*) 1 (*) 1 (*) 1 (*) 1 (*) 1 (*) 1 (*) 1 (*) 1 (*) 1 (*) 1 (*) 1 (*) 1	Image: second
□ ブリードの制限(B): 4.0 mm ÷ インボジション レイアウト(L): ドキュメントに合わせる(フル ページ) ~ 編集(E)	
印刷ブレビュー(W) (4) OK キャンセル 適用 ヘルプ	



- イメージの配置/サイズ ● ドキュメントに合わせる(E ○ ページのサイズに合わせ □ マークとキャリブレー:	2) る(E) Saンバーを含む	
 ○ 再配置(£): ページ1の設定: 配置(£): 22: 178.64 1 × 4 -281.18 1 × 4 タイルページの印刷(T) 重ねる副合(公): 	パージの中央 ゲイル数(1): サイズ(Z): 倍率(5): ケイル数(1): 100 ** % m 1 ** 284.25 n * 100 ** % 1 0 タイルマーク(Q)	
 ブリードの制限(<u>b</u>): インボジション レイアウト(<u>L</u>): 印刷プレビュー(<u>W</u>) 	4.0 mm ↓ ドキュメントに合わせる(フルページ) ~ 編集 ④ ④ OK キャンセル 適用	(E) ベージ 1

Corel DRAW でページ番号を設定して印刷するには

	レイアウト(<u>L</u>)					
	ページ番号	骨の挿入(№) ト	Ð	アクティブ レイヤ上(<u>A</u>)	やり直しをする。	
	1 ページ番号	寺の設定(<u>G</u>)		全ページ上(<u>P</u>)		
<i>с</i> Г	ページの下音	81 に表示される -	F+7	ストの大きさや、		
配置する位置をドラッグして、ページ内に配置できます。				. 22	2	
			-			
プリンターでページ番号を印刷するには						
1	[ファイル] [f	印刷1 をクリックし	ŧđ.			
プリン 1.	<mark>ターでペー</mark> [ファイル] [[·ジ番号を印刷 印刷] をクリックし	する _ま す。	っては		

- 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。

般 カラー コンポジット レイアウト プリプレス <u>人</u> 🖡	問題数: 2
用紙/フィルムの設定	レジストレーション マーク
□ 反転(N)	□レジストレーション マークの印刷(G)
□₹7-(R) Ľ	Z9111(Y):
ファイル情報	キャリプレーション バー
□ ファイル情報の印刷(I)	□ カラー キャリブレーション バー(L)
F:¥Corel DRAW X7の使い方¥CorelDRAV	□ 濃度計スケール(D)
✓ページ番号の印刷(P)	濃度(T): 0 ▲
○ パージ内に配置(0)	5

ダ プリンタードライバードライバーインクジェットに適しているカラーは「 R G B 」 カラーです

ウィンドウ(<u>W</u>) → カラー パレット(<u>E</u>) →	✓ デフォルト RGB パレット
カラー マネージメント	▶ 📰 デフォルト設定
	⑧ ドキュメントの設定…
ドキュメントのカラー設定 X	「キュメントのガラー設定 ズ
<mark>ドキュメントのカラー設定</mark> 異なるカラー プロファイルをこのドキュメントに割り当てるか、ドキュメントのカラーを異なるカラー プロファイルに変換でき ます。	ドキュメントのカラー設定 異なるカラー プロファイルをこのドキュメントに割り当てるか、ドキュメントのカラーを異なるカラー プロファイルに変換でき ます。
ドキュメントのカラープロファイル デフォルトのカラー設定 RGB: sRGB IEC61966-2.1 RGB: sRGB IEC61966-2.1 CMYK: Japan Color 2001 Coated CMYK: Japan Color 2001 Coated グレースケール: Dot Gain 15% グレースケール: Dot Gain 15% プライマリ カラー モード: RGB KGB KGB レングリング方法: 相対比色 KGB KGB	ドキュメントのカラープロファイル デフォルトのカラー設定 RGB: sRGB IEC61966-2.1 RGB: sRGB IEC61966-2.1 CMYK: Japan Color 2001 Coated CMYK: Japan Color 2001 Coated グレースケール: Dot Gain 15% グレースケール: Dot Gain 15% プライマリ カラー モード: RGB KGB レングリング方法: 相対比色 KGB
ドキュメントのカラー設定の編集 カラープロファイルの割り当て 〇「ドキュメントのカラーを新しいカラープロファイルに変換 RGB: RGB IEC61966-2.1 CMYK: Japan Color 2001 Coated グレースケール: Dot Gain 15% ブライマリカラーモード:	ドキュメントのカラー設定の編集 カラーブロファイル ⑨異なるカラーブロファイルの割り当て ○ドキュメントのカラーを新しいカラーブロファイルに変換 RGB: sRGB IEC61966-2.1 CMYK: Japan Color 2001 Coated グレースケール: Dot Gain 15% プライマリ カラーモード: RCB
レンダリング方法: 相対比色 ~	しンダルグ方法: 相対比色

配置した各オブジェクトに対してトンボをつけたい。

ファイル/印刷プレビュー画面の「設定」メニューから「一般」の「プリプレス」タブにて、「トンボ」に、チェックを入れます。

田紙ノノルノの設定	130751 = 5.4% Z= h	トンボ/折りトンボ(M)	
□反転(N) □ミラー(B) E	レジストレーションマークの印刷(G) スタイル(C):	断裁のみ(X)	
ファイル情報 つアイル情報の印刷(I) C:¥Users¥DYNABOOK¥Documents¥Co	- キャリブレーション バー	□ オブジェクトのマーク(K)	
□ページ番号の印刷(<u>P</u>) □ページ内に配置(<u>Q</u>)	藏度(江): 0 1 5 25 V	印刷プレビュー(<u>W</u>) 🖗	ОК
トンポ/折9トンポ □ トンポ/折9トンポ(M) □ 断数のみ(X)	ビットマップのダウンサンプリング □ カラーとグレースタール(<u>C</u>): 300 ‡ dpi □ モノクロ(<u>M</u>): 1,200 ‡ dpi	C:VUsersVDYNABOOKVDocumentsVCo プイージ番号の印制(2) ページがに記書(0)	μ(<u>D</u>)): 0
コオブシェクトのマーク(K) 印刷プノビュー(W) W 0	K キャンセル 適用 ヘルプ		25 、 サンプリング スケール(<u>C</u>): 300 ÷ dp

□ オブジェクトのマーク(K)

印刷プレビュー(<u>W</u>) 🖗

OK キャンセル 適用 ヘルプ

ページ番号を印刷したい。



オブジェクトの透過

写真や、イラストを下絵として透かし、トレスする方法では、色調を薄くした上でなどる方法が一般的です。 オブジェクトの透明度を設定するには、ツールボックスバーの「インタラクティブ」透明をツール」使います。

オブジェクトに透明度を適用

- 1、ツールボックスバー「選択ツール」 📐 をクリック
- 2、ビットマップオブジェクト をクリックして選択
- 3、ツールボックスバーの「インタラクティブ透明ツール」 💦 をクリックして選択
- 4、「インタラクティブ透明ツール」でビットマップオブジェクトをクリックして選択
- 5、プロパティバー「種類」リストボックスをクリック、「標準透明」をクリックして選択
- 6、プロパティバー「始点の透明度」テキストボックス 💵 に「60」を入力する。、

トレスに使用するためインポートした写真を

レイヤ1 に配置する

レイヤー1で猫の写真をインポートする



透明率

Corel**DRAW**ソフト色付した絵





線幅のスケール

「オブジェクトのプロパティ」ドッキングウィンドウなどを見ると、輪郭線にはもうひとつのオプション、「オブジェクトに 合わせてスケール」せてスケール」がありあります。デフォルトの輪郭線は、オブジェクトを拡大/縮小しても、常 に線幅は維持されるようになっています。しかし、今回描いたイラストでの設定が効いていると、大幅に縮小した 際に、見た目も大きく変わってしまえます。

試しに、イラストを複製し、それを縮小してみましょう。

🛏 17 mm	40.0	%	c
19 mm 🗄	40.0	%	-
			_

プロパティバー「スケール率」テキストボックスに「40」を入力、40% にサイズを縮小して行います。

輪郭線を「オブジェクトに合わせてスケール」を適用する―

全体のサイズが <mark>40%</mark> に縮小したにもかかわらず、線幅は 0.25mm のままなので相対的に線幅が大きくなった ということです・このため、イラストの見かけが変わってしまいます。こうした変化を防ぐため、線幅が/縮小率に連 動して、同じ比率で変化するようにするのが、「イメージに合わせてスケール」です。



「オブジェクトに合わせてスケール」を適用して変形

- 1、メニュー「編集」➡「すべて選択」➡「オブジェクト」をクリック、すべてのオブジェクトを選択
- 2、「SHIFT」キーを押しながら、ドラッグして40%に縮小した、オブジェクトをクリック選択から除外する。
- 3、メニュー「編集」➡「複製」をクリック、選択オブジェクトを複製
- 4、「オブジェクトプロパティ」ドッキングウィンドウの「オブジェクトに合わせてスケール」チェックボックスをクリックして
 ✓ チェックする。
 ✓ オブジェクトに合わせてスケール(<u>S</u>)
- 5、プロパティバー「グループ化」 📴 をクリック、複製したオブジェクトをグループ化
- 6、プロパティバー「スケール率」テキストボックスに「40」を入力、40% にサイズを縮小

こうして出来たオブジェクトを、先に作成しイラストとくらべて見てください。「オブジェクトに合わせてスケール」を適用 した方は、見かけは元のオブジェクトと同等です。実際、このオブジェクトの輪郭線は、0.25 mm になっています。 元の輪郭線幅は 0.25 mm に対しても、縮小倍率と同じ 40% が適用され、0.1 mm に変わったのです。 このように、「オブジェクトに合わせてスケール」は、拡大縮小に際して、見かけを変化させたくないイラストに使用し ます。

輪郭線なんていらない。※輪郭なしのほうが、より自然な雰囲気なしまあす。

輪郭線の削除

- 1、「すべてのオブジェクト」を選択
- 2、カラーパレット「無色」カラーボックスを

▲ ▲ なし 右クリック、「輪郭線なし」を適用する。



[スケール率]

40.0

40.0

背景の塗りつぶし

一般的な輪郭線属性のほかに、線幅塗つぶし面の背景に置き、内側が浸食されないように設定することが 出来ます。線幅の設定は、通常は、「プロパティバー」の「線幅ツール」で行っていますが、ここでは、「オブジェクト のプロパティ」の「ドッキングウィンドウの」を使ってみます。

背景の塗りつぶし輪郭線の設定

- 1、ツールボックスバー「選択ツール」を 📐 クリック
- 2、ビットマップオブジェクト」をクリックして選択
- 2、こう「マッフィンフェン」「コモンフラン」(と思い、 3、「ウィンドウ |➡「ドッキングウィンドウ |➡クリック、「オブジェクトのプロパティ |ドッキングウィンドウを開く
- 4、「輪郭」 🚺 🧇 🍸 タブをクリック
- 5、「背景の塗りつぶし」チェックボックスをクリックして 🗸 を付ける

✓ 背景の塗りつぶし(B)



ショットカット「ALT+ENTER」	‡ -	-	
オブジェクトのプロパティ))))	×
🙆 🗇 🍸 🗉		•	
☆ 輪郭(O)		^	44.0
10.0 mm ∨ ミリメートル ∨		E Z F	HAR C
		000	3
Ø ·		2	Į
X 5.0 • • • • •		0	
		100	*1.3
ר ה ר		EXT.	177
		1	1
←		1	¥.
→			
□属性の共有(H)		e	Đ
+ 100 -			
𝑀 0.0 ≑ 🗉			
Ą			
✓ 背景の塗りつぶし(B)			
オブジェクトに合わせてスケール(S)			
□ 輪郭のオーバープリント(O)			

🕘 🖓

10.0 mm

輪郭(0)

これで、塗りつぶし面が手前になり、線幅による浸食は無くなります。

目的が達したので、輪郭オブジェクトの線幅 🔮 1.0 mm 🗸 nm に戻しておきましょう。

●「オブジェクトプロパティ」ドッキングウィンドウの「幅」コンボボックスに「<mark>1</mark>」を入力します。

また、他のオブジェクトにも、「背景の塗りつぶし」を設定します。

1、メニュー「編集」➡「すべて選択」➡「オブジェクト」をクリック、全オブジェクトを選択する。

編集(E) すべて選択(S) ▶ 🗠 オブジェクト(O)

2、「オブジェクトのプロパティ」ドッキングウィンドウの「背景の塗りつぶし」チェックボックスをクリック、■マークを解除 ※異なる設定のオブジェクトを同時に選択しているため、「背景の塗りつぶし」チェックボックスには■マークが表示 されます。

3、再び「背景の塗りつぶし」チェックボックスをクリックして 🗸 を付ける。

これで、全てのオブジェクトに、「背景の塗りつぶし」が設定されました。オブジェクトは輪郭線が付いていないので、 見た目は変わりませんが、同様に「背景の塗りつぶし」が設定されています。このオブジェクトに線幅を指定すれば、 塗りつぶし面の背景に適用されます。



特殊効果

完成したイラストに特殊効果でアクセントをつけえて見ましょう。 背景とイラストの区別をつけるため、ドロップシャドウ、等高線、ベベルの効果を試してみてみます。

効果の適用対象

効果の適用先ですが、個々のオブジェクトをオブジェクトが独立している「ポスターイラスト」では、各部分毎が対象 になってしまいます。



インタラクティブドロップシャドウツールでドラッグ。

そこで、イラスト全体の輪郭を作成し、そのオブジェクトをつ効果の適用先にします。

選択オブジェクトを囲むオブジェクトの作成

1、メニュー「編集」→「すべて選択」→「オブジェクト」をクリック、すべてのオブジェクトを選択 編集(E) すべて選択(S) → オブジェクト(Q)

2、プロパティバー「選択オブジェクトを囲む新規オブジェクトを作成」をクリックするか、 🌄 枠線の作成をクリック すべてのオブジェクトを選択



ドロップシャドウ効果

ドロップシャドウでは、全体のオブジェクト Q にドロップシャドウを適用してみましょう。

ドロップシャドウの適用

1、ツールボックスバー「インタラクティブブレンドツール」

「
な
を
押し続け、「インタラクティブなツール」
フライアウトを表示

- 3、全体の輪郭オブジェクト Q をクリックして選択
- 4、オブジェクト上から(ポイントH)へドラッグ



これで、オブジェクトの右斜め下に影が付きます。これが一般的なドロップシャドウこうかです。 しかし Corel DRAW X7 では、もう一種類のドロップシャドウがあります。

遠近ドロップシャドウの適用

2、オブジェクトの下辺(ポイント Q)から(ポイント H)へドラッグ

3、プロパティバー「ドロップシャドウのフェード」(左側)テキストボックス「10」を入力(影全体の縁のぼかし)

4、プロパティバー「ドロップシャドウのフェード」(右側)テキストボックス「90」を入力(伸びた先のぼかし)

すると、影は奥の方へ伸びて行きます。これが、遠近ドロップシャドウです。



できあがった影を手前に置いておいても仕様がないので、全体の輪郭オブジェクトQを最前面へ移動

 メニューバー「オブジェクト」→「重ね順」→「レイヤーの最背面へ」をクリック、全体の輪郭オブジェクト Qを最背面へ移動



等高線効果は適用トマッカムジを利用り集要なは影であず、ぶ多トルオブジェクトでこれを代用することもできます。それが「等高線効果」です。

等高線効果では、ドロップシャドウで言うところの「グロウ」(輪郭の縁全体に影を付けること)を再現できます。 初めにドロップシャドウ効果を削除 🚱 し、全体の輪郭オブジェクト Q を最前面へ戻してから、この効果を適用 してみます。





等高線効果の適用

- 1、ツールボックスバー 「選択ツール」 📐 をクリック
- 2、ドロップシャドウオブジェクトをクリックして選択

3、メニューバー「オブジェクト」→「重ね順」→「レイヤーの最前面へ」をクリック、オブジェクトを最前面へ移動

 オブジェクト(<u>1</u>)
 効果(<u>C</u>)

 重ね順(<u>0</u>)
 ▶
 ↓
 レイヤの最前面へ(<u>L</u>)
 シフト+PgUp

- 4、プロパティバー「ドロップシャドウを消去」 🛞 ボタンをクリック、ドロップシャドウを消去
- 5、ツールボックスバー「ドロップシャドウツール」 💷 を押し続け、「インタラクティブなツール」フライアウトを表示
- 6、フライアウトの「インタラクティブ等高線ツール」
- 7、全体の輪郭オブジェクト Q の上から外側へドラッグする

■」「インタラクティブ等高線ツール」





- 8、手順7プロパティバー「等高線のステップ数」に「20」を入力
- 9、手順8プロパティバー「等高線のオフセット」に「0」を入力
- 10、手順10プロパティバー「オブジェクトとカラーの集中化」 🔲 をクリック、ドロップダウンボックスを表示
- 11、手順11「アクセラレーション」スライダを人目盛り分左へ ドラッグする 🔲 😘 🛞 🕀



これで、背景色のパウダーブルーに溶け込む、エレクトリックブルーのグロウにかわります。

なお、等高線には、ドロップシャドウのような透明度はあれません。このため、背景が同一色でない場合には、 このような演出は難しくなります。

12、メニューバー「オブジェクト」→「重ね順」→「レイヤーの最背面へ」をクリック、全体の輪郭オブジェクト

- Q を最背面へ移動
- 重ね順(Q) 🕨 🔩 レイヤの最背面へ(A) シフト+PqDn



等高線は、その名の通り、等間隔でオブジェクトに縁を幾重にも付けていく機能です。

オブジェクト(<u>J</u>) 効果(<u>C</u>)

縁は内側にも付けられますが、ここでは手順7で外側にドラッグすることで、外側等高線にしています。また、縁の数が手順8のステップ数、縁の間隔が手順9のオフセットになります。

等高線は、「等間隔」と先に説明しましたが、手順10,11での「集中化」の設定で、間隔を外側に向かって広げたり、詰めたりすることができるからです。ここでは、外側に広がる

ように集中化を設定し、「グロウ」(輝き、白熱などの色合いを意味する英単語。)のような自然な色変化を演出 しています。また、背景に色を付け、「グロウ」のイメージを変えることもできます。

ページのバックグラウンド(背景に色を付ける)

今回は実例として「用紙サイズ」をはがき「横サイズ」で行ってみます。

- 1、メニューバー「レイアウト」→「ページのバックグラウンド」をクリック、「オプション」ダイアログを開く
- 2、「実線」「○ラジオボタン」をクリックして「⊙」選択

3、「ビットマップ」カラーボックスをクリック、「シャルトルーズ」をクリックして選択

4、「OK」をクリック、ダイアログを閉じる

バックグランドの印刷解除

背景色を表示だけに留め、印刷をしない場合には、バックグランドの印刷/エクスポート印刷解除「√」を外す。

「用紙サイズ」をはがき「横サイズ」にページの背景に色がつきます。



※ページの背景色と同じ色に指定されました。

これで、

背景色のパウダーブルーに溶け込む、「シャルトルーズ カラー」 色に変わります。 なを、 等高線には、 ドロップシャドウのような透明度はありません。 このため、 背景が同一色でない場合は、 このような演出は難しくなります。
ベベル(エンボス)効果

ベベル効果には、ソフトエッジとエンボスの2種類あります。浮き彫り風に影を付けるエンボスを使います。 初めに等高線効果を削除し、全体の輪郭オブジェクトQを最前面へ戻してから、この効果を適用してみます。 いくつかの、輪郭オブジェクトでは適用されないので、全体を選択して外枠を作ってから始めます。

ベベルエンボス効果の適用

- 1、ツールボックスバー「選択ツール」 😡 をクリック
- 2、等高線オブジェクトをクリックして選択
- 3、メニューバー「オブジェクト」→「重ね順」→「レイヤーの最前面へ」をクリック、オブジェクトを最前面へ移動 オブジェクト(1) 効果(C)



- 4、プロパティバー「等高線の消去」 🛞 ボタンをクリック、等高線を消去
- 5、カラーパレット「パウダーブルー」カラーボックスをクリック、全体の輪郭オブジェクト に標準塗りつぶしを適用 ※全体の輪郭をオブジェクト?の塗、りつぶしカラーを背景色と同じにします。



- 6、メニューバー「効果」→「ベベル」をクリック、「ベベル」ドッキングウィンドウを表示
- 7、ドッキングウィンドウの「スタイル」リストボックスをクリック、「エンボス」を選択
- 8、「距離」テキストボックスに[1] を入力
- 9、「シャドウのカラー」カラーボックスをクリック、「ディープネービーブルー」を選択
- 10、「強度」テキストボックスに「100]を入力
- 11、「方向」テキストボックスに「135]を入力
- 12、「適用」をクリック、エンボス効果の適用
- 13、メニューバー「アレンジ」⇒「重ね順」⇒「レイヤの最前面へ」をクリック、全体の
 - 輪郭オブジェクトQを最前面へ移動

オブジェクト(<u>J</u>)	効果(<u>C</u>)			
重ね順(<u>C</u>	<u>)</u>) ►	-	レイヤの最前面へ(<u>し</u>)	シフト+PgUp

これで、イラストを浮き上がらせたような影が付きます。ベベル効果には、

インタラクティブはなく、ドッキングウィンドウで調整します。

XXIL ++ X	1	
スタイル: エンポス ~		
ペペルトオ ソフト エッジ		
○中心(エンボス	エンギフの正刻	
●距離: 1 mm	エノホスの距離	
彩の色:		
- 545-14	シャドウのカラー	
54150,75-:		
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	ライトのカラー	
100		
100		
方向:		
135	ライトの万回	————————————————————————————————————
360		
高度:		135度
51		
0 90		
通用 /		

13、メニューバー「アレンジ」→「重ね順」→「レイヤーの最背面へ」をクリック、全体の輪郭オブジェクト Q を 最背面へ移動



これで、移動を浮き上がらせたような影がつきます。 ベベル効果には、インタラクティブツールはなく、ドッキングウィンドウで調整します。

ドッキンクウィンドウ		
~~JL >>>	\times	
スタイル: エンボス ~	1	
	ガイド	
	5	
 ●距離: 1 mm 	N.	エンボスの距離
影の色:	·留 オ	シャドウのカラー
ライトコントロール ライトのカラー:	ブジェクトの	ライトのカラー:
· 通度:	カプロパティ	強度:
方向: 「「「」」」」「」」」「」」」「」」「」」「」」「」」「」」 0 360	1122	ライトの方向
高度: 0 51 90	また オブシェ	高度:
適用	アイ	



輪郭オーバープリントとは、(印刷ズレを防ぐ設定) 実際の印刷では、若干ではありますが版ズレが起こる場合があります。その際、オーバープリントを指定していた ほうがズレが目立たないので、主にブラックに対してオーバープリントはよく使われます。 CorelDRAW[®]X7 (1)

クイック リファレンス カード

キーボード ショートカット - メニューおよびメニュー コマンド

ファイル		編集		
新規作成 開く 保存 名前を付けて保存 インポート エクスポート 印刷 終了	Ctrl + N $Ctrl + O$ $Ctrl + S$ $Ctrl + Shift + S$ $Ctrl + I$ $Ctrl + E$ $Ctrl + P$ $Alt + F4$	元に戻す やり直し 繰り返し 切り取り コピー 貼り付け 削除 複製 連続複製 検索/置換 ▶ オブジェクトの検索	Ctrl + Z Ctrl + Shift Ctrl + R Ctrl + X Ctrl + C Ctrl + V Delete Ctrl + D Ctrl + D Ctrl + Shift Ctrl + F	: + Z : + D
表示 フルスクリーン プレビュー ビュー マネージャ スナップ ▶ ドキュメント グリッド スナップ ▶ オブジェクト ダイナミック ガイド 整列ガイド	F9 Ctrl + F2 Ctrl + Y Alt + Z Alt + Shift + D Alt + Shift + A	 効果 調整 ▶ 輝度/コントラスト/強 調整 ▶ カラー バランス 調整 ▶ 色相/彩度/明度 等高線 エンベロープ 	度 Ctrl - Ctrl - Ctrl - Ctrl - Ctrl - Ctrl - Ctrl -	+ B + Shift + B + Shift + U + F9 + F7

オブジェクト

変形 ▶ 位置	Alt + F7
変形 ▶ 回転	Alt + F8
変形 ▶ スケール	Alt + F9
変形 ▶ サイズ	Alt + F10
整列/配置	
▶ 左に整列	L
▶ 右に整列	R
▶ 上に整列	Т
▶ 下に整列	В
▶ 縦の中心線に整列	E
▶ 幅の中心線に整列	С
▶ ページ中心に整列	Ρ
重ね順	
▶ ページの前面に	Ctrl + Home
▶ ページの背面に	Ctrl + End
▶ レイヤの最前面へ	Shift + Page Up
▶ レイヤの最背面へ	Shift + Page Down
▶ 1つ前面	Ctrl + Page Up
▶ 1つ背面	Ctrl + Page Down
オブジェクトのグループ化	Ctrl + G
オブジェクトのグループ解除	Ctrl + U
曲線に変換	Ctrl + Q
オブジェクトのプロパティ	Alt + Enter
輪郭をオブジェクトに変換	Ctrl + Shift + Q

テキスト

Ctrl + T
Ctrl + Shift + T
Ctrl + Shift + -
Ctrl + -
Alt + F12
Ctrl + F12
Ctrl + F8

その他

カーソルキー移動	矢印キー
スーパー カーソルキー移動	Shift +矢印キー
マイクロ カーソルキー移動	Ctrl + 矢印キー
スクロール	Alt + 矢印キー

ウィンドウ

ウィンドウのリフレッシュ Ctrl + W

ツール

オプション	Ctrl + J
マクロ 🕨 マクロ マネージャ	Alt + Shift + F11
マクロ 🕨 マクロ エディタ	Alt + F11
マクロ 🕨 VSTAエディタ	Alt + Shift + F12
マクロ ▶ 記録停止	Ctrl + Shift + O
マクロ 🕨 テンポラリ マクロの記録	Ctrl + Shift + R
マクロ 🕨 テンポラリ マクロの実行	Ctrl + Shift + P

ヘルプ

製品のヘルプ

F1





Corel® PHOTO-PAINT X7 クイック リファレンス カード

キーボード ショートカット - メニューおよびメニュー コマンド

ファイル

Ctrl + N
Ctrl + Shift + N
Ctrl + O
Ctrl + S
Ctrl + Shift + Q
Ctrl + Q
Ctrl + I
Ctrl + E
Ctrl + P
Alt + F4

元に戻す	Ctrl + Z
やり直し	Ctrl + Shift + Z
最後に実行した	
コマンドを繰り返し	Ctrl + L
アンドゥ マネージャ	Alt + F9
切り取り	Ctrl + X
コピー	Ctrl + C
表示オブジェクトのコピー	Ctrl+Shift + C
貼り付け▶新規オブジェクト	
として貼り付け	Ctrl + V
貼り付け ▶選択範囲内	Ctrl + Shift + V
塗りつぶし	Ctrl+Backspace

表示

フルスクリーン プレビュー	F9
ルーラー	Ctrl + Shift + R
グリッド	Ctrl + Shift + E
整列ガイド	Alt + Shift + A
スナップ 🕨 グリッド	Ctrl + Y
スナップ ▶ ガイドライン	Ctrl + Shift + Y
ズーム イン	F2
ズーム アウトズーム	F3
ウィンドウに合わせる	F4

調整

編集

Ctrl + T
Ctrl + B
Ctrl + Shift + U
Ctrl + Shift + B

効果

繰り返し ▶ 最後の効果 Ctrl + F

オブジェクト

作成 🕨 マスクからコピー	Ctrl + 1
作成 🕨 マスクから切り取り	Ctrl + Shift + ↑
テキスト ▶ テキストのパス結合	Ctrl + Alt + F
複製	Ctrl + D
アレンジ	
▶ 整列/配置	Ctrl + Shift + A
▶ グループ化	Ctrl + G
▶ グループ解除	Ctrl + U
▶ 重ね順 ▶ 最前面	Shift + Page Up
▶ 重ね順 ▶ 最背面	Shift + Page Down
▶ 重ね順 ▶ 1つ前面	Ctrl + Page Up
▶ 重ね順 ▶ 1つ背面	Ctrl + Page Down
結合	
▶ オブジェクトの結合	Ctrl + Alt + ↓
▶ 選択オブジェクトの	
バックグラウンド結合	Ctrl + ↓
▶ 全オブジェクトの	
バックグラウンド結合	Ctrl + Shift +↓
フェード	Ctrl + Shift + F
オブジェクト マネージャ	Ctrl + F7
オブジェクトの選択範囲線を表示	Ctrl + Shift + H

ツール

Ctrl + J
Alt + Shift + F11
Alt + F11
Alt + Shift + F12

マスク

作成▶オブジェクトからマスク	Ctrl + M
イメージ全体の選択	Ctrl + A
色反転	Ctrl+Shift+I
削除	Ctrl + R
マスクにペイント	Ctrl + K
マスクの選択範囲線の表示	Ctrl + H

ウィンドウ

ウィンドウのリフレッシュ	Ctrl + W
横に並べて表示	
ドッキング ウィンドウ	
▶ オブジェクト マネージャ	Ctrl + F7
▶ チャンネル	Ctrl + F9
▶ パス	Alt + F10
▶ イメージ情報	Ctrl + F1
▶ イメージ スライス	Alt + F1
▶ レコーダ	Ctrl + F3
▶ アンドゥ マネージャ	Alt + F9
▶ アート メディア	Ctrl + F10
▶ ブラシの設定	Ctrl + F8
▶ カラー	Ctrl + F2
▶ ムービー	Ctrl + F11
▶ カラー パレット	
マネージャ	Ctrl+F5
▶ マクロ マネージャ	Alt + Shift + F11
整列/配置	Ctrl+Shift+A
作業領域の最大表示	Backspace
ウィンドウを隠す	Ctrl + Shift + F4
ウィンドウを閉じる	Ctrl + F4



ーボード ショートカットは赤字で記載されています



作業ツールの使いかた 目次-四ページ№.



作業ツールの使いかた 目次-ШページNo.



主な使いかた目次- 🛄ページ

- ■線スタイルを変更する (線スタイルの編集) □ページ24
- ■スマート塗りつぶしツールで塗りつぶす輪郭ペンオブジェクトスケールに合わせてスケール変更□ページ24
- ■スマート塗りつぶしツールで塗りつぶすセグメントを操作する「矢印の方向逆転」を使え ➡変える□ページ24
- ■スマート塗りつぶしツールで塗りつぶす□□ページ24
- ■スマート塗りつぶしツールで塗りつぶす整列ガイドを使用する□ページ24
- ■線と輪郭の設定を指定するには □ページ25
- ■フルスクリーンプレビュー/ルーラの表示/グリッドの表示/ガイドラインの表示 🛄ページ39
- ■パワークリップオブジェクトの作成 □ページ87
- ■複数のオブジェクトの合成や形状 □ ページ89
- ■オブジェクトの重ね順を変更する □ ページ119
- ■オブジェクトを整列するには □ ページ120
- ■描いたオブジェクトを均等に整列/配置するには。□ページ121
- ■レイヤーとはなにか?どのように使うのか? □ページ122-126
- ■テンプレートを使う。 □ページ128
- ■クリップアートのCDが入っているが、どうやって開くのか。 Шページ129
- ■アプリケーションウィンドウの外側にドキュメントをドラッグする □ページ130
- ■トラブル:動作が不安定である。□□ページ131
- ■とにかくわけがわからず動作がおかしくなった。 □ ページ131
- ■「メモリ不足エラー」がでる。 🛄ページ131
- ■表示メニューの中にある、「ワイヤーフレーム」「ドラフト」「エンハンスト」などは何に使うか? □ページ132
- ■ページの管理方法。 2ページNo.133
- ■自分で設定した状態でDRAWが起動するようにしたい。 QQページ133
- ■コマンドのハイライトの表示 □ページ133
- ■作業ツールバーが消えたらどうする □ページ135
- ■ビットマップのカラーを操作する □ ページ141
- 描画でオブジェクトの輪郭、塗りつぶし、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, □ページ145
- 図形に枠線をつける。 □ ページ146
- ■塗りつぶしと輪郭の色を変更する □ページ146
- ■塗りつぶしオブジェクトにカラーを追加する 0ページ146
- ■塗りつぶしと輪郭を編集する □ ページ146
- ■カラーパレットにある色数を増やしたい。表示行数を増やしたい。 □ページ147
- ■編集メニューの複製とクローンの違い。 □ページ147
- ■標準塗りつぶしを適用する 0ページ148
- ■図形の中を単色で塗りつぶす □ ページ148
- ■インタラクティブ塗りつぶしツールで塗りつぶす □ ページ148
- ■スマート塗りつぶしツールで塗りつぶす □ ページ148
- ■スポイトツールを使ってみよう □ページ149
- ■スポイトツールを使ってみよう [□]ページ149
- ■スポイトと塗りつぶすの切り替えは □ ページ149。
- ■グラデーション塗りつぶしを作成するには □ページ150-153
- ■メッシュ塗りつぶしを適用する □ページ154-160
- ■オブジェクトをミラー化するには [□]ページ161
- ■他からインポートした図面の寸法テキストフォントが正しく切り替わらない。 □ページ163
- ■バックグランドを色で塗るつぶすまたわ写真を背景に使う 2ページ163
- ■オブジェクトを回転するには □ページ163-164
- ■オブジェクトを配置移動するには □ページ166
- ■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 □ページ166
- ■オブジェクトを斜変形/伸縮する □ページ167
- ■ノードトラッキングの使用 □ページ168
- ■選択したオブジェクトと同じサイズの長方形を作成する □ ページ169
- ■オブジェクトの複製に変形を適用する □ページ169
- ■塗り付け、旋回、引き付、および反発のツールのペン先サイズをインタラクティブティブに調整する□□ページ169

主な使いかた目次- 🛄ページ

- 整形ツール (F10): ノードをを操作して曲線オブジェクトやテキスト文字を編集します □ページ169
- ■ガイドライン選択解除するには(その1) □ページ170
- ■沢山設定せて表示されている、水平方向・垂直方向のガイドラインを削除する(その2) □ページ171
- ■ガイドラインの設定 🛄ページ170
- ■複数の開いているドキュメントを移動する □ページ171
- ■新しいドキュメントを(新規作成)を開く□ページ171
- PDF エクスポートする□□ページ171
- PDFプリセットを使用する[□]ページ171
- PDFファイルを保護する[□]ページ171
- ■オブジェクトのプロパティを表示する □ページ172
- ■スタイルインジケータを非表示にする □ページ172
- ■輪郭ペンツールを表示する □ページ172
- ■輪郭および塗りつぶしのプロパティをコピーする □ ページ172
- ■選択したオブジェクトの境界線を作成する(枠線の作成) □ページ173
- ■オブジェクトの「前面」または「背面」のオブジェクトを「トリム」するには □ページ174
- ■複数のオブジェクトを「交差」させるには□ページ175
- オブジェクトを「トリム」するには [□]ページ176
- ■オブジェクトを「ウェルド/交差」する □ ページ177
- ■オブジェクトを「結合」する □ページ179
- ■オブジェクトの [簡素化] □ページ180
- ■複合パスオブジェクトの作成 □ページ181
- ■曲線オブジェクトのパスを分割する □ ページ182
- ■四角形を完全に切り離すには □ページ183
- ■好きな位置を切り離すには(パスを出す) □ ページ183
- ■[整形ツール」を選択してノードのいずれかを引っ張る、多角形全体が変形します。 □ページ183
- ■ベースライングリッドテキスト文字を入力する時に役立つ □ページ184
- ■オブジェクトをブレンドする □ ページ185
- ■オブジェクトに等高線を付けるには □ページ189
- ■オブジェクトに歪曲効果を適用する □ページ192
- ■ドロップ シャドウ (影) を作成する □ページ194
- ■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197
- ■オブジェクトに遠近効果を適用する □ ページ200
- ■押し出しツールで押し出しを作成する □ページ201
- ■シェーディング(立体感を与える技法)をリアルにするには □ページ204
- ■透明ツールとオブジェクト透明ツール □ ページ205-215
- ■マージ モードを適用する □ ページ216
- ■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 219
- ■オブジェクトに、独特な効果を付けて外観を変更する 2ページ219
- ■ファイルを Microsoft Office/WordPerfect Office にエクスポートするには ¹¹ページ221
- ■ラスタ(ビットマップ)画像の取り込(インポートする) □ページ222
- ■スキャナーで「イメージ画像」取り込む □ページ223
- ■Windowsの画面を画像で保存! パソコンでスクショするやり方 Шページ224
- ■オブジェクトを切り抜くには □ ページ225
- ■ビットマップをトレースする □ ページ226
- CorelDRAWのビットマップトレース □ ページ228
- ■スキャナーでインポートしたした図をトレスして、色をグレー変えて、色付「する。 🕮ページ228
- ■イメージ領域をカットアウトするには □ページ230
- ■子犬の写真を「パワークリップ」に埋め込む □ ページ232
- ■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 [□]ページ233
- ■整形ツールの説明(オブジェクトの形を整える) □ ページ234
- ■曲線のアウトライン化 □ ページ235
- ■複製コマンドによる連続複製 □ ページ236

■自由変形ツールによる反転複製/回転複製 □ページ237

- ■印刷設定 □ページ238-242
- ■ポスターイラストを作成し、特殊効果を付けて見ましょう。 □ページ343-253
- CorelDRAW X7 キーボードショットカットーメニューリファレンス カード ¹¹ページ255-262
- ■作業ツールの使いかた □ページ263
- ■使いかた 目次- □ページ264-266
- ■作図実例 目次- □ページ267-270

