

Coreidraw[®] GRAPHICS SUITE X5

ガイドブック

Copyright 2010 Corel Corporation. All rights reserved.

CorelDRAW® Graphics Suite X5 ガイドブック

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

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

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

この出版物に含まれるすべてのイメージは、それらを作成したアーティストに帰属していま す。一部のイメージは切り取られ、サイズ変更されている場合があり、背景が追加されてい る場合があります。また、イメージは同じページの他のイメージと結合されている場合があ ります。ギャラリー セクションでは、アーティストの名前がイメージに追加されており、ブ ランド名やロゴを含んだイメージ要素は削除されています。

111020

目次

パート 1: はじめに	
第1章:概要	. 3
第2章:インストールとサポート	11
第3章:新機能	15

パート 2: 使い始める

第4章:CorelDRAWの基本	29
第5章:Corel PHOTO-PAINTの基本	51

パート 3: カラーの使用

第6章:カラーの基本	. 77
第7章:カラーマネージメント	. 91

パート 4: ヒントとテクニック

第8章:看板の作成	
第9章:イラスト	125
第10章:ページレイアウト	

パート 5: エキスパートからのヒント

第 11 章 : ジュエリー デザイン	
第12章:ブックカバーのイラストレーションとデザイン	
第13章:コンセプトアート	
第14章:ロゴデザイン	
第15章:カーラッピング	
第 16 章 : カラー マネージメント技法	225
第 17 章 : テントのデザイン	

パート 6: デジタルコンテンツについて

第 19 章 : コンテンツの種類	257
第 20 章 : テンプレート	275
パート 7: ギャラリー	281

索引	
----	--

パート 1 はじめに



イメージ作成者 Genaro Antonio Gonzalez Ramirez



含まれているもの CorelDRAW Graphics Suite X5 4 このガイドブックについて 4 表記規則 5 その他の学習資料 6

第1章:概要

グラフィック デザイン、ページ レイアウト、写真編集のための総合ソフトウェア ソリューション、CorelDRAW® Graphics Suite X5 へようこそ。

含まれているもの CorelDRAW Graphics Suite X5

CorelDRAW Graphics Suite X5 には、以下の アプリケーションが含まれています。

- CorelDRAW®
- Corel® PHOTO-PAINT™
- Corel CAPTURE™
- Corel CONNECT
- Bitstream® Font Navigator®

CorelDRAW

CoreIDRAW は、高画質ベクトル イラスト、 ロゴ デザイン、ページ レイアウトを作成す るための直観的および多目的なグラフィッ クス アプリケーションです。

Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT は、写真のレタッチや 補正、およびオリジナル ビットマップのイ ラストやペイントを作成することができる 総合的なイメージ編集アプリケーションで す。赤目や露出の問題の補正、RAW カメラ ファイルの修正、および Web 用イメージの 作成が簡単に行えます。

Corel CAPTURE

Corel CAPTURE は、コンピュータ画面から イメージをキャプチャするための使いやす いアプリケーションです。

Corel CONNECT

Corel CONNECT は、コンピュータに保存されているクリップアートや写真へのアクセスが簡単で、CorelDRAW Graphics Suite X5 DVD で利用できるアプリケーションです。

Bitstream Font Navigator

Bitstream Font Navigator は、フォントを参 照、整理、管理するためのアプリケー ションです。

このガイドブックについて

このガイドブックは、CorelDRAW と Corel PHOTO-PAINT の使用の経験を高め、 今まで考えられないようなひらめきがえら れるように設計されています。個々の章で は、各アプリケーションの作業領域の説明 と、スキルに関係なく役に立つヒントとテ クニックが用意されています。

このガイドブックは7つのパートから構成 されています。

パート 1: はじめに

1章から3章では、

CorelDRAW Graphics Suite X5 の新規機能 と、オンラインや各アプリケーション内で 利用することができる学習資料について説 明します。

パート 2: 使い始める

4章と5章では、各アプリケーションのメ インツールを説明する作業領域ツアーなど、 CorelDRAW と Corel PHOTO-PAINT について の基本情報について説明します。

パート 3: カラーの使用

6章と7章では、基本的なカラーコンセプトを見直して、

CorelDRAW Graphics Suite X5 のカラー管理 機能について説明します。

パート 4: ヒントとテクニック

8章から10章では、サインメイキング、イ ラスト、およびページレイアウトの特定 ワークフローについての便利なヒントを提 供します。

パート 5: エキスパートからのヒント

11 章から 17 章では、日常作業で CorelDRAW Graphics Suite を使用している、 さまざまな業界のプロのグラフィク デザイ ナーによるチュートリアルを紹介します。こ れらの章では、ジュエリー デザイン、コン セプトペインティング、本のイラスト、 カーラップなどの制作時に、創造性と芸術 の自由を表現するのにソフトウェアがどの ように役立っているかを説明します。

 これらチュートリアルの個々の PDF を 利用するには、[ヘルプ]→[エキスパー トからのヒント]をクリックします。

パート 6: デジタル コンテンツについて

18 章から 20 章では、Corel CONNECT の使 用についての情報を提供し、オンラインと CorelDRAW Graphics Suite DVD で利用可能 なコンテンツを紹介します。

パート 7: ギャラリー

プロのデザイナーとイラストレーターに よって CorelDRAW Graphics Suite で作成さ れたアートワークの素晴らしいコレク ションは、ガイドブックの最後のパートに あります。

PDF 形式の本ガイドブックを利用するには、[ヘルプ]▶[ガイドブック]をクリックしてください。

表記規則

以下の表記規則は、ガイドブックの情報を 簡単に見つけつことができます。

アプリケーション インターフェイ ス

メニュー コマンドなどのアプリケーション インターフェイスの要素は、太字で示され ます。たとえば「[ファイル]▶[開く]」は、 メニュー バーの[ファイル]をクリックし て、[開く]コマンドをクリックすることを 表します。

ヒント

ガイドブックには簡単なヒントが含まれて おり (ワークフローの主要部分)、実際に 使ってみることができる創造的アイディア やタスクの実行についての情報が提供され ます。これらのヒントは字下げされており、 特殊アイコン でマークされていて分か り易くなっています。

色分けされているページ

ガイドブックの各パートは、ページの左上 か右上にある独自の色のバンドで分かりや すいよう区別されています。

クロス リファレンス

特定の題材についてさらに学習する場合は、 クロス リファレンスを使用することができ ます。以下の2種類のクロス リファレンス が本ガイドブックには使用されています。

- アプリケーション内のヘルプへのクロス リファレンス
- ガイドブックの特定ページへのクロス リファレンス

クロス リファレンスはヘルプを示している 場合は、特定のアプリケーションを起動し て、[ヘルプ]▶[ヘルプトピック]の順にク リックして、関連項目を参照および検索し て情報を利用することができます。

その他の学習資料

本ガイドブックの他に、その他さまざまな 学習資料を利用して

CorelDRAW Graphics Suite X5 の使用を開始 することができます。たとえば、基本ツール とテクニックを学習するためのヘルプ、質 問をして他のユーザーからのアドバイスや 解決策を得ることができる CorelDRAW.com コミュニティ、グラフィック デザインを動 画で確認できるビデオ チュートリアルを使 用することができます。

ヘルプ

ヘルプはアプリケーション内で利用するこ とができ、製品の機能に関する包括的な情 報を提供します。トピックのリストの参照、 インデックスでのツールとのトピックの検 索、特定単語や語句の検索を実行できます。

ヘルプへアクセスするには、[ヘルプ]▶ [ヘルプトピック]の順にクリックします。

ツールのヘルプ

ツールのヘルプは、アイコン、ボタン、その他インターフェイス要素上にマウス ポ インタを置くと、アプリケーションコント ロールについての便利な情報を提供します。



ヒント

ヒントは、ツールボックス内のツールに関 する簡単な情報を提供します。ツールをク リックすると、ヒントが表示され、その ツールの使用方法が示されます。ヒントは、 デフォルトではアプリケーションウィンド ウの右側の[**ヒント**]ドッキングウィンドウ に表示されますが、不要な場合は非表示に することもできます。

ヒントを表示 / 非表示にするには、[へ
 ルプ] ▶ [ヒント]の順にクリックします。



CorelDRAW のヒント ドッキング ウィンドウ

Welcome スクリーン

Welcome スクリーンでは、アプリケー ションの資料を簡単に利用でき、ファイル を開いたり、テンプレートからファイルを 作成したりなどの一般的なタスクをすぐに 実行できます。

CorelDRAW Graphics Suite X5 内の新規機能 の説明や、ギャラリーページの素晴らしい グラフィック デザインも参照することがで きます。さらに、チュートリアルとヒントを 参照することも、製品の最新アップデート を入手することもできます。

✓ Welcome スクリーンへアクセスするには、[ヘルプ] ▶ [Welcome スクリーン]の順にクリックします。

ビデオ チュートリアル

ビデオでは、CorelDRAW と Corel PHOTO-PAINT の作業環境の紹介と、 特定タスクとテクニックについて説明しま す。

/ ビデオ チュートリアルヘアクセスプす るには、[ヘルプ]→[ヘルプチュートリ アル]の順にクリックします。



CorelDRAW の Welcome スクリーン



ビデオ ブラウザ

Web ベースのリソース

以下のリソース が Corel Web サイト (www.corel.com) から利用することができ、 CorelDRAW Graphics Suite X5 の詳細をえる ことができます。

- Corel Knowledge Base この検索可能な データベースの情報は、Corel テクニカ ルサービスチームが CorelDRAW Graphics Suite のユーザーの 質問に対して書かれた回答。
- CorelDRAW.com コミュニティ 製品に 関する自分の経験を共有し、質問を投稿 し、他のユーザーから解決策やアドバイ スをもらうためのオンライン環境。
- ヒントとコツ 製品の機能を最大限に活用するために Corel ドキュメント チーム によって記載された便利な情報。
- チュートリアル・ CorelDRAW Graphics Suite のエキスパー トが自分の知識やテクニックを共有する ための詳細なチュートリアル。
- サードパーティリソース パッケージソ フトのツールについてのその他情報に関 しては、さまざまな分野のグラフィック デザインを取り上げているサードパー

ティの印刷物とオンライン リソースを 利用することができます。

マクロ プログラミング ガイド

CorelDRAW Graphics Suite X5 Macro Programming Guide では、CorelDRAW Graphics Suite X5 用のマクロ プログラミン グの命令の簡単な使用方法について説明し ます。CorelDRAW と Corel PHOTO-PAINT で マクロを使用して、タスクを自動化し、マ スタマイズされたソリューションを提供し ます。Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) または Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) のいずれかを使用して マクロを使用することができます。

CorelDRAW Graphics Suite X5 を VBA または VSTA と一緒にインストールしたら、[スタート] ▶ [すべてのプログラム]
 ▶ [CorelDRAW Graphics Suite X5] ▶ [マニュアル] の順にクリックしてマクロプログラミング ガイドを利用します。

ネットワーク配布ガイド

CorelDRAW Graphics Suite X5 Deployment Guide では、CorelDRAW Graphics Suite X5 をネットワークに配布する方法をステッ プ・バイ・ステップ方式で説明します。この ガイドは、団体用に CorelDRAW Graphics Suite X5 のボリューム (「マルチシート」) ラ イセンスを購入するお客様へ提供されます。

CorelDRAW Graphics Suite X5 のボ リューム ライセンスを購入するには、 CorelDRAW Graphics Suite X5 Deployment Guide を入手して、Corel サポート サービス (www.corel.com/ support) へ連絡してください。

カスタマイズしたトレーニング リ ソースとインテグレーション リ ソース

Corel Corporation では他社と提携して、開 発者とコンサルタントへリソースを提供し ます。

企業向けトレーニング コース

Corel のトレーニング専門家は、お客様の作 業環境に合わせてカスタマイズしたトレー ニングを提供し、インストールした Corel ソ フトウェアを最大限に活用できるようお手 伝いします。企業のニーズに合わせた実践的 なトレーニングを実施します。詳しくは、 www.corel.com/customizedtraining を参照 してください。

Corel トレーニング パートナー

Corel Training Partner (CTP)は、Corel 製品の トレーニングとトレーニングリソースを提 供している、正式に承認された独立組織で す。CTPは、世界各地に拠点が置かれていま す。最寄りのパートナーは、 www.corel.comから参照してください。

Corel テクノロジー パートナー

Corel テクノロジー パートナーは、自社製品 に Corel テクノロジーを埋め込む企業、 Corel ソフトウェアのプラグインアプリケー ションを開発する企業、スタンドアロンア プリケーションを Corel テクノロジー ソ リューションに統合する企業です。この総合 プログラムは、特に開発者やコンサルタン ト用にデザインされており、Corel 製品に関 連する独自のソリューションを設計、開発、 テスト、販売するために必要なすべての コンポーネントが含まれます。

Corel テクノロジー パートナーについて詳し くは、Corel Corporation (techpartner@corel.com)まで電子メールに てお問い合わせください。

第2章:インストールとサポート

CorelDRAW Graphics Suite アプリケー ションのインストール 12 言語の変更 12 Corel 製品をアップデートする 13 Corel サポート サービス 13 Corel 製品を登録する 13 Corel Corporation について 13

第2章:インストールとサポート

CorelDRAW® Graphics Suite X5 は簡単に インストール、登録、およびカスタマイズ をすることができます。

CorelDRAW Graphics Suite アプ リケーションのインストール

インストール ウィザードを使用すれば、 CorelDRAW Graphics Suite アプリケー ションとコンポーネントを簡単にインス トールすることができます。デフォルトの設 定でアプリケーションをインストールする か、別のオプションを選択してインストー ルをカスタマイズすることができます。

DVD ドライブにインストール ディスクを挿 入すると、インストール ウィザードが自動 的に起動します。画面の説明に従って、イン ストールを完了します。

 (Windows® 7 と Windows Vista) インス トール ウィザードが自動的に起動しな い場合は、Windows タスクバーから [スタート]をクリックして、検索ボック スに X:\autorun.exe と入力します。X は DVD ドライに該当する文字です。

(Windows XP) インストール ウィザード が自動的に起動しない場合は、 Windows タスクバーで [スタート]-[ファイル名を指定して実行] をクリック します。「X:\autorun.exe」と入力しま す。X は、DVD ドライブを示すドライブ 文字です。

アプリケーションをインストールしたら、 インストール ウィザードを使用して、次を 行うこともできます。

- 現在インストールされているコンポー ネントの追加と削除
- すべてのアプリケーション機能を再イン ストールして現在のインストールを修復
- CorelDRAW Graphics Suite をアンインス トールする
- インストールを修復する前に、アプリ ケーションの起動中に F8 キーを押し続 けて、現在の作業領域をデフォルト設定 にリセットしてみてください。

詳しくは、ヘルプの「CorelDRAW Graphics Suite アプリケーションをインストールす る」を参照してください。

言語の変更

複数の言語でアプリケーションがインス トールされている場合は、ユーザー インタ フェースおよびヘルプの言語をいつでも変 更できます。

アプリケーションの言語を変更するに は、[ツール] ▶ [オプション] の順にク リックします。カテゴリのリストで [グ ローバル] をクリックし、[ユーザーイン ターフェースの言語を選択] リスト ボッ クスから言語を選択します。アプリケー ションを再起動して、新しい言語設定を 有効にします。

製品の最初のインストール時に特定の言語 をインストールしなかった場合は、後で行 うことができます。詳しくは、ヘルプの「言 語の変更」を参照してください。

Corel 製品をアップデートする

製品のインストール時に、製品のアップ デートをダウンロードするように選択する ことができます。

▶ 随時製品アップデートのチェックをする には、[ヘルプ] ▶ [更新]の順にクリック します。

Corel サポート サービス

Corel サポート サービスでは、Corel 製品の 機能、仕様、価格、在庫、サービス、およ びテクニカル サポートに関する詳細情報を 提供します。

Corel 製品に関するサポート サービスの最新 情報については、www.corel.jp/support を ご覧ください。

Corel 製品を登録する

ユーザー登録を行うと、最新のアップデート情報や新製品のリリース情報がタイム リーに提供されるだけでなく、無償ダウン ロード、記事、ヒント、特価品などのサー ビスを利用することができます。

登録するには、次のいずれかの方法を使用 します。

- オンライン インターネットに接続している場合は、[ヘルプ]▶[ユーザー登録]の順にクリックして、随時オンライン登録を利用できます。
- 電話 最寄りの Corel カスタマ サポート サービス センターにご連絡ください。

Corel Corporation について

Corel は世界 75 ヵ国に1億人以上のユー ザーを持つ、世界トップのソフトウェア企 業の1つです。より斬新で創造的で説得力の ある方法でアイディアを表現したり、ス トーリーを共有することができるソフト ウェアを開発している企業です。多年に渡っ て、画期的で信頼される製品、習得が簡単 で使いやすい製品をお届けすることにより、 新たな生産性のレベルを可能にするという 評判を築いてきました。ソフトウェアの革新 性、デザイン、および価値は、業界からの 数百もの賞により認知されています。

当社賞受賞の製品ポートフォリオには、 CorelDRAW® Graphics Suite、Corel® Painter™、Corel DESIGNER® Technical Suite、Corel® PaintShop Photo® Pro、 Corel® VideoStudio®、Corel® WinDVD®、 Corel® WordPerfect® Office、WinZip®、お よび最新リリースの Corel® Digital Studio™ 2010 など世界で最も広く知られている人気 のあるブランドが含まれています。グロー バル本社のあるカナダのオタワを拠点とし て、米国、英国、ドイツ、中国、台湾、お よび日本には主要事業所が設立されていま す。



コンテンツに接続 16 さっそく始めましょう 18 自信を持って作成 19 確かなカラーの使用 23 簡単な出力 25

第3章:新機能

CorelDRAW® Graphics Suite は信頼を受けて いるイラストレーションおよびデザインソ フトウェアです。直感的で豊富なコンテンツ を持った環境は、ユーザーのワークフロー にシームレスに適合し、有無を言わさぬク リエイティブなアイデアの表現を可能にし ます。すぐに使い始めることができ、どこか らでも学習可能で、どんな媒体でも自信を 持ってデザインできます。

 このアプリケーションから新機能のリス トにアクセスするには、[ヘルプ]▶[新 機能]をクリックします。

コンテンツに接続

コンテンツはプロジェクトの中心となりま す。完全なフォントであろうと、クリップ アートや写真であろうと、あるいは以前の プロジェクトやクライアントのモックアッ プであろうと、CorelDRAW Graphics Suite X5 は素早くコンテンツにアクセスできるた め、あなたはデザインに集中することがで きます。

Corel CONNECT

(新機能と機能拡張)

このフルスクリーンブラウザを使用すると、 サイトのデジタルコンテンツを調べ、ご使 用のコンピュータやローカルネットワーク を検索して、デザインの完璧な補完物を素 早く見つけることができます。コンテンツを カテゴリ別に参照したり、キーワードを使 用してコンテンツの検索が行えます。この便 利なユーティリティは、CoreIDRAW および Corel® PHOTO-PAINT™ 内のドッキング ウィンドウとしても利用できます。さらに、 コンテンツのコレクションをトレイに保持 し、ブラウザとドッキングウィンドウの間 で同期して、プロジェクトのコンテンツへ の素早いアクセスを提供します。



Corel CONNECT は、CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT のドッキング ウィンドウとして利用できる、独立 したアプリケーションです。



CorelDRAW Graphics Suite X5 には、優れた新規コンテンツが豊富に用意されています。

コンテンツ

(新機能)

豊富なコンテンツが付属しており、創作意 欲をかき立て、独自のデザインを生み出す スプリングボードを提供します。ずらりと 並んだクリップアート イメージ、写真、 ビットマップとフルカラーのベクトル塗り つぶし、カスタマイズ可能なテンプレート、 およびフォントにより、際限のないクリエ イティブな選択肢が用意されています。 CorelDRAW には新しいアート メディアのプ リセットとペン先が含まれており、Corel PHOTO-PAINT には新しいブラシとペン先が 装備されています。

Adobe 製品のサポート

(機能強化)

CorelDRAW Graphics Suite X5 には、最新の Adobe® Illustrator®、Adobe® Photoshop®、および Adobe® Acrobat® 製 品のサポートが強化されています。Adobe Photoshop CS 4 ファイル形式を使用して PSD ファイルのインポート / エクスポート が可能であり、CorelDRAW X5 は調整レイ ヤとマスクのパレット効果の外観を保持で きます。Corel PHOTO-PAINT X5 は、編集可 能な自然な彩度、グレースケール、イン ポートおよびエクスポートした PSD ファイ ルのカメラのフィルタ レンズを保持します。

複数アートボードのサポート、透明グラ デーションの保存、斑点ブラシストローク、 および新しいプリフライトセクションによ り、Adobe Illustrator CS4ファイル形式を使 用して、ファイルをインポートおよびエク スポートできます。さらに、Adobe® Portable Document Format (PDF)ファイル を、Acrobat9とセキュリティ強化された暗 号化とともにインポートおよびエクスポー トできます。PDFファイルをインポートする 際に、ヘッダーやフッターを含むベイツ ナンバリングをサポートしています。PDF の エクスポート中に、オブジェクト別にペー ジ サイズを定義できます。

EPS レベル 3 のサポート

(機能強化)

Encapsulated PostScript® (EPS) フィルタが 機能強化され、Adobe PostScript® 3 で作成 されたファイルをサポートするようになり ました、また RGB カラー スペースを使用す るオブジェクトのカラー整合性を保持しま す。EPS ファイルのエクスポートや、より明 るく鮮明なカラーで印刷する機能が追加さ れました。

ファイル形式の互換性

(機能強化)

CGM、AutoCAD DXF™、Autodesk® PLT、 Microsoft Visio® Filter、DOC、DOCX、RTF など、60 以上のファイル形式をサポートす ることにより、クライアントや同僚と自信 をもってファイルを交換できます。 CoreIDRAW Graphics Suite X5 では、TIFF フィルタと標準的なファイル圧縮方法や複 数ページファイルとの互換性が向上しまし た。また、インポートした Corel® Painter™ (RIF)ファイルが埋め込みカラー プロファイ ルを維持できるようになりました。

さっそく始めましょう

新規ユーザーであっても、現行のユーザー であっても、CorelDRAW Graphics Suite X5 は簡単に使い始めることができます。このス イートには、素晴らしいデザインを作成す るための推進力となるクリエイティブなビ デオ チュートリアルなど、多数の学習教材 が用意されています。

ビデオ チュートリアル

(新機能と機能拡張)

ビデオ チュートリアルは、このスイートを 最大限に活用するための素早く楽しい学習 方法です。CorelDRAW Graphics Suite X5 に は、チュートリアルを検索しないで簡単に 見ることができる新規ユーティリティが用 意されています。

ツールのヘルプ

(機能強化)

ツールのヘルプの形式と内容は、読みやす さを向上し、より多くの情報を提供するよ う強化されました。アイコンやボタンにポ インタを置くと、ツールやその目的につい て説明するツールのヘルプが表示されます。

[新規ドキュメントの作成] /[新規イ メージの作成] ダイアログ ボックス

(新機能と機能拡張)

CoreIDRAW X5 に導入された [新規ドキュ メントの作成] ダイアログ ボックスには、 ページ サイズ、ドキュメント解像度、ぷれ びゅー モード、カラー モード、カラー プロ ファイルのプリセットが用意されています。 新規ユーザーには、使用できるコントロー ルや設定が説明領域に明示されます。

Corel PHOTO-PAINT X5 の[新規イメージの 作成] ダイアログ ボックスが更新され、 CorelDRAW の対応物に合わせられました。 カラー モードやカラー プロファイルなどの カラー情報が得られるようになりました。

Corel PowerTRACE X5

(機能強化)

ビットマップを編集可能なベクトル グラ フィックに変換でき、より滑らかな曲線や 正確な結果が得られます。このバージョンの Corel® PowerTRACE™ はこれまでに最高の 結果をもたらします。



Corel PowerTRACE X5 はトレース結果が大幅に向上 されました。

VSTA との統合

(新機能)

自動化の柔軟性を高めるために、Microsoft Visual Studio® Tools for Applications を使っ てダイナミック アドインを作成できるよう になりました。

マクロ マネージャ ドッキング ウィンドウ

(新機能)

CorelDRAW X5 および Corel PHOTO-PAINT X5 から利用できるようになった新しいこの ドッキングウィンドウは、マクロの記録、 構成、表示、再生がこれまで以上に簡単に 行えます。

自信を持って作成

デザインの技術革新を継承する CorelDRAW Graphics Suite X5 は、熱心なプロフェッ ショナル デザイナにより長い間信頼されて きました。このスイートには自信をもって作 成できるよう、新機能や強化された機能が 大幅に追加されています。

描画ツール

(新機能)

新しい描画ツールのコレクションには、 **B-スプライン** ツール、[オブジェクト座標] ドッキング ウィンドウ、スケール可能な矢 頭、機能強化されたコネクタ ツールと寸法 線ツール、新しい セグメント寸法線 ツール があります。Bスプライン ツールでは、フ リーハンドパスを使用して描画された曲線 よりノード数が少ない滑らかな曲線を作成 できます。最高の精度を得るため、オブジェ クト座標 ドッキング ウィンドウでは、新規 オブジェクトのサイズとページ上での場所 の両方を指定できます。

メッシュ塗りつぶしツール

(機能強化)

大幅に向上したメッシュ塗りつぶしツール により、流れるようなカラーの変わり目を 持った複数カラーの塗りつぶしオブジェク トのデザインが可能です。新しい透明度オプ ションにより、個々のノードの後のオブ ジェクトを示すことができます。プロパティ バーに新たに追加されたメッシュカラーの スムーズ化オプションを使用すると、カ ラーの豊かさを維持したままカラーを変化 させることができます。メッシュノードに 追加されたカラーは、オブジェクトの他の 部分とシームレスに混合されるようになり ました。また、メッシュ当たりのノード数が 大幅に減少したため、オブジェクトを簡単 に操作できるようになりました。



向上した補間と新しいノードの透明度により、メッシュ塗りつぶしツールの可能性が広がります。

曲線ツール

(新機能と機能拡張)

曲線ツールで描くと、範囲ボックスを表示 または非表示にすることができるため、間 違って範囲ボックスを選択することなく、 描き続けることができます。さらに、結合さ れた曲線間のスペース量を指定できます。ま た、結合の種類に、曲線を交点まで延長、 セグメント間に追加する単径の定義、セグ メント間に追加する面取りの定義などの複 数のオプションが追加されました。

[カラー パレット マネージャ] ドッ キング ウィンドウ

(機能強化)

機能拡張された [カラーパレットマネー ジャ] ドッキング ウィンドウには新しい、よ り精度の高い PANTONE® パレットが含まれ ており、デフォルトとカスタムの両方のカ ラーパレットの作成、整理、および表示/ 非表示がより簡単に行えるようになりまし た。Web 専用の RGB パレットや印刷専用の CMYK パレットを作成できます。最適なカ ラーの一致のため、複数のアプリケー ションを使用する際に、サードパーティの カラーパレットを追加することもできます。



向上した**カラー パレット マネージャ** ドッキング ウィンドウにより、カスタム パレットを作成し、整 理できます。

ピクセル プレビュー

(新機能)

新しい [ピクセル] 表示では、実際のピクセ ルで描画を作成して、デザインが Web で表 示される正確な再現を見ることができます。 [表示] メニューからアクセスできるピクセ ルモードでは、オブジェクトをより正確に 整列できます。さらに、CoreIDRAW ではオ ブジェクトをピクセルにスナップできます。



新しい**ピクセル** 表示により、オブジェクトを正確に 作成できます。

丸型の角

(機能強化)

プロパティバーの**長方形**ツールにより、面 取り、スかラップ、丸型の角を作成できる ようになりました。長方形を伸縮またはス ケールしても、丸型の角は歪むことなく保 持され、元の角の半径を維持するオプ ションがあります。さらに、角が実際の半径 の単位で表されるようになり、角の操作が 簡単になりました。



スカラップ、面取り、および丸型の角の長方形を歪 むことなく伸縮できます。

オブジェクト ドッキング ウィンド ウ

(機能強化)

Corel PHOTO-PAINT X5 では、向上した [オ ブジェクト] ドキュメント ウィンドウによ り、デザイン要素の階層構成をオンにし、 よく使われる機能をよりアクセスし易くし て、ワークフローの効率を高めることがで きます。複雑なイメージを構成する場合にネ ストされたグループを使用できるようにな り、複数のアプリケーション間でオブジェ クトのグループが移動しやすくなりました。

オブジェクトとマスクのサムネールが改善 されたことにより、いつでも簡単に調整で きるようになりました。オブジェクトをロッ クできるため、不注意によるオブジェクト の選択、編集、移動を防ぐことができます。



大幅に向上した**オブジェクト** ドッキング ウィンドウ により、デザイン要素をより適切に整理できます。

Windows Touch のサポート

(新機能)

本スイートはご家庭の Windows® 7 に最適 です 各アプリケーションの作業領域を指先 でナビゲートできます。タスクバー サム ネールのサポートにより、開いているド キュメントを素早く切り替えることができ ます。

フォト効果

(新機能)

Corel PHOTO-PAINT X5 では、写真を修正す る刺激的な新しいフォト効果を実験できま す。自然な彩度効果は、カラーの彩度をバ ランスさせる上で最適です。低彩度のカラー に豊かさを加える一方、高彩度のカラーを 維持します。グレースケール効果は、写真の オブジェクト、レイヤ、または領域から彩 度を除去するのに最適です。また、グレース ケール変換で使用するカラーを選択できま す。フォトフィルタ効果では、そのカメラ レンズを使って撮影した場合の結果をシ ミュレートできます。



Corel PHOTO-PAINT X5 には、新しい刺激的なフォト 効果が含まれました。

[グレースケールに変換] ダイアログ ボックス

(新機能)

Corel PHOTO-PAINT X5 では、イメージをグ レースケールに変換する場合に、変換に使 用するカラー範囲を選ぶことにより、変換 をよりコントロールできるようになりまし た。オリジナルの写真では青と赤が優勢なた めに色がさめたように見える結果を、これ により除去できます。新しいダイアログ ボックスではプレビューウィンドウが追加 され、よりリアリスティックな変換を作成 するようにカラーを調整できます。

[ツールバーをロック]オプション

(新機能)

ツールバーの位置をロックできるように なったため、ツールを選択中に誤ってツー ルバーを移動することがありません。好みに 応じて、いつでもツールバーのロック解除 を選択したり、画面上の位置を変えること ができます。

確かなカラーの使用

CorelDRAW Graphics Suite X5 では、正確な カラーの再現がこれまで以上に簡単になり ました。クライアントのモックアップをイン ポートする場合でも、以前のデザインを使 用する場合でも、あるいはプロジェクトを プリントショップや製造施設に送る場合で も、カラーが正確であることを確信できま す。

ドキュメント / イメージ パレット

(新機能)

CorelDRAW X5 および Corel PHOTO-PAINT X5 では、カスタム カラー パレットが各デザ インプロジェクトに対して素早く自動的に 作成されます。パレットはファイルと共に保 存されるため、将来の使用時に、このプロ ジェクトのカラーに素早くアクセスできま す。



各デザイン プロジェクトのカスタム カラー パレット を素早く作成できます。

[デフォルトのカラー マネージメン ト設定] ダイアログ ボックス

(新機能)

ICorelDRAW Graphics Suite X5 では、カラー マネージメント エンジンがすっかり再設計 されました。新しい [デフォルトのカラーマ ネージメント設定] ダイアログ ボックスで は、アプリケーション カラー ポリシーを設 定して、正確なカラー再現を実現するとと もに、上級ユーザーにより詳細なコント ロールを提供しています。



CorelDRAW Graphics Suite X5 には完全に設計し直し たカラー マネージメント エンジンが組み込まれてい ます。

[ドキュメントのカラー設定] ダイア ログ ボックス

(新機能)

[ドキュメントのカラー設定] ダイアログ ボックスにより、現在のドキュメントのみ に適用されるカラー設定を調整できます。

主カラー モード設定

(新機能)

同じドキュメント内で RGB、CMYK、および グレースケールのオブジェクトを引き続き サポートする一方で、CorelDRAW X5 は新し い **主カラーモード**設定を提供します。これ は、エクスポート時のデフォルトのカラー モードと、デフォルトのパレット カラー (RGB または CMYK)を規定します。

[カラー校正の設定] ドッキング ウィンドウ

(新機能と機能拡張)

すべてのカラー校正設定は単一のドッキン グウィンドウにグループ化されており、プ リセットとして保存が可能であり、さまざ まな出力装置に対してより効率的にアート ワークを準備することができます。このドッ キングウィンドウは、出力をプレビューす

24 ¦ CorelDRAW Graphics Suite X5 ガイドブック

るために選択できる出力デバイスの一覧を 提供して、時間を節約します。クライアント に承認を求める場合は、簡単にソフト校正 をエクスポートしたり、ドッキングウィン ドウからハード校正を印刷することもでき ます。



[**カラー校正の設定]** ドッキング ウィンドウでは、進 行中にドキュメントの校正ができます。

カラー サンプリング オプション

(新機能)

スポイト ツールが各種のカラー ダイアログ ボックスに追加されたことにより、ダイア ログ ボックスを閉じることなく、ドキュ メントからカラーをサンプリングしたり、 カラーを一致させることが簡単に行えます。 また、カラー パレットや、プロパティバー のカラー ピッカーでもスポイト ツールを使 用できます。



ドキュメントからカラーを素早く簡単にサンプリン グできます。

サンプリングしたカラーの用途

(機能強化)

CoreIDRAW のスポイト ツールでカラーを サンプリングすると、カラーを適用モード が自動的に有効になるため、ただちに別の オブジェクトにサンプリングしたカラーを 適用できます。また、オブジェクトのカラー を別のオブジェクトに直接ドラッグするこ ともできます。

16 進数のカラー値

(機能強化)

本スイートでは、16進数(hex)のカラー値 を表示するための複数のオプションが提供 されるようになり、16進数値を使用してカ ラーを選択できます。Web デザイナーはし ばしば標準の16進形式でカラーを指定する ため、これにより、貫したカラー表現が確 保されます。CorelDRAW X5 では、16進数値 が[標準塗りつぶし]ダイアログボックス、 スポイトのツールヒント、[カラー]ドッ キングウィンドウ、およびステータスバー に表示できます。Corel PHOTO-PAINT X5 で は、16進数値はスポイトのツールヒント、 [情報]ドッキングウィンドウ、およびス テータスバーに表示されます。

簡単な出力

業界をリードするファイル形式の互換性に より、CorelDRAW Graphics Suite X5 は今日 のデザイナが作品の出力に必要とする柔軟 性を提供します。同じデザインを Web バ ナー、印刷される広告、パンフレット、T シャツ、広告板、およびデジタル看板に使 用する場合があります。CorelDRAW Graphics Suite はすべての出力タイプに対す る統合されたソリューションを提供します。

出力の収集オプション

(新機能)

新しい**出力の収集**オプションでは、フォン ト、カラー プロファイル、その他のファイ ル情報の収集が可能で、プリント サービス プロバイダとの作業内容の共有がより簡単 になります。

プリンタのページ サイズ

(新機能)

CoreIDRAW X5 では、これまで以上に素早く 印刷へ進むことができます。つまり、ド キュメントの寸法をプリンタの用紙サイズ に自動的に同期して設定できます(ご使用 のプリンタがこのオプションをサポートし ている場合)。

Web グラフィック

(機能強化)

本スイートには最適化されたフィルタが付 属しており、一貫性のある高品質の Web 出 力を生み出します。さらに、より広範囲な透 明度コントロールにより、透明度を簡単か つ素早く操作できます。

[Web にエクスポート] ダイアログ ボックス

(新機能)

新しい [Web にエクスポート] ダイアログ ボックスでは、共通のエクスポート コント ロールに単一のアクセス ポイントが提供さ れるため、エクスポート要のファイルを作 成する場合に他のダイアログ ボックスを開 く必要がありますせん。また、さまざまな フィルタ設定を比較してから、出力形式に 取り組むことができるため、最適な結果を より簡単に実現することができます。さら に、オブジェクトの透明度とアンチエイリ アスエッジにマット カラーを指定できま す。これらをすべてリアルタイム プレ ビューで行えます。また、インデックス形式 のカラー パレットを選択して編集できます。



変更箇所をリアルタイムでプレビューしながら Web 出力を微調整できます。

SWiSH miniMax 2

(新機能)

SWiSH miniMax2™ を使用すると、人目を引 き付けるインタラクティブな Adobe® Flash® アニメーションを素早く簡単に作成 できます。SWiSH miniMax2 には、テキス ト、イメージ、サウンドに適用できる数百 のマルチメディア効果が用意されています。

以前のバージョンの CorelDRAW Graphics Suite の新機能を知るには、[へ ルプ]→[新機能のハイライト表示]をク リックして、バージョンを選びます。そ のバージョンで導入または向上された機 能のメニュー コマンドとツールがハイ ライト表示されます。

パート 2 使い始める



イメージ作成者: Алексей Оглушевич (Aleksey Oglushevich)

第4章:CorelDRAWの基本

作業領域の概要 30

- ドキュメントを開始する 35
- ズームおよびスクロール 35
- オブジェクトを作成する 36
- ビットマップを操作する 38
- オブジェクトを選択、サイズ変更、オブ ジェクトを変形する **39**
- オブジェクトの着色とスタイリング 40
- オブジェクトを配置する 44
- オブジェクトをグループ化/結合する 46
- オブジェクトを整理する 46
- ページを操作する 47
- 作業内容を共有する 47
- 環境設定を行う 49

第4章: CorelDRAW の基本

この章では、CorelDRAW®の作業領域について紹介すると共に、ドキュメントの開始と表示、オブジェクトの変更と整理、およびページレイアウトの作成などの基本タスクの概要について説明します。その他のトピックには、作品の共有や環境設定の指定が含まれています。 CorelDRAWの使い方を学習する上で、この章はタスクや機能を識別するのに役立ちます。また、詳細についてはヘルプで調べることができます。

作業領域の概要

CorelDRAW の作業領域には、ユニークなグラフィック デザインを作成するためのさまざま なツールやコマンドが用意されています。このセクションでは、アプリケーション ウィンド ウとツールボックスについて説明します。

アプリケーション ウィンドウ



次の一覧に、CorelDRAW アプリケーション ウィンドウの主な構成要素を示します。

- ツールボックスには、ドキュメント内の オブジェクトの作成、塗りつぶし、およ び修正に使うツールが表示されます。
- 標準ツールバーには、開く、保存、ド キュメントの印刷などの基本メニューと コマンドへのショートカットが表示され ます。その他のツールバーには、より多 くの特定タスクのショートカットがあり ます。
- メニューバーには、関連するコマンドのドロップダウンメニューが含まれています。
- タイトルバーには、現行のドキュメントのタイトルが表示されます。
- プロパティバーには、アクティブな ツールに応じて変化するコントロールが 含まれています。たとえば、テキスト ツールを使用すると、プロパティバー はテキストを作成および編集するコント ロールが表示されます。
- ドッキングウィンドウでは、特定の ツールやタスクに関連付けられたコマン ドや設定にアクセスできます。
- 水平および垂直のルーラーにより、ドキュメント内のオブジェクトのサイズと 位置を測定することができます。
- ドキュメントナビゲータでは、ドキュ メントにページを追加したり、ドキュ メント内のページを移動できます。
- ドキュメントウィンドウは、スクロー ルバーや他のコントロールにより囲ま れた作業領域です。これには、ドキュ メントのページと周囲の領域が含まれま す。
- ドキュメントページは、ドキュメント ウィンドウの印刷可能な部分を表す長方 形の区域です。

- ドキュメントのパレットでは、ドキュ メントで使用されているカラーを記録す ることができます。
- カラーパレットは、カラーボックスが あるドッキング可能なバーです。
- ステータスバーには、種類、サイズ、
 色、塗りつぶしなどのオブジェクトのプロパティに関する情報が表示されます。
 カラー校正ステータス、カラープロファイル、およびドキュメントのカラーについてのその他の情報も表示されます。

ツールボックス

ツールボックスには、特定の描画や編集の タスクに使用できる一連のツールがありま す。一部のツールは図形を描き、また他の ツールはカラーやパターンまたはその他の 塗りつぶしタイプをオブジェクトに適用し ます。

一部のツールは、関連するツールがグループ化されたフライアウトに属しています。
 ツールボックスのボタンの右下隅に小さな矢印がある場合は、ツールが属しているフライアウトであることを示しています。
 フライアウトで最後に使用されたツールがボタンに表示されます。
 フライアウト矢印をクリックすると、フライアウトのツールにアクセスできます。



デフォルトの作業領域で、**整形**ツールのフライアウト矢印をクリックすると、関連するツールのフライアウトが開きます。

用できるツールの主なカテゴリを要約しま す。特定のツールについての詳細は、ヘルプ

次のセクションでは、ツールボックスで利の「作業領域のツール」を参照してくださ い。

選択ツール





整形ツール



形状の編集ツール


曲線ツール



塗りつぶしツール



インタラクティブ ツール







テーブル ツール





寸法線ツール



コネクタ ツール



テキスト ツール



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



ズーム ツール

[ズーム] ツールでは、ドキュメン ト ウィンドウのズーム レベルを変 更できます。



作業領域の構成要素についての詳細は、ヘ ルプの「CorelDRAW 作業領域ツアー」を参 照してください。

ドキュメントを開始する

新規ドキュメントを開始する ([ファイル]▶[新規作成]) と、[新規ドキュメントの作成] ダイアログ ボックスでドキュメントのさま ざまなプロパティを設定できます。

ドキュメントに名前を付け、ページ サイズ を設定し、CMYK や RGB などのカラー モー ドを選択し、カラー プロファイルを設定す ることができます。

新規ドキュメントの作成	
名前(N):	無題-1
プリセット指定先(D):	ታሪል 🔹 📄
サイズ(S):	<i>▶</i> \$- •
幅(W):	8.5 * 🔶 インチ 🔹
高さ(H):	11.0 "
主カラー モード(C):	CMYK -
レンダリング解像度(R):	300 - dpi
プレビュー モード(P):	₩
※ カラー設定	
☆説明	
透明、ドロップシャドウ、ベベル 解像度を設定します。	効果など、ラスタライズされる可能性のある効果の
■ このダイアログ再び表示した	al I(A)
	ОК ++>セル ヘルプ

[新規ドキュメント] ダイアログ ボックスでは、ド キュメントのさまざまなプロパティを指定できます。

ズームおよびスクロール

ズームインして細部を拡大したり、ズーム アウトしてより広い領域を表示して、ド キュメントのビューを変更できます。細部を 表示できる度合を確認するには、各ズーム オプションを試します。



左: [ズーム] ツールにより、拡大する領域を選択します。右: 領域が拡大されます。

スクロールは、ドキュメントの特定領域を 表示するために使用します。たとえば、高い 倍率で作業しているときや大きなドキュ メントを扱っているときは、すべての内容 を表示することはできません。このような場 合にスクロールを使用すると、ドキュメン トを「掴ん」でドキュメントウィンドウ内 を移動し、希望する場所に焦点を絞ること ができます。スクロールでは、ドキュメント ウィンドウ内でドキュメントを上下、左右 に動かすことができるため、表示されてい ない領域を見ることができます。

オブジェクトを作成する

オブジェクトはドキュメントの構成要素で す。ツールボックスのツールを使用すると、 図形、直線や曲線、テキスト、テーブルな どのさまざまな種類のオブジェクトを作成 できます。

一般的な図形を描く

CoreIDRAW には、長方形、円、星型、矢印 など、一般的な図形を描くことができる多 数のツールが用意されています。図形描画 ツールのいずれかを使用した後で、引き伸 ばし、パターン塗りつぶし、ドロップシャ ドウの追加などにより、形状を変えること ができます。

作成できる一番単純な図形の1つに長方形 があります。

ツールボックスの長方形ツール
 レックします。ドキュメントのページ上で、ドラッグして長方形を描きます。



長方形ツールを使用して1つの長方形(左)を描くと、 完成したプロジェクト(右)でグラフィック要素とし て使用できます。

また、この方法でオブジェクトを描くと、 以下の一覧表で説明するツールを使うこと ができます。

- 楕円形ツールでは、円や楕円を描くこと ができます。
- 多角形ツールでは、多角形を描くことが できます。
- グラフ用紙ツールでは、マス目を描くことができます。
- らせんツールでは、左右対称らせんと対 数らせんを描くことができます。
- 基本図形ツールでは、六線星形、スマイ ルマーク、直角三角形など、基本的な 図形を描くことができます。
- 矢印図形ツールでは、特定の形状、方向、矢尻数の矢印を描くことができます。

 フローチャート図形ツールでは、フロー チャートシンボルを描くことができます。

直線と曲線を作成する

独自の形状を作成したい場合は、曲線ツー ルのいずれかを使用できます。これらのツー ルを使用すると、ほとんど無数の形状を描 くことができます。ただし、作業を始める前 に、次の基本コンセプトについて理解して おいてください。

線を描いたら、それを曲線に変換できます。 線を曲線に変換することは、線を「ノード」 と呼ばれる一連の点に変えることになりま す。このノードを移動することで、線の形状 を変えることができます。曲線への変換は、 線の基本形状に詳細な変更を加える際に役 立ちます。



上:直線。中央:線が曲線に変換され、曲線のノード が含まれている。下:ノードの操作により、曲線が整 形される。

始点と終点が交わっていない線は、開いた パスと呼ばれます。点を結合して閉じたパス を作成すると、形状オブジェクトのように 線で囲まれた領域を塗りつぶすことができ ます。



左:開いたパス。右:塗りつぶされた閉じたパス。

CorelDRAW には、線と曲線を描くために、 次のような多くのツールが用意されていま す。

- フリーハンド ツールでは、線分や曲線 を描くためにドラッグしたり、デジタル タブレットを使用することができます。
- アートメディア ツールでは、次の4つの追加ツールにアクセスできます。
 - ブラシッールでは、筆を使って描いたような線を描くことができます。
 - スプレー ツールでは、雪や泡などを パスに沿ってオブジェクトにスプ レーできます。
 - 筆ペンツールでは、筆で書いたよう な線を描くことができます。
 - **圧力** ツールでは、感圧ペンで書いた ような線を描くことができます。
- ペン ツールでは、曲線や直線のセグ メントを1度に1つ描くことができます。

テキストを作成する

ドキュメントにテキストが必要な場合があ ります。CorelDRAW では、次の2種類のテ キストを作成できます。

- ・ 段落テキストは、テキスト フレーム内 に含まれます。フォント、テキストカ ラー、太字、斜体など、段落テキストの 多くの共通テキスト編集プロパティを変 更できます。段落テキストは、テキストの 大きなブロックに最適です。
- アートテキストは、テキストフレーム に配置されず、等高線やドロップシャ ドウなどの特殊効果を加えることができ ます。アートテキストは、ロゴ、バ ナー、見出しに最適です。



左:段落テキスト。右:ロゴとしてフォーマットされ たアート テキスト。

テキスト ツールを使用すると、段落テキス トとアートテキストの両方を作成できます。 詳しくは、ヘルプの「テキストを追加する」 を参照してください。

テーブルを作成する

ドキュメント内のオブジェクトを整理する1 つの方法は、テーブル(表)を作成して、オ ブジェクトをテーブルのセルに挿入するこ とです。デーブルでは、グラフィックオブ ジェクトとテキストオブジェクトの両方を 整理できます。テーブルを使うと、 ドキュメントに感じの良いレイアウトを素 早く作成できます。



この Web ページのデザインは、**テーブル** ツールを使っています。

テーブルは、**テーブル**ツールを使用して作 成できます。**テーブル**ツールをクリックす ると、プロパティバーでツールのコント ロールが使用できるようになります。行と列 の数を指定したら、ドキュメントのページ 上で対角線を描くようにドラッグするだけ で、テーブルを描くことができます。

ビットマップを操作する

CorelDRAW で作成するドキュメントは、ベ クトル グラフィックです。ベクトル グラ フィックは解像度に依存しないため、グラ フィックをスケールしたり、歪曲したとき に画質の劣化がありません。ベクトル グラ フィックは数学の方程式に基づいているた め、変更しても同じ画質のままになります。

CoreIDRAW に写真をインポートすると、そ の写真はビットマップイメージとしてイン ポートされます。ビットマップイメージは、 カラーの微小単位であるピクセルに基づき ます。ベクトル グラフィックは線と塗りつ ぶしで構成されており、ビットマップイ メージはカラーのモザイクで構成されてい ると考えることができます。



左:滑らかな線を持ったベクトルイメージ。右:ビッ トマップファイルの「モザイク」の特徴を示してい るピクセル化されたビットマップイメージ。

CoreIDRAW には、ビットマップイメージを 操作する 2 つの方法があります。ドキュメン トにビットマップを挿入し、CoreIDRAW 内 から Corel® PHOTO-PAINT™を開いてビット マップを編集できます。

ビットマップを挿入する

ビットマップイメージは、直接または外部 ファイルにリンクさせて、ドキュメントに インポートできます。外部ファイルにリンク すると、外部ファイルに行った編集は、 CorelDRAW にインポートしたファイルに自 動的に適用されます。ビットマップをイン ポートすると、ステータスバーにビット マップのカラーモード、サイズ、解像度に 関する情報が表示されます。ドキュメントに ビットマップをインポートすると、 CorelDRAW のビットマップの編集機能を 使ってそのビットマップに変更を加えるこ とができます。

ビットマップを編集する

完備したビットマップ編集プログラムであ る Corel PHOTO-PAINT は、 CorelDRAW からアクセスできます。 ビット マップの編集を終了したら、すぐに CorelDRAW で作業を続行できます。

ビットマップを Corel PHOTO-PAINT に 送るには、プロパティ バーの [ビット マップの編集] ボタンをクリックします。

オブジェクトを選択、サイズ変 更、 オブジェクトを変形する

オブジェクトをドキュメントに追加した後 で、オブジェクトを変更できます。 CorelDRAWには、ドキュメントのオブジェ クトを選択、サイズ変更、変形するツール が用意されています。

オブジェクトを修正するには、初めにオブ ジェクトを選択する必要があります。 選択 ツールを使用すると、オブジェクトを選択 できます。

選択ツールを使用してオブジェクトを選択 すると、オブジェクトの周囲に境界ボック スが表示され、オブジェクトの中央に「X」 記号が示されます。境界ボックスにはコント ロールハンドルがあり、それを使ってオブ ジェクトを変形できます。



右側のオブジェクトは選択されており、中央に「X」 が示された境界ボックスが表示されています。

サイズ変更、斜変形、伸縮、回転、ミラー により、オブジェクトを変更できます。

 [サイズを変更する]は、オブジェクトの 幅と高さを変更します。



• [斜変形する]は、オブジェクトを一方に 傾けます。



• **伸縮**は、オブジェクトの幅と高さを非比 例に変更します。



[回転する]は、中心軸あるいはオブジェクトの位置との相対地点を中心にオブジェクトを回転します。



 ミラーは、オブジェクトの水平方向また は垂直方向の鏡像を作成します。



オブジェクトの着色とスタイ リング

オブジェクトの変形に加えて、オブジェク トに美的なスタイルを与えることができま す。たとえば、独自の輪郭や塗りつぶしを適 用したり、ドロップシャドウを加えて奥行 を付けることができます。また、オブジェク トを透明にすることができます。



赤の均一塗りつぶしが加えられた直方体。



青の塗りつぶしとドロップシャドウが適用され、立 体的に見える長方形。



透明効果が適用され、水中にあるように見える円 (下)。

輪郭のフォーマット

さまざまな方法でオブジェクトの輪郭を変 更できます。必要なデザインに応じて、異な る輪郭の色、太さ、スタイル (鎖線や点線 など) を選択できます。

輪郭の外観を変更するには、[輪郭ペン] ダイアログボックス、オブジェクトプ ロパティドッキングウィンドウの輪郭 ページ、またはプロパティバーでコン トロールを使用できます。



左上:フォーマットが適用されていない三角形の輪 郭。右下:カラーと点線のパターンでフォーマットさ れた三角形。

プリセットされた矢の先端のリストも使用 できます。矢の先端を線の始点または終点に 追加するには、リストからプリセットを選 択するか、カスタムの矢の先端を作成しま す。

塗りつぶしを選択する

CoreIDRAW には、オブジェクトにパターン やテクスチャを加えることができるさまざ まな塗りつぶしが用意されています。1 つの オブジェクトを1 色で塗りつぶしたり、2 色 以上のカラーをブレンドして塗りつぶすこ とができます。あるいは、テクスチャやパ ターンなどのもっと複雑な塗りつぶしを選 択したり、独自の塗りつぶしを作成できま す。



上から下に:オブジェクトに適用された標準塗りつぶし、グラデーション塗りつぶし、パターン塗り。

 オブジェクトに塗りつぶしを加えるに は、塗りつぶしツールまたはインタラク ティブ塗りつぶしツールをクリックしま す。

塗りつぶしツールでは、5種類の塗りつぶし のいずれかを選択できます。また、各塗り つぶしにはさまざまなオブションがありま す。インタラクティブ塗りつぶしツールで は、ドキュメントのページで描画中に、プ ロパティバーのコントロールを使用して、 動的に塗りつぶしを適用できます。以下の一 覧に、各ツールで使用できる塗りつぶしの 種類について説明します。

塗りつぶしツール

- 標準塗りつぶしは単一カラーの塗りつぶしです。
- グラデーション塗りつぶしは2色以上の 色をブレンドした塗りつぶしです。
- パターン塗りつぶしは、花柄の壁紙のデ ザインなど、パターン化されたデザイン です。
- テクスチャ塗りつぶしは、大理石、海 面、月の表面など、さまざまな表面を模 倣したテクスチャ効果です。
- PostScript 塗りつぶしは一連のパターンの透明化をサポートします。

インタラクティブ塗りつぶしツール

- インタラクティブ塗りつぶしでは、グラ デーション塗りつぶしを作成して、変更 をリアルタイムで適用できます。
- メッシュ塗りつぶしでは、メッシュ格子 を操作して、カスタム グラデーション 塗りつぶしのカラーとブレンドを制御で きます。

詳しくは、ヘルプの「オブジェクトを塗り つぶす」を参照してください。

透明度を加える

水やガラスなどのオブジェクトのリアルな 表現を生み出すために透明度を適用できま す。オブジェクトに透明度を加えて、オブ ジェクトの後にあるものが透けて見えるよ うにできます。



左側のオブジェクトに加えられた透明度は水の質感 を生み出し、右のオブジェクトではガラスの質感を 生み出している。両方のオブジェクトの効果を強め るため、ドロップシャドウ ツールが使用されてい る。

オブジェクトの不透明度を決定するために、 透明度を調整できます。完全に不透明なオブ ジェクトは後にあるものを遮る一方、完全 に透明なオブジェクトは見えなくなります。

オブジェクトに透明度を適用するには、い くつかの選択肢があります。インタラクティ ブ透明ツールを使用して透明塗りつぶしを 適用するか、透明レンズ効果を使用できま す。さらに、オブジェクトで透明がブレンド される方法を制御して、オブジェクトから 別のオブジェクトへ透明度をコピーできま す。また、透明を塗りつぶしやオブジェクト の輪郭に適用するかどうかを指定できます。

効果を加える

CorelDRAW には、オブジェクトに 3 次元効 果を加えることができる一連のツールが用 意されています。

押し出し



• ドロップシャドウ



等高線



・ パワークリップ



ベベル



カラーとオブジェクトを再利用する

時間を節約し、ドキュメントの統一された 外観を維持するために、カラーとオブジェ クトを再利用できます。

ドキュメントの任意の場所からカラーを サンプリングして、そのカラーを別のオブ ジェクトにコピーできます。



左側のグラフィックからサンプリングしたオレンジ 色を右側のグラフィックに適用。

色をサンプリングするには、カラース ポイト ツールをクリックして、色をク リックします。カラースポイト ツールが 自動的にカラーを適用 モードに切り替 わります。色を適用するには、オブジェ クトをポイントして、クリックします。

ドキュメントでカラーを使用すると、その カラーが**ドキュメント**のパレットに追加さ れ、新規ドキュメントや既存のドキュメン トを開くと、そのパレットが開きます。カ ラー ライブラリの1つからカラーをを追加 した場合、別のドキュメントや別のアプリ ケーションからカラーをサンプリングした 場合、およびオブジェクトに塗りつぶしを 適用した場合は、カラーが**ドキュメント**の パレットに追加されます。



ドキュメントにカラーを追加すると、**ドキュメント**のパレットは自動的に更新されます。このパレット を使用して、プロジェクトの色設計を作成できます。

ドキュメントでオブジェクトを再利用する には、オブジェクトをコピーして貼り付け るか、オブジェクトを複製できます。オブ ジェクトのコピーと貼り付けでは、オブ ジェクトをクリップボードにコピーして、 ドキュメントにそのオブジェクトをコピー します。オブジェクトの複製では、オブジェ クトの複数の複製を素早く作成して、オブ ジェクトをドキュメントに配置します。



左:オブジェクトはコピーされ、貼り付けられる。右 :オブジェクトは複製される。

オブジェクトのコピーを1つ作成するに は、[編集]▶[コピー]をクリックしま す。連続して複製を作成するには、[編 集]▶[連続複製]をクリックします。

オブジェクトを配置する

CorelDRAW には、ページ上でオブジェクト を配置して整列する複数のツールが用意さ れています。これらのツール使用すると、画 面上では分からないものの、印刷すると目 立つ小さなすき間やずれを防ぐことができ ます。

スナップ機能を使用すると、オブジェクト をドキュメント内の別のオブジェクトに揃 えることができます。スナップを有効にする と、オブジェクトの周りのさまざまな場所(コーナーなど)にスナップポイントが表示さ れます。



左:青い長方形を下にドラッグすると、赤い長方形に スナップする。右:2つのオブジェクトはお互いにス ナップする。

オブジェクトのスナップをオンにするには、[表示]▶[オブジェクトにスナップ] をクリックします。

オブジェクトを別のオブジェクトに揃える 場合に、オブジェクトに直接スナップしな いようにするには、ダイナミック ガイドを 使用します。ダイナミック ガイドは、オブ ジェクトの「中心」、「ノード」、「象限」、 「テキストのベースライン」のいずれかをス ナップ ポイントとする一時的なガイドライ dンです。ダイナミック ガイドに沿ってオ ブジェクトを

ドラッグできます。オブジェクトを移動する につれて、基準のオブジェクトからの距離 が計測されます。



左:オブジェクトの整列に使用される垂直ダイナミッ クガイド。右:オブジェクトの整列に使用される水平 ダイナミックガイド。

ダイナミック ガイドをオンにするには、 [表示]▶[ダイナミックガイド]をクリッ クします。

また、ドキュメント ウィンドウ内のオブ ジェクトを整列するには、グリッドを使用 できます。グリッドは一連の交差するライン で、それぞれの小さなマス目がスナップポ イントとして機能します。これらのマス目の サイズを小さくして、ドキュメントの整列 の精度を上げることができます。



オブジェクトをグリッドに揃えてドキュメントの ページに配置できます。



オブジェクトをグループ化 / 結 合する

ドキュメントにオブジェクトを追加するに つれて、特定のオブジェクトの選択や移動 が次第に難しくなる場合があります。また、 グループ化したオブジェクトに変更を加え たり、お互いの位置関係を変更しないで移 動したい場合があります。CorelDRAWでは、 オブジェクトをグループ化して、管理し易 くすることができます。オブジェクトをグ ループ化しても、各オブジェクトはそれぞ れのプロパティを保持します。グループ化し たオブジェクトの操作を終えたら、グルー プを解除して、それぞれのオブジェクトを 個別に操作できます。



3つの椅子のイメージはグループとして選択されて いる。

オブジェクトをグループ化するには、選 択範囲線でオブジェクトを選択して、[アレンジ]▶[グループ化]をクリックし ます。

2つ以上のオブジェクトを結合して、最後に 選択したオブジェクトの塗りつぶしおよび 輪郭属性を持った1つの曲線オブジェクト を作成できます。必要な場合はいつでも、こ の曲線オブジェクトを編集できます。さら に、穴のあるオブジェクトを作成するよう にオブジェクトを結合できます。

オブジェクトを結合するには、[アレン
 ジ]▶[結合]をクリックします。

詳しくは、ヘルプの「オブジェクトを結合 する」を参照してください。

オブジェクトを整理する

ドキュメントにオブジェクトを追加するほ ど、特定のオブジェクトを見つけることが 難しくなります。オブジェクトを整理するた めに、ドキュメントにレイヤを追加できま す。レイヤにより、複数のオブジェクトを同 時に表示し、操作することが簡単になりま す。

[オブジェクトマネージャ] ドッキング ウィンドウでは、ドキュメントでのレイヤ の追加、移動、削除が行えます レイヤは、 ドキュメントで作業を開始する前に設定し たり、必要に応じてレイヤを追加して、新 しく追加したレイヤに既存のオブジェクト を移動できます。

【オブジェクトマネージャ]ドッキング ウィンドウを開くには、[ツール]▶[オ ブジェクトマネージャ]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 は、ページ レイヤを選択し、変更できます。

レイヤの詳細については、ヘルプの「レイ ヤを操作する」を参照してください。

ページを操作する

希望する出力に応じて、ブックレット、 テント カード、パンフレットなどの異なる ページ レイアウトを指定してページの外観 をカスタマイズできます。また、ページの方 向を横置きと縦置きで切り替えたり、カス タムページ サイズを作成できます。





左:縦置き。右:横置き。

ページサイズを設定するには、[レイア ウト] ▶ [ページレイアウトの設定] をク リックします。リーガル、名刺、さまざ まなサイズの封筒など、一般的な用紙サ イズの広範囲な一覧から選択できます。

ページのバックグラウンドを指定できます。 バックグラウンドは、単一カラーまたは ビットマップで構成され、ページのサイズ に合わせてタイル(並べて表示)されます。





左:赤の均一バックグラウンドを持ったページ。右: タイルされたビットマップのバックグラウンドを 持ったページ。

バックグラウンドをページに加えるに は、[レイアウト]▶[ページのバックグ ラウンド]をクリックします。

作業内容を共有する

完成したドキュメントを他の人と共有する には、パーソナル プリンタで印刷できます。 あるいは、看板や車のラップなどの高画質 の出力の場合は、ドキュメントを印刷会社 に送ることができます。また、製作物を

Adobe® Portable Document Format (PDF) や Adobe® Illustrator® (AI) などの異なるファイ ル形式にエクスポートできます。

ドキュメントに複数のレイヤがあり、すべ てを印刷したくない場合は、印刷するレイ ヤを指定できます。印刷されるレイヤが表示 されており、[オブジェクトマネージャ] ドッキングウィンドウで印刷が有効化され ていることを確認してください。



この例では、レイヤ2のオブジェクトはドキュメン トウィンドウで表示可能であり、印刷が有効になっ ています。レイヤ1のオブジェクトは表示可能です が、ドキュメントの印刷コピーには現れません。

パーソナル プリンタで印刷するには、
 [ファイル] ▶ [印刷]をクリックします。[
 印刷]ダイアログボックスで、[プリン
 タ]リストボックスからプリンタを選択

して、印刷範囲オプションを選択しま す。



[印刷] ダイアログ ボックスでは、ドキュメントの印 刷環境設定を指定できます。

印刷する前に、製作物をプレビューして、 すべてが予定通りに表示されていることを 確認します。

↓ 印刷ジョブをプレビューするには、
[ファイル] ▶ [印刷プレビュー] をクリッ
クします。

プリント サービス プロバイダを使用する場 合は、ドキュメントがプロバイダの条件を 満たしていることを確認する必要がありま す。この情報をお持ちでない場合は、プリン トサービス プロバイダに問い合わせて、ド キュメントでどのオプションを有効にする か理解してください。

プリント サービス プロバイダのプリン ト ジョブを準備するには、[ファイル]♪ [出力の収集]をクリックします。[出力 の収集] ウィザードの指示に従って操作 します。

✓ 製作物を別のファイル形式にエキスポートするには、[ファイル]→[エクスポート]をクリックして、ファイル形式を選択します。

G . + 5475	U + M#1X2F +	- 49	ドキュメントの検索	P
製造・ 新しいフォル	g -		10 •	
* 28.230	N+. =	7x119- • In		2.5#
3 9920-F	58		RATER	122
■ デスクトップ 注 曲に表示した場所	Corel		2010/05/21 17:17	2741
a 94790	Visual Studio 2008		2010/05/21 17:05	274
B N#2X21	. CONCEPT		000000000000	
B 1277				
21-5≥0 +	* (
774168(N):	10			
ファイルの種類(T): AL-A	dobe Illustrator			
82	いんタ ダイアログ ・クスを着きしな			
10	ックスを開発しな D			

[エクスポート] ダイアログ ボックス

ファイルをエクスポートするときに選択す るファイル形式に応じて、追加のオプ ションを選択できます。たとえば、Adobe Illustrator (AI) ファイル形式では、[エクス ポート] ダイアログ ボックスで特定の Adobe Illustrator のバージョンを選ぶことが できます。

Adobe Illustrator へのエクスポート	—
- 一般 → 問題なし	
互换性(C): Adobe Illustrator CS	•
 □ 現在のドキュメント(D) ○ 選択範囲(S) 	 ●現行のページ(C) ● ページ(P): 1
 	
テキストのエクスポ・ \(?) ◎ テキスト(?) ◎ 曲線(U)	
オプション(O) ● 輪郭をオブジェクトに変換(O) ■ 複雑な違りつぶし曲線のシミュレーション(F) ■ スポットカラーを変換(S) CMMK ■ カラーブロファイルの増	 ✓ イメージを含む(!) ✓ フレビュー イメージを含む(!)
	OK キャンセル ヘルプ

Adobe Illustrator ファイルのエクスポート オプ ションを設定できます。

製作物を PDF ファイルとして保存する場合 は、PDF プリセットを使用すると、ドキュ メントの配布、プリプレス、Web などのさ まざまな出力タイプにファイルを最適化で きます。



ボックスから、[PDF - Adobe Portable Document Format]を選択します。

環境設定を行う

CorelDRAW では、さまざまな機能をカスタ マイズするために、多くの環境設定を指定 できます。次の表に、これらの環境設定の3 つの例を示し、説明します。

環境設定	説明	設定方法
測定単位:	水平ルーラーと垂直ルー ラーに選択された測定単位 で、インチ、ピクセル、ポ イントなど。	[表示]▶[設定]▶[グリッド/ ルーラーの設定]をクリック し、[ルーラー]をクリック します。単位領域で、水平 および垂直ルーラーの測定 単位を選びます。
バックアップ ファイル	バックアップ ファイルを保 存するフォルダの場所、お よび自動バックアップ設定	作業領域のカテゴリ リスト で[ツール]▶[オプション] をクリックして、[保存]を クリックしてバックアップ ファイル設定にアクセスし ます。
カーソルキー移動の距離	矢印キーを押したときにオ ブジェクトを移動する増分	[表示]▶[設定]▶[グリッド/ ルーラーの設定]をクリック し、[ルーラー]をクリック します。[カーソルキー移動] ボックスに値を入力します。

第5章: Corel PHOTO-PAINTの基本

作業領域の概要 52

- イメージの取り込み 61
- 切り抜きと回転 61
- イメージサイズと解像度を変更する 62
- カラーモードを変更する 65
- リタッチする 65
- カラーとトーンを調整する 67

マスクを操作する 69

オブジェクトとレンズを使用する 70

作業内容を共有する 71

環境設定を行う 72

第5章: Corel PHOTO-PAINTの基本

この章では、Corel® PHOTO-PAINT™の作業領域と、スキャナーやデジタルカメラからのイ メージの取り込み、イメージサイズや解像度の調整、共通問題を解決するためのイメージの リタッチなどの基本タスクの概要について説明します。その他関連項目には、イメージ編集 内でのマスク、オブジェクト、及びレンズの使用と、さまざまなファイル形式へエクスポー トして、または CorelDRAW® ConceptShare™を使用しての作品の共有化が含まれています。 Corel PHOTO-PAINT の使い方を学習する上で、この章はタスクや機能を識別するのに役立ち ます。また、詳細についてはヘルプで調べることができます。

作業領域の概要

Corel PHOTO-PAINT 作業領域には、イメージのレンダリングや編集するための広範囲のツールとコマンドが装備されています。このセクションでは、アプリケーション ウィンドウと ツールボックスについて説明します。

アプリケーション ウィンドウ



次の表では、Corel PHOTO-PAINT アプリ ケーション ウィンドウの主なコンポーネン トについて説明します。

- ツールボックスには、イメージの編集、 作成、および表示のツールや、色や塗り つぶしが選択できるカラーコントロー ル領域があります。
- メニューバーには、関連するコマンドのドロップダウンメニューが含まれています。
- 標準ツールバーには、開く、保存、印刷 などの基本メニューコマンドへの ショートカットがあります。その他の ツールバーには、より多くの特定タスク のショートカットがあります。
- ツールバーへアクセスするには、[
 ウィンドウ] ▶ [ツールバー] の順にク
 リックして、ツールバー名をクリックし
 ます。
- プロパティバーには、アクティブな ツールに応じて変化するコントロールが 含まれています。たとえば、[ズーム] ツールを使用する場合、ズームのコント ロールを表示するようにプロパティ バーが変化します。
- [イメージウィンドウ]はアクティブ ウィンドウが表示される場所です。
- ステータスバーにはアクティブイメージ、アクティブツール、コンピュータジ、アクティブツール、コンピュータで利用可能なメモリ、およびカラー校正ステータスについての情報が表示されます。さらにステータスバーには、アクティブツールに関するヒントも表示されます。
- [ナビゲータ ポップアップ]ボタンでは、 イメージの指定領域を検索してフォーカスします。この機能は、イメージ全体が 一度に全てを表示するには大きすぎる場合にのみ使用することができます。

- [イメージパレット]では、イメージに使用される色の追跡をします。
- [ドッキングウィンドウ]では、その他コ マンドやイメージ情報へアクセスするこ とができます。

イメージを使用中にドッキングウィン ドウを開いたままにすることができま す。ドッキングウィンドウをアプリケー ションウィンドウの右側または左側に 取り付けたり(ドッキング)、または、作 業時に必要に応じて切り離して(非ドッ キング)移動することもできます。また、 ドッキングウィンドウを最小化して、 画面のスペースを節約することもできま す。

- ドッキングウィンドウを開くには、
 [ウィンドウ] ▶ [ドッキングウィンドウ] の順にクリックして、ドッキングウィンドウをクリックします。
- [カラーパレット]は、複数のカラー ボックスから構成されています。アプリ ケーションウィンドウの右側に表示さ れているデフォルトのカラーパレット を使用してフォアグラウンドカラーと 塗りつぶしカラーを選択することができ ます。
- 追加のカラーパレットへアクセスする には、[ウィンドウ]▶[カラーパレッ
 ト]の順にクリックして、カラーパレッ トをクリックします。

ツールボックス

ツールボックスには、イメージの編集、作 成、および表示用ツールが表示されます。一 部のツールは、関連するツールがグループ 化されたフライアウトに属しています。ツー ルボックスのボタンの右下隅に小さな矢印 がある場合は、ツールが属しているフライ アウトであることを示しています。フライア ウトで最後に使用されたツールがボタンに 表示されます。フライアウト矢印をクリック すると、フライアウトのツールにアクセス できます。

以下のセクションでは、テキストボックス 内に配置されているツールについて簡単に 説明します。



選択ツール



[オブジェクト選択] ツールでは、 ↓ オブジェクトを選択、配置、およ び変形することができます。







マスクツール

[長方形マスク]ツールと[楕円形] マスク] ツールでは、長方形と楕 円形の編集可能な領域を作成する ことができます。





[フリーハンドマスク] ツールで は、不定形や多角形の編集可能な 領域を定義することができます。





Þ

[投げ縄マスク] ツールでは、不定 形で同系色のピクセルで囲まれて いる編集可能な領域を定義しま す。

[マグネティックマスク] ツールで は、イメージ要素のエッジに沿っ マーマーケージー てマスクの選択範囲線を配置しま す。周囲領域と異なる色の輪郭線 で表されているエッジ。

> [自由選択マスク] ツールでは、不 定形の編集可能な領域を定義しま す。隣接するピクセル、同系色の ピクセル、クリックする最初のピ クセルが、編集可能な領域にはあ ります。

[**ブラシマスク**] ツールでは、ブラ シで塗りつぶす編集可能な領域を 定義します。

切り抜きツール



【**切り抜き**】 ツールでは、切り抜い たイメージの不要な領域を削除 / 補正します。





Æ









【スクロール】ツールでは、イメージのサイズがイメージウィンドウより大きい場合に、イメージ領域をビューにドラッグすることができます。



スポイト ツール





消しゴム ツール





テキスト ツール

 [テキスト] ツールでは、テキスト
 をイメージに追加したり、既存の テキストオブジェクトを編集しま す。









塗りつぶしツール

[塗りつぶし] ツールでは、標準塗りつぶし、グラデーション塗りつぶし、ビットマップ塗りつぶし、テクスチャ塗りつぶしのいずれかで、領域を塗りつぶすことができます。

 [インターラクティブ塗りつぶし] ツールでは、塗りつぶしをイメージ、オブジェクト、または選択範 囲全体に適用して、イメージ ウィンドウで直接塗りつぶしを調 整します。





ブラシ ツール







[効果] ツールでは、色とトーンを 補正します。













インタラクティブ / 透明ツール



[**ドロップシャドウ**] ツールでは、 影をオブジェクトに追加します。

[オブジェクト透明] ツールでは、 ∇ オブジェクトの色をイメージの背 景色に徐々にフェードするように 作成します。

[カラー透明] ツールでは、オブ Ψ ジェクトの特定ピクセルを、それ らのカラー値に基づいて透明にし ます。











イメージのスライス ツール





カラー コントロール

フォアグラウンドカラーは、ブラ シッールを使用してイメージやテ キストに適用する色です。バック グラウンドカラーは、バックグラ ウンドの一部を削除したり、用紙 サイズを拡大する場合に表示され る色です。[塗りつぶし色]は、整 形ツールや塗りつぶしツールを使 用して適用する色です。



[**カラーの入れ替え]**矢印は、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ます。

フォアグラウンド、バックグラ ウンド、または塗りつぶし色を変 更するには、それぞれのカラー ボックスをダブルクリックしま す。

[カラーのリセット] アイコンは、 以下のデフォルトの色に戻しま す。フォアグラウンド カラーと塗 りつぶしカラーは黒に、バックグ ラウンド カラーは白に戻ります。



作業領域のコンポーネントについて詳しく は、ヘルプの「Corel PHOTO-PAINT 作業領 域の概要」を参照してください。

イメージの取り込み

カメラまたはメディア カード リーダーを コンピュータに接続して、以下のいずれか の方法を使用してデジタル カメラから写真 を取り込むことができます。

- デジタルカメラやカードリーダーが コンピュータにデバイスとして表示され たら、ハードディスクのフォルダに直 接イメージをコピーして、
 Corel PHOTO-PAINT内にそれらを開くこ とができます。
- Windows Image Acquisition (WIA)や、 デジタルカメラの TWAIN ドライバを使用して Corel PHOTO-PAINT に直接イ メージをロードすることができます。
 WIAは、スキャナやデジタルカメラな どの周辺機器からイメージをロードするのに使用する標準のインタフェースおよびドライバです。
- デジタルカメラに付属しているソフト ウェアを使用してコンピュータにイメージを保存して、Corel PHOTO-PAINT内に イメージを開くことができます。詳しく は、デジタルカメラに付属されている ドキュメントを参照してください。

WIA、TWAIN ドライバ、またはスキャナー ソフトウェアを使用して、イメージやペー ジを Corel PHOTO-PAINT にスキャンするこ とができます。場合によっては、スキャンさ れたイメージに線、モアレ(波紋)、または ノイズ(s小さな斑点)が含まれています。特 殊効果のフィルタを使用してこれら不具合 を除去することができます。詳しくは、 65 ページの「リタッチする」を参照してく ださい。 詳しくは、ヘルプの「イメージをスキャナ やデジタル カメラから取り込む」を参照し てください。

切り抜きと回転

切り抜きにより、イメージから不要な領域 を削除して合成の品質を向上させることが できます。





選択した領域は、残るイメージの部分を示していま す。選択範囲外の領域が切り抜かれます。

通常イメージの方向を縦置きや横置きに変 更するのに回転する必要があります。

イメージを回転するには、[イメージ]▶ [回転]の順にクリックして、メニュー コマンドをクリックします。



上:回転するイメージが選択されています。下段:イ メージが回転されています。

取得またはスキャンされた斜めの写真を 真っすぐにする必要がある場合、[イメージ の傾き補正] ダイアログ ボックス ([調整] ▶ [イメージの傾き補正]) を使用することがで きます。



上:[イメージの傾き補正] ダイアログボックスに傾いたイメージが表示されています。下:イメージが 真っすぐになっています。

イメージ サイズと解像度を変更 する

「イメージ サイズ」はしばしばピクセル サ イズと呼ばれます。つまり、イメージの高 さと幅はピクセルで表されます。イメージの 解像度は、イメージ内の1インチあたりの ピクセル数(ppi)です。1 インチ当たりの ピクセル数の寸法については、印刷やス キャンの説明の1 インチあたりのドット数 (dpi)を参照してください。ピクセルでのイ メージサイズはファイルサイズとは異なり ます。ファイルサイズは、キロバイト(KB)、 メガバイト(MB)、またはギガバイト(GB)で 測定されます。

イメージの解像度は、モニタに表示または 印刷される場合のイメージの鮮明度および 詳細度を決定します。選択した解像度は、イ メージを出力する方法によって異なります。 通常、コンピュータのモニタや Web で表示 するのに作成されるイメージは 96 dpi また は 72 dpi です。デスクトップ プリンタに印 刷するためのイメージは、

通常 150 dpi で、商業用印刷のイメージは通 常 300 dpi 以上です。



解像度 72 dpi (左) と 300 dpi (右)

イメージサイズ(ピクセル寸法)と解像度 は、ファイル内のイメージデータの量を決 定します。イメージに含まれるピクセル数が 多くなればなるほど、品質は高くなります。 但し、イメージは大きくなればなるほど ファイルサイズが大きくなります。通常ファ イルサイズを管理可能な状態に維持しなが らイメージの品質を最適化するには、イ メージサイズか解像度を調整する必要があ ります。

印刷用にイメージ解像度を増加する

印刷を目的とするイメージは、高イメージ 解像度にする必要があります。デジタルカ メラで撮影した写真を印刷用に準備するに は、元のイメージサイズを維持して、その 解像度を300 dpi以上に増加する必要があり ます。この方法は、イメージの幅と高さを少 なくして、品質の良い印刷結果を作成しま す。または、小さな幅と高さを指定して、自 動的に解像度値を増加させます。

 [リサンプル] ダイアログボックス ([イ メージ] ▶ [リサンプル]) でイメージの解 像度を増加することができます。





[リサンプル] ダイアログ ボックス (上) では、印刷す るには低すぎる 72 dpi の解像度の写真 (下) を表示し ています。



印刷用のイメージ解像度を高くするには、[オリジナ ルサイズの維持] チェック ボックスを最初に有効に します。次に、解像度を 300 dpi に増加します。イ メージの幅と高さが自動的に調整されます。

ファイル サイズとイメージ解像度 を減らす

Webページでイメージを使用する場合は、 そのファイルサイズを小さくする必要があ ります。リサンプリング(イメージ解像度を 変更する処理)によってこれを行うことがで きます。リサンプリング(またはダウンサン プリングやアップサンプリング)は通常ぼや けの原因になりますが、[アンシャープマ スク]フィルタ([効果]▶[シャープ化]▶ [アンシャープマスク])をリサンプルされた イメージに適用してこの影響を防ぐことが できます。

リサンプル									3
イメージのサイズ									
幅(∀):	6.0	6.0		-	100	*	%	インチー	
高さ(Z):	4.0	4.0		*	100	*	%		
解像度		_			_	_			
水平方向(Z):		300	300		÷ (lpi		☑ 同一値(I)	
垂直方向(V):		300	300		÷ (lpi			
オリジナルのイメ~ 新規イメージの	-ジの サイズ	サイズ	:	6.18 6.18	8 MB 8 MB			✓ アンチエイリアス(A) ✓ 縦横比の維持(M) オリジナル サイズの維持(S)	
			0	ĸ		ャンも	211	ヘルプ リセット	

「リサンプル				×
イメージのサイ	(ズ ―――			
幅(V):	1,800 432	24	🗧 🇨 ピクセル	-
高さ(Z):	1,200 288	24	\$ %	
解像度				
水平方向	(Z): 300	72 🌲	dpi √ 同→値(I)	
垂直方向	(V): 300	72	dpi	
オリジナルのイ 新規イメージ	メージのサイズ: ジのサイズ:	6.18 MB 364 KB	 ✓ アンチエイリ ✓ 縦横比の線 オリジナル⁺ 	アス(A) 単持(M) サイズの維持(S)
		ОК	キャンセル ヘルプ	<u> </u>

上:[**リサンプル**] ダイアログボックスは、写真が Web 使用に適していないことを示しています。下 :Web 用の写真を準備するには、寸法の単位をピク セルに変更します。次に、イメージの解像度を 72 dpi に減らします。ファイル サイズとイメージの幅と高 さが自動的に小さくなります。

Web 用に準備する写真は、ピクセルの特定 の幅と高さを必要とする場合があります。 [リサンプル]ダイアログボックスで必要な 寸法を正確に指定することができます。これ ら設定を指定すると、イメージ解像度と ファイルサイズが自動的に調整されます。

リサンプル	×
イメージのサイズ	
幅(V): 1,800	200 11 🕂 % ピカセル 🔻
高さ(Z): 1,200	133 11 🔹 %
解像度 水平方向(Z):	300 300 🖕 dpi 🗸 同一値(I)
垂直方向(V):	300 300 (m) dpi
オリジナルのイメージの 新規イメージのサイン	サイズ: 6.18 MB マアンチエイリアス(A) マロンチェイリアス(A) マロンチェイリアス(A) マロンチェイリアス(A) マンチェイリアス(A) マンチェイリアス(A) マンチェイリアス(A) マンチェイリアス(A) マンチェイリアス(A) マンチェイリアス(A) マンチェイリアス(A)
	<u>ок</u> <i>‡+уди лид удук</i>

この例では、写真の幅を1,800 ピクセルから200 ピクセルに縮小します。写真の高さは[縦横比の維持] チェックボックスが有効なので、写真の高さは幅に 比例して自動的に縮小されます。

イメージのサイズ変更のヒント

- イメージサイズを125%以上に拡大しない。大幅に拡大すると、イメージが引き 伸ばされてピクセル化します。
- イメージをリタッチし、手補正した後に イメージのサイズを変更する。
- 不必要な領域を切り抜いた後にイメージ のサイズを変更する。切り抜いた後にイ メージサイズを縮小することで、イ メージにできるだけ多くの情報を残すこ とが可能になります。
- 画面上のイメージのサイズは、イメージ のピクセルの高さと幅、ズームレベル、 およびモニタの設定によって異なりま す。その結果、モニタに表示されるイ メージは印刷バージョンとは異なるサイ ズになります。

イメージ サイズと解像度の変更の詳細につ いては、ヘルプの「イメージの寸法、解像 度、および用紙サイズを変更する」を参照 してください。

カラー モードを変更する

カラー モードは、イメージを構成する色数 と色の種類を定義します。カラー モードの 例としては、モノクロ、グレースケール、 RGB、CMYK、パレットなどがあります。イ メージのカラー モードは、必要に応じて別 のカラー モードに変換できます。たとえば、 商業用印刷に使用するイメージには、CMYK カラー モードを使用することをお勧めしま す。RGB カラー モードは Web 写真に適して おり、パレット カラー モードは GIF イメー ジに適しています。

イメージを変換すると、カラー情報が失われることがあります。このため、編集を終了し、イメージのコピーを保存してから、イメージを新しいカラーモードへ変換してく

ださい。詳しくは、ヘルプの「カラー モー ドを変更する」を参照してください。

イメージを別のカラー モードを変換す るには、[イメージ]をクリックし、[変 換形式]コマンドをクリックします。



利用可能な[変換形式]コマンド



RGB (オリジナ ル)



CMYK に変換



クレースケー, に変換

リタッチする

Corel PHOTO-PAINT では、デジタル写真や スキャンされたイメージの一般的な不具合 をツールと特殊効果フィルタを使用して修 正することができます。 写真の一般的な不具合の1つは、フラッ シュの光が人の目の奥で反射すると発生す る赤目です。

赤目を除去するには、最初に目を拡大します。次に[赤目修正]ツールをクリックして、ブラシサイズを目のサイズに一致するように調整し、目をクリックします。



[赤目修正] ツールを写真の被写体に使用して右目を 修正し、次に左目を選択します。

別の一般的な不具合は、イメージにゴミや キズが付着していることです。イメージ全体 にフィルタを適用してゴミやキズを除去す ることができます。イメージの特定の領域に 1つまたは複数のキズがある場合は、キズの 周りにマスクを作成し、その編集領域に フィルタを適用します。

ゴミやキズの付着を除去するには、[イ メージ]▶[補正]▶[ダストとキズ]の順に クリックします。



左:ゴミが付着しているとイメージの品質が落ちま す。右:リタッチされたイメージのゴミが除去されま した。

キズや汚れが大きいか、樹木の葉のように さまざまな色とテクスチャのある領域にキ ズや汚れがある場合は、イメージ領域のク ローンを作成すると、よい結果が得られま す。クローンを作成する場合は、任意のイ メージ領域から別の領域にピクセルをコ ピーします。 イメージ領域のクローンを作成するに は、[クローン] ツールをクリックして、 プロパティバーの[ブラシカテゴリク ローン] ピッカーから [クローン] を選択 します。次に、クリックしてソースポ イントを設定し、ピクセルを適用する場 所にソースポイントからドラッグしま す。ソースポイントをリセットする場合 は、クローン化する領域をマウスで右ク リックします。







左: ソース ポイントが空のクローン領域に設定され ています。中央: クローン作成された領域がポストの 上にコピーされています。右: リタッチされたイメー ジ。

ソフトエッジ ブラシと大きな透明値を使用 して、クローンされた領域をイメージに滑 らかにブレンドします。

デジタル カメラの写真には、ランダムの色の斑点が含まれる場合があります。これらはまとめて「ノイズ」と呼ばれます。これらの斑点は、照明不足やカメラ センサーの限界により発生します。デジタル写真やスキャンされたイメージからノイズを除去するには、[効果]▶[ノイズ]▶[ノイズの除去]の順にクリックします。

JPEG 形式の写真からノイズやアーチ ファクトを除去するには、[効果]▶[ぼ かし]▶[スマートフェード]の順にク リックします。



左:ノイズが色むらとして表れ、写真の明瞭さが失われています。右:ノイズが除去され、鮮明な写真を示しています。

ノイズの他に、スキャンされたイメージに 線やモアレ (波紋) が含まれる場合がありま す。

スキャンされたイメージから線を除去す るには、[イメージ] ▶ [変形] ▶ [イン ターレース補間]の順にクリックします。

モアレを除去するには、[効果]▶[ノイ ズ]▶[モアレの除去]の順にクリックし ます。



左:イメージにはモアレがあり、変色した線の波型グ リッドとして表示されています。右:モアレが除去さ れました。

詳しくは、ヘルプの「リタッチする」を参 照してください。

カラーとトーンを調整する

写真の色とトーンを調整する必要がある場 合、イメージ調整ラボ([調整] ▶ [イメージ 調整ラボ])を最初に停止する必要がありま す。写真を明暗を調整して、コントラストを 向上し、イメージの詳細を明確にして、色 あせたカラーを補正します。さまざまな設定 で実験して、それらをスナップショットで キャプチャし、それらを比較して、最高の 結果を選択することができます。詳しくは、 ヘルプの「カラーとトーンを調整する」を 参照してください。

「葉ブレビュー	自動調整(A)	
	住:温 療(医):	5,000
	著色(T):	0
	\$E(\$):	0
	ff.it (5):	0
	1/1921(C):	•
11	1151160	0
	₹5(S)	0
	中間>(0)	0
×.		
	23975	aphOf和成例
Malford and an and a		100 T

イメージ調整ラボ

以下の表では、一般的な色補正について説 明および図解しています。

カラー補正

全体的にカラー キャストが ある写真を補正して、1つ の色で着色することができ ます。補正前の写真の青の カラーキャストに注意して ください。補正後の写真で は、青のキャストが補正さ れています。



前



くすんだ色がある写真の彩 度を増加することができま す。補正前の写真では、色 がはっきりしません。補正 後の写真では、彩度を増加 してより鮮明な色を作成し ています。





写真に、写真の被写体を暗 くしている濃い影がある場 合は、影を明るくして写真 を明るくすることができま す。補正前の写真では、草 と写真被写体の両方に濃い 影があります。補正後の写 真では、影が明るくなり被 写体が見えます。





後
マスクを操作する

イメージ編集でマスクを使用して、残りの 領域(保護領域)に影響しないように特定領 域を(編集可能な領域)分離します。編集可 能領域は、他のアプリケーションでは「選 択範囲」とも呼ばれます。

編集領域と保護領域を簡単に区別できるように、マスクのオーバーレイを保護領域上 にのみ表示できます。編集領域と保護領域の 境界は、破線の輪郭で表示されます。この 破線の輪郭はマスクの選択範囲線と呼ばれ ます。マスクの選択範囲線を表示できるの は、マスクのオーバーレイを非表示にした 場合に限定されます。



左:マスクのオーバーレイ。右:マスクの選択範囲線。

ツールボックスのマスク ツールを使用して 編集領域を定義することができます。



マスク ツール

編集可能な領域を定義した後に、領域の形 状と位置を調整することができます。編集可 能な領域から削除する場合や、編集可能な 領域に追加する場合は、マスク ツールが有 効な場合に プロパティ バーからマスク モデ ルヘアクセスすることができます。



左:編集可能な領域には、羽の一部があります。中央 :羽の残りの部分は、青の背景を加えて編集可能な領 域に追加されています。右:青の背景は編集可能領域 から削除されています。

さらに、編集可能な領域のエッジを調整し て保護領域へ滑らかにブレンドすることが できます。詳しくは、ヘルプの「編集領域の エッジを調整する」を参照してください。

マスクを反転すると、保護領域を編集領域 にしたり、編集領域を保護領域にすること ができます。たとえば、単純なバックグラ ウンドに設定されている写真を編集する場 合は、以下の図に示されているように背景 を選択して、マスクを反転させることが最 も簡単な方法です。



左:[**自由選択マスク**]ツールを使用して背景を選択 します。右:マスクを反転して蝶を選択します。 マスクについて詳しくは、ヘルプの「マス クを操作する」参照してください。

オブジェクトとレンズを使用す る

オブジェクトは、背景上にある透明レイヤ で、互いの上に重なっています。たとえば、 何か写真を開くと、それがバックグラウン ドになります。新しいオブジェクトは、作成 されると背景上に重ねられます。

オブジェクトの使用には多数の利点があり ます。他のオブジェクトや背景に影響しない で、オブジェクトを再配置、サイズの変更、 回転、および編集することができます。さら に、他のオブジェクトの前後にオブジェク トを配置したり、マージモードを使用して 下のオブジェクトや背景にオブジェクトを ブレンドする方法を制御することができま す。



左:[**乗算マージ]**モードは、2つのオブジェクトをブ レンドするのに使用されます。右:ブレンドされたイ メージ。

ブラシストロークと図形からオブジェクトを作成するには、[オブジェクト]▶
 [作成]▶[新規オブジェクト]の順にクリックして、イメージウィンドウにペイントまたは描画します。

編集可能な領域からオブジェクトを作成 するには、[オブジェクト]▶[作成]▶ [オブジェクト:選択内容のコピー]の順 にクリックします。

背景からオブジェクトを作成するには、 [オブジェクト]▶[作成]▶[バックグラ ウンドから作成]の順にクリックします。



編集可能な領域を選択およびコピーし(左)、新しい オブジェクト(右)を作成します。

レンズ(「調整レイヤ」ともいう)は特殊オ ブジェクトで、イメージ ピクセルを永久的 に変更しないで特殊効果とイメージ調整を プレビューすることができます。

イメージ全体やマスクの編集可能な領域 を覆うレンズを作成するには、[オブ ジェクト]▶[作成]▶[新規レンズ]の順に クリックします。



左:オリジナルのイメージ。中央:レンズがイメージ 全体に適用されています。右:レンズが編集可能な領 域に適用されています。

複数のレンズを適用して、適用する複数の イメージ調整の効果を表示することができ ます。

[オブジェクト選択] ツールと [オブジェクト] ドッキング ウィンドウでは、イメージ内のオブジェクトとレンズを選択、変換、および整列することができます。

オブジェクト選択 ツールとプロパティ バー コント ロール



オブジェクト ドッキング ウィンドウ

作業内容を共有する

イメージを他のユーザーと共有するには、 イメージを他のファイル形式 (TIFF、JPEG、 または PDF など) で保存またはエクスポート するか、CorelDRAW ConceptShare ヘアッ プロードすることができます。イメージを使 用する目的に関係なく、Corel PHOTO-PAINT (CPT) ァイル形式でファイルのコ ピーを維持することをお勧めします。CPT ファイル形式へ保存すると、イメージの以 下のプロパティ全てが維持されます。オブ ジェクト、作成された最新のマスク、アル ファチャンネル、グリッド、カラー情報。

イメージのファイル形式を変更するには、 保存するか([ファイル] ▶ [名前を付けて保 存])、別のファイル形式にエクスポート([ファイル] ▶ [エクスポート]) することができ ます。[名前を付けて保存] コマンドを使用 すると、新しい形式のイメージがイメージ ウィンドウに表示されます。イメージをエク スポートすると、元のファイル形式のイ メージがイメージ ウィンドウに開いたまま になります。

印刷用のイメージを準備する場合は、TIFF ファイル形式で保存またはエクスポートし ます。Web 用にイメージを準備する場合は、 JPEG、PNG、GIF でエクスポートします。 JPEG および PNG ファイル形式は、通常カ ラー グラデーションが含まれている写真に 適しています。GIF ファイル形式は、単色を 含んでいるイメージに適しています。

××-527-20	にエクスポート						
JO =	(75U + 20Pt +			* 49	2091	09.8	
留用· #LAG	11.1.9-					- 42 -	- 4
★ ERCAS ■ 9720-K ■ 9720-K ■ 9720-y7 ■ 6289-y57 ■ 6289-y57 ■ 2097 ■ 2007 ■ 2	ビクチャ 5 # 2,5% 205+	・イブラリ	5181 77409	(1)	ndules 1	5イブランの場所	2.2.4
27-14&NI							
27-11-084(1)	144-1444ビットマップ						
MALE -	RIDORE	97.97	085	利用し			
0	2768 94700 #+032##US						
				10	-	and internet	

エクスポート ダイアログ ボックス

▲ また、[ファイル] > [PDF に書き出し]の 順にクリックすると、イメージを PDF ファイルへ簡単に保存することができま す。[PDF に書き出し] ダイアログ ボック スでは、PDF プリセットへアクセスして 使用目的に応じて PDF ファイルを最適 化することができます。たとえば、ド キュメント配布、プリプレス、または Web。

Corel PHOTO-PAINT には作品を印刷するた めのさまざまなオプションが用意されてい ます。[印刷] ダイアログボックス ([ファイ ル] ▶ [印刷]) では、印刷ジョブのレイアウト とスケールの指定、印刷ジョブのプレ ビュー、およびクロップとレジストレー ションマークを印刷するかどうかなど、さ まざまなプリセット オプションの設定を行 うことができます。さらに、解決策を伴った 不具合や問題の概要を表示することができ ます。詳しくは、ヘルプの「印刷」セク ションを参照してください。 CoreIDRAW ConceptShare ([ファイル]) [イ メージを ConceptShare に書き出し]) を使用 して、イメージを Web ベース環境へ書き出 して、デザインやアイディアをクライアン トや同僚と共有することができます。詳しく は、ヘルプの「コラボレーション」を参照 してください。



ConceptShare ドッキング ウィンドウ

環境設定を行う

Corel PHOTO-PAINT では、デフォルトの作 業領域設定とその他オプションを緩衝設定 に応じて変更することができます。測定単 位、ポインターのタイプ、デフォルトの ズーム レベルなどの設定を指定することが できます。さらに、設定の自動保存を指定す るか、表示オプションを設定して、パスの カラー、マスクの着色、ガイドライン、透 明グリッド パターンを選択することができ ます。

↓ 環境設定を設定するには、[ツール] ▶ [オプション]の順に設定します。 作業領域の設定とオプションを復元する には、**[F8]**を押して Corel PHOTO-PAINT を再起動します。

環境設定について詳しくは、ヘルプの「オ プションを設定する」を参照してください。

□-作業領域 □	一般				
	使い始める			ユーザー インター	·フェイス
一保存	起動時(O):	Welcome スクリーン	•	カーソルの種類(C):	▼
	開くときのズーム(Z):	100%	•	📝 ブラシ ツール用に	カーソルの形を変える(B)
- プラグイン	☑ 新規イメージ ダイ	アログ ボックスを表示		ビューの自動リサイ ログ ダイアログ ボックス	(ズ(V) (D位果を保持(K)
由・カスタマイズ ロードキュイント	距離			▼ フロート ドッキング	ウィンドウにタイトルを表示(T)
■ 「ハエンシ」 ■ グローバル	単位(U):	ミリメートル	•	▼ サウンドの使用(E)
	カーソルキー移動 (ビ	?クセル)(N):	1	✓ ポップアップ ヘルブ	を表示する(P) 、を表示(I)
	スーパー カーソルキ・	ー移動 (x1 ピクセル)(S):	10 🜲	👿 取り込み後にスキ	ャン ダイアログ ボックスを閉じる(D
	オーバースクロール (b オフセットを複制	ピクセル)(R):	1	メモリ 元に戻すレベル:	10
	水平方向(ピクセル):		0	キャッシュ レベル:	4
	垂直方向(ピクセル):		0	ペン タブレット - 日 各尖筆用に最後 設定	に使用したツールを保存(L) (F)

[オプション] ダイアログ ボックスの [一般] ページ

パート 3 カラーの使用



イメージ作成者 林柏樺(Po-Hua Lin)

第6章:カラーの基本

カラーの定義 78

カラー モードを選ぶ 80

プロセス カラーとスポット カラーを使用 する **82**

カラーを選択する 83

ドキュメント パレットとイメージ パレットを使用する 86

カラーパレットの表示と整理88

カスタムパレットを作成する 90

第6章:カラーの基本

CoreIDRAW®または Corel® PHOTO-PAINT™では、カラーの選択はワークフローの重要な部分です。カラーは、色調を設定したり、 具体的なの意味を伝えることができるため、 重要なデザイン要素となります。

この章では、CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT でのさまざまなカラー の選択方法と使用方法を紹介します。

カラーの定義

カラーは文字通り見る人の目の中にありま す。カラーの感覚は、光に対する人間の目の 反応と、その反応に対する神経系の解釈の 結果として生まれます。



カラーの知覚は光に対する目の反応よって異なります。

カラー モデルの使用により、この複雑なプロセスは数学的に定義されています。カラー モデルにより、ソフトウェア アプリケー ション (CorelDRAW や Corel PHOTO-PAINT など) やデジタル装置 (コンピュータ、モニ タ、デジタル カメラ、プリンタなど) でカ ラーの保存、操作、および正確な再現が可 能になります。

Lab、RGB、CMYK、HSB などのカラー モデ ルは、原色の小さな集合から広範囲なカ ラーを構成し、再現する体系的な方法を提 供します。各カラーは数値により定義されま す。数値の使用により、カラーはさまざまな デバイスやアプリケーションで変換され、 伝達され、再現することができます。

各カラー モデルにはカラーを数値として定 義する固有の方法があります。

Lab カラー モデル

Lab カラー モデルは CIE (Commission Internationale de l'Eclairage) により開発され ました。RGB や CMYK のカラー モデルとは 異なり、Lab カラー モデルは、モニタ、プ リンタ、デジタル カメラ、およびその他の デバイスがカラーを再現するやり方ではな く、人間の眼が色を知覚するやり方に基づ いています。このため、Lab はデバイスから 独立したカラー モデルとして知られていま す。RGB および CMYK は、異なるデバイスで 印刷や表示すると、同じカラーが異なって 再現されるため、デバイス依存のカラー モ デルと見なされています。

Lab カラー モデルでは、すべての表示カ ラーの範囲 (または再現範囲) は馬蹄型で表 されます。

整形された図形。この図形は、他のカラー モデルが生成できるカラーの範囲を比較す るための基準としてよく使用されます。また Lab は、カラーをあるカラー スペースから 別のカラー スペースに変換するための基準 としてカラー マネージメントで使用されま す。



Lab カラー モデル

RGB カラー モデル

RGB カラー モデルは赤 (R)、緑 (G)、青 (B) の コンポーネントを使用して、特定の色の赤、 緑、青の光の量を定義します。24 ビット イ メージでは、各コンポーネントは0~255 の数値として表されます。48 ビット イメー ジなど、よりビット レートが高いイメージ では、値の範囲は大きくなります。これら コンポーネントの組み合せは、1 つのカラー として定義されます。

RGB などの加算型カラー モデルでは、カ ラーは透過光から生み出されます。そのため RGB はモニターで使用され、赤、青、緑の 各光をさまざまに混合して、広範囲なカ ラーが再現されます。赤、青、緑の光がそれ ぞれの最大強度で混合されると、眼は生じ た色を白として知覚します。理論的には、こ れらのカラーは赤、緑、青のままですが、 モニタ上のピクセルは密集しているため、 眼には3つのカラーが識別できません。各 コンポーネントの値が0の場合は、光が存 在しないことを意味し、眼はカラーを黒と して知覚します。 RGB は最も一般的に使用されるカラー モデ ルです。これは、広範囲なカラーを保存お よび表示できるためです。



RGB カラー モデル。白は、RGB の 3 色を最大の強度 で混合すると生成されます。

CMYK カラー モデル

CMYK カラー モデルは印刷に使用され、シ アン(C)、マゼンタ(M)、イエロー(Y)、お よび黒(K)のコンポーネントを使ってカラー を定義します。これらのコンポーネントの値 は0~100の範囲となり、パーセントで表 されます。

CMYK などの減算カラー モデルでは、カ ラー(すなわちインク)は白い用紙などの表 面に加えられます。さらに、カラーは表面の 輝度を「減じ」ます。 各カラー コンポー ネント (C、M、Y) の値が 100 の場合は、結 果のカラーは黒になります。各コンポーネン トの値が0の場合には、カラーは表面に付 加されないため、表面自体の色(この場合 は、白い紙)になります。印刷のカラーモデ ルには黒(K)が含まれています。これは、黒 インクはより中立的であり、同量のC、M、 Yを混ぜるより、より黒い発色が得られる ためです。黒インクは特に文字を印刷する 場合に、より鮮明な結果が得られます。ま た、黒インクは通常、カラーインクより安 価です。



CMYK カラー モデル。黒は、CMY の3 色を最大の強度で混合すると生成されます。

HSB カラー モデル

HSB カラー モデルでは、 色相 (H)、 彩度 (S)、 輝度(B)のコンポーネントを使用してカラー を定義します。HSB は HSV (色相 (Hue)、彩 度 (Saturation)、明度 (Value)) とも呼ばれま す。色相はカラーの色素を定義し、標準カ ラーホイール上の場所を示すために度数で 表されます。たとえば、赤は0度、黄は60 度、緑は120度、シアンは180度、青は 240 度、マゼンタは 300 度です。 彩度は、 力 ラーの鮮やかさまたは鈍さを表します。彩度 の値は0~100の範囲となり、パーセント で表されます(値が大きくなると、カラー の鮮やかさが増します)。輝度はカラーでの 白の量を表します。彩度の値と同様に、輝度 の値は0~100の範囲となり、パーセント で表されます(値が大きくなると、カラー の輝度が増します)。



HSB カラー モデル

グレースケール カラー モデル

グレースケール カラー モデルでは、明度の みを使用してカラーを定義し、8 ビット イ メージを0~255 の範囲の値で表します。値 の範囲は、イメージのビット レートに応じ て異なります。各グレースケール カラーに は、RGB カラー モデルの赤、緑、青のコン ポーネントと同等の値が含まれます。



グレースケール カラー モデル

カラー モードを選ぶ

新規の CorelDRAW ドキュメントまたは Corel PHOTO-PAINT イメージを作成する場 合は、なるべくプロジェクトの出力先に対 応したカラー モデルに基づいてカラー モー ドを選択する必要があります。カラーモー ドは、アプリケーションで使用されるカ ラーを決定します。たとえば、プロジェクト の出力対象がWebであると分かっている場 合は、RGBカラーモードを使用します。プ ロジェクトを開始する際に適切なカラー モードを選択することにより、カラーの選 択作業から当て推量を取り除くことができ ます。そのため、プロジェクトのカラーはよ り正確に再現されるようになります。



Print

Web

CMYK カラー モードは印刷物に推奨される一方、 RGB カラー モードはオンラインでの表示に推奨され ます。

プロジェクトの最終出力先が分からない場 合、またはプロジェクトが印刷用とオンラ イン表示用の両方の場合は、RGB カラー モードを選択すべきです。このカラーモー ドでは、広範囲なカラーを保存できると共 に、印刷用の CMYK に簡単に変換できます。

CorelDRAW ドキュメントのカラー モードを選ぶ

CoreIDRAW では、主カラー モードがデフォ ルトのカラー パレットのカラーを決定する ため、適切なカラーをより簡単に見つける ことができます。主カラー モードは、ビッ トマップや Adobe® Illustrator® (AI) ファイ ル形式としてドキュメントをエクスポート する際に、デフォルトのカラー モードとし て使用されます。たとえば、RGB カラー モードを主カラー モードとして設定し、ド キュメントを JPEG としてエキスポートする 場合は、カラー モードは自動的に RGB に設 定されます。

新規の CorelDRAW ドキュメントのカ ラーモードを指定するには、[新規ド キュメントの作成] ダイアログ ボックス の [主カラーモード] リスト ボックスか ら項目を選びます。

新規ドキュメントの作成	
名前(N):	無題-1
ブリセット指定先(D):	ታሪል 🖌 📕 📋
サイズ <mark>(</mark> S):	<u>▶</u> 9- •
幅(W):	8.5 * 🔶 インチ 💌
高さ(H):	11.0 "
主カラー モード(C):	СМҮК 🔻
レンダリング解像度(R):	300 - dpi
プレビュー モード <mark>(</mark> Р):	₩₩
> カラー設定 ☆ 説明 透明、ドロップシャドウ、ペペル 解像度を設定します。	効果など、ラスタライズされる可能性のある効果の
■ このダイアログ再び表示した	3(1(A) OK キャンセル ヘルブ

新規の CorelDRAW ドキュメントは、主カラー モードが RGB に設定されます。

CoreIDRAW の主カラー モードでは、描画に 適用できるカラーの種類が制限されません。 たとえば、カラー モードを RGB に設定して も、ドキュメントの CMYK カラー パレット のカラーを適用し、正確に表示できます。

Corel PHOTO-PAINT イメージのカ ラー モードを選ぶ

Corel PHOTO-PAINT では、新規イメージに 選択するカラー モードがデフォルト カラー パレットを決定します。たとえば、カラー モードを RGB に設定すると、デフォルトの カラー パレットは RGB カラーのみを表示す るので、正しい色を選択して適用するのが 簡単に行えます。

新規の Corel PHOTO-PAINT イメージの カラー モードを指定するには、[新規イ メージの作成] ダイアログボックスの[カラーモード] リスト ボックスから項目 を選びます。



新規の Corel PHOTO-PAINT イメージは、カラー モー ドが 24 ビット RGB に設定されます。

CoreIDRAW の主カラー モードとは異なり、 Corel PHOTO-PAINT のカラー モードは、イ メージに適用できるカラーを決定し、制限 します。たとえば、RGB カラー モードを選 択した場合は、RGB のみをイメージに適用 できます。CMYK などの別のパレットからカ ラーを選ぶと、そのカラーはイメージに適 用する際に RGB に変換されます。特定の チャンネルをスポット カラーにタグ付けす ると、そのスポット カラーをチャンネルに 適用できます。ただし、スポット カラーを イメージのバックグラウンドに適用すると、 そのカラーは RGB カラー モードに変換され ます。

プロセス カラーとスポット カ ラーを使用する

ドキュメントをプリント サービス プロバイ ダに送る際に、カラー印刷の方法としてプ ロセス カラーかスポット カラーのいずれか を指定できます。これら 2 つの方法の主な違 いは、インクの数、または色の再現に必要 なカラー分解にあります。

プロセス カラー

一般的なプロジェクトには数百のカラーが 含まれていますが、それを印刷するときに 数百のカラー分解が必要なわけではありま せん。フルカラー印刷には、4色のインク(シアン、マゼンタ、イエロー、および黒)の みが必要です。これら4色の標準的印刷イン クを混合して作られるカラーは、プロセス カラーと呼ばれます。 CorelDRAW Graphics Suite X5 のいずれかの

カラー パレットからカラーを選ぶことによ り、プロジェクトにプロセス カラーを使用 できます。



シアン (C)、マゼンタ (M)、イエロー (Y)、黒 (K)のカ ラー分解がフルカラー イメージの再現に使用されま す。

スポット カラー

よくあるスポット カラーは、独立した印刷 版を必要とする混合済みのカスタム インク です。しばしば、スポット カラーはプロセ スカラーの付加として使用されます。たとえ ば、特定のカラーが CMYK 値を使って再現 できない場合に、CMYK のプロジェクトに スポット カラーを追加することができます。

[カラーパレットマネージャ]の[パッレットライブラリ]フォルダにあるいずれかのスポットカラーパレットからスポットカラーを選択できます。このスポットカラーパレットの例には、PANTONE®、HKS®、およびTOYOがあります。



スポット カラー パレットは、[**カラー パレット マ** ネージャ] ドッキング ウィンドウの [スポット] フォ ルダに収められています。

プロセス カラーとスポット カラー 使用のヒント

プロジェクトでのスポット カラーとプロセ ス カラーの使い方についてヘルプが必要な 場合は、以下を検討してください。

 印刷費用を最小限にするには、複数のカ ラーを含むプロジェクトにプロセスカ ラーを使用し、数少ないカラーのプロ ジェクトには、スポット カラーを使用 します。

- 特定のカラーを正確に印刷する必要がある場合(たとえば、パンフレットの会社ロゴのカラーなど)は、プロセスカラーの代わりにスポットカラーを使用します。
- RGB 値を使用してプロセス カラーを定 義できますが、印刷される出力は CMYK インクを使用します。これは、インクが 用紙に加えられる前に、カラーが RGB から CMYK に変換されるためですが、カ ラーの変化が生じる場合があります。

カラーを選択する

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT に は、あなたのプロジェクトに最適なカラー を選択する上で役立つさまざまなツールや 機能があります。次の作業領域コンポーネン トで使用できるパレット、ビューア、調和、 およびスポイト ツールのいずれかでカラー を選択できます。

- デフォルトのカラー パレット
- 標準塗りつぶし ダイアログ ボックス
- **カラー** ドッキング ウィンドウ
- **カラースポイト** ツール (CorelDRAW)
- スポイトツール (Corel PHOTO-PAINT)

カラー パレット、ビューア、およ び調和

CoreIDRAW や Corel PHOTO-PAINT のデフォ ルト カラー パレットには、ご使用のドキュ メントやイメージのカラー モードに基づい た 99 のカラー ボックスがあります。各カ ラー ボックスには、選択できる多数の影や トーンがあります。

 オブジェクトを CorelDRAW のカラーで 塗りつぶすには、オブジェクトを選択し て、デフォルト パレットのカラーをク リックします。



デフォルト パレットの青のカラー ボックスをクリックすると、円が青で塗りつぶされます。

 CorelDRAW でオブジェクトの輪郭カ ラーを変更するには、デフォルトパ レットのカラーを右クリックします。



デフォルトパレットの青のカラーボックスを右クリックすると、円の輪郭の色が青に変わります。

Corel PHOTO-PAINTでフォアグラウンド カラーを変更するには、デフォルトパ レットのカラーをクリックします。



デフォルトパレットで赤のカラーボックスをクリックすると、フォアグラウンドカラーが赤に変わります。

Corel PHOTO-PAINT で塗りつぶしカラー を変更するには、デフォルトパレット でカラーを右クリックします。



デフォルトパレットで赤のカラーボックスを右ク リックすると、塗りつぶしカラーが赤に変わります。

 カラーの異なる影にアクセスするには、 ポップアップカラーパレットが表示されるまでカラーボックスを押したままにします。



赤のカラー ボックスを押したままにすると、ポップ アップ カラー パレットに赤のさまざまな影が表示さ れます。

[標準塗りつぶし] ダイアログ ボックスおよ び[カラー] ドッキング ウィンドウでは、そ の他のカラー パレットにアクセスして、カ ラーの選択や編集にさまざまな方法が使用 できます。たとえば、カラー ビューアやカ ラーの調和を使用してカラーを指定できま す。[カラー] ドッキング ウィンドウには、 常に表示しておくことができるという[標 準塗りつぶし] ダイアログ ボックスにはない 利点があります。

CorelDRAW で [標準塗りつぶし] ダイア ログ ボックスを表示するには、ツール ボックスの [塗りつぶし] ツールをク リックして、[標準塗りつぶし] をクリッ クします。



[標準塗りつぶし] ダイアログ ボックス

[カラー] ドッキングウィンドウを表示 するには、[ウィンドウ]▶[ドッキング ウィンドウ]▶[カラー] をクリックしま す。



[カラー] ドッキング ウィンドウ

スポイト ツール

スポイトツールを使用すると、ドキュメン トやイメージの1つの領域のカラーを素早 く選択して、別の領域に適用できます。この ツールは、プロジェクトの既存のカラーと 正確に一致させたい場合に役立ちます。ま た、スポイトツールを使って、イメージや ドキュメント外にあるイメージのカラーや、 アプリケーション外やデスクトップ上にあ るイメージのカラーを一致させることがで きます。

デスクトップ上にあるものからカラーを 選択するには、CorelDRAW ツールボッ クスの [カラースポイト] ツールをク リックして、プロパティ バーの [デスク トップから選択] をクリックします。続 いて、デスクトップ上のカラーをクリッ クします。

② ファイル(E) 編集(E) 表示(Y) レイアウト(L) アレンジ(A)
📑 🖿 🖬 🖶 🛠 🖷 🛍 🦘 • 🛷 - 🚅 🕰 📮
🍠 🞸 デスクトップから選択 🦯 📝 🌌 選択したカラー

プロパティ バーの[デスクトップから選択] を選択すると、CorelDRAWの外にあるカラーを選択できます。

また、スポイト ツールは、カラー パレッ ト、ドッキング ウィンドウ、およびダイア ログ ボックスへのカラーの追加に使用でき ます。

CorelDRAWのドキュメントパレットに カラーを追加するには、パレット上のス ポイトボタンをクリックして、ドキュ メントウィンドウのカラーをクリック します。



ドキュメント パレットのスポイト ボタン

カラーを Corel PHOTO-PAINT の [標準塗 りつぶし] ダイアログボックスに追加す るには、[塗りつぶし] ツールをクリック します。プロパティバーで、[塗りつぶ し] コントロールの [標準] ボタンをク リックして、[塗りつぶしの編集] ボタン をクリックします。さらに、ダイアログ ボックスの [スポイト] ボタンをクリッ クして、イメージ ウィンドウのカラー をクリックします。

標準塗りつぶし	×
📓 モデル 🚺 ミキサー 🔢 パレット	
Palette: Document Palette	
	RGB • Hex • R 229 #ESESE5 G 229
着色(7): [] [100]	名前(N): R229 G229 B229 ▼
パレッHzi追加(A) 🔻 オブション(P) 🔻 🛛 OK	キャンセル ヘルフ

[標準塗りつぶし] ダイアログ ボックスのスポイト ボ タン

ドキュメント パレットとイメー ジ パレットを使用する

CorelDRAW の新規ドキュメントを開始する と、**ドキュメント** パレットが表示されます。 Corel PHOTO-PAINT の新規イメージを開始 すると、**イメージ** パレットが表示されます。 これらのパレットは空のカラー パレットで、 使用するカラーを記録することができます。

ドキュメント パレットやイメージ パレットにカラーを追加する

ドキュメントにカラーを追加するごとに、 そのカラーが**ドキュメント**パレットまたは **イメージ**パレットに自動的に追加されます。

カラーを CorelDRAW の **ドキュメント** パ レットに追加するには、オブジェクトを 選択して、デフォルト カラー パレット のカラーをクリックします。



円に追加された青のカラーが、**ドキュメント**パレットに追加されました。

イメージに将来使用したいカラーが含まれ ている場合は、スポイト ボタンを使用して そのカラーをドキュメント パレットやイ メージ パレットに追加できます。

Corel PHOTO-PAINT の イメージ パレットに複数のカラーを追加するには、パレットのスポイト ボタンをクリックし、 Ctrl キーを押しながら、イメージ ウィンドウのカラーをクリックします。



スポイトを使用すると、複数のカラーを素早く**イ** メージパレットに追加できます。

ビットマップのカラーを CorelDRAW の ドキュメント パレットに素早く追加す るには、ビットマップをドキュメント パレットにドラッグします。



イメージを**ドキュメント**パレットにドラッグする と、追加されるカラーの数を選択できます。

また、[標準塗りつぶし] ダイアログ ボック スなど、カラー関連のダイアログ ボックス のドキュメント パレットまたはイメージ パ レットにカラーを追加できます。カラーをパ レットに移動して、将来の使用のために保 存できます。

 「標準塗りつぶし] ダイアログボックス から CorelDRAW のドキュメントパレットにカラーを追加するには、オブジェクトを選択して、ステータスバーの塗り つぶし色 アイコンをダブルクリックします。[標準塗りつぶし] ダイアログボックスで、カラーを選択し、[パレットに追加] ボタンの横の矢印をクリックして、ドキュメントパレットを選択します。続いて、[パレットに追加] をクリックします。



[標準塗りつぶし] ダイアログ ボックスから ドキュ メント パレットにカラーを追加できます。

CorelDRAW で、旧バージョンのソフトウェ アで作成されたドキュメントを開くと、カ ラースタイルとカスタムスポットカラーの みが ドキュメント パレットに追加されま す。Corel PHOTO-PAINT で、写真などの既存 のイメージを開くと、イメージパレットに はカラーが表示されません。

「写真のカラーを Corel PHOTO-PAINT の イメージパレットに追加するには、写 真が含まれているファイルを開いて、イ メージパレットの矢印ボタンをクリッ クして、[イメージからカラーを追加]を クリックします。



[イメージからカラーを追加] をクリックすると、一 番支配的なカラーをイメージからイメージ パレット に素早く追加できます。 CorelDRAW では、ドキュメントで使用され ていないカラー スタイルやスポット カラー が表示されないように、**ドキュメント**パ レットをリセットできます。

現在のドキュメントで使用されていない ドキュメントパレットのスタイルやカ ラーを消去するには、矢印ボタンをク リックして、[パレットのリセット]をク リックします。

カラー パレットの表示と整理

[カラーパレットマネージャ]は、ドキュ メントパレットやイメージパレットを含 む、使用できるすべてのカラーパレットに 素早くアクセスし、表示できるドッキング ウィンドウです。

Corel CorelDRAW で[カラーパレットマネージャ] ドッキング ウィンドウを開くには、[ウィンドウ]→[ドッキングウィンドウ]→[カラーパレットマネージャ]をクリックします。

493(0) 34XF(0) 3-30(0)	9-11(0)	126	21200	
• スナップ • 臣		۵	新しいウィンドウを開く(N)	
	1.25 ° 1.25 ° 216	BUG	 量ねて表示(C) 上下に並べて表示(H) 左右に並べて表示(A) アイコンの得評(A) 	
			カラー パレット(E)	
プロパティロ	Alt+Enter		ドッキング ウィンドウ(5)	
オブジェクト マネージャ(N)			ツールバー(1)	
1948.		-	BC-3(0)	
NUT		2	TATREAL	
ヒント(N)		2	1. (CHO # (2)	
オブジェクト データ マネージャ(圧)		æ	ウィンドウのリフレッシュ(型)	Ctr1+W
ビュー マネージャ(型)	Ctrl+F2		1 無題-1	
リンクとブックマーク(5)		\checkmark	2 無題-2	
元に戻す(以)		-		
シンボル マネージャ(0)	Ctr1+F3			
グラフィック/テキストのスタイル(公)	Ctr1+F5			
アート メディア(ロ)				
ブレンド(10)				
等高橋(二)	Ctrl+F9			
押し出し(20)				
~~U(L)				
エンベロープ(E)	Ctr1+F7			
レンズ(5)	Att+F3			
ビットマップ カラー マスク(団)				
安形(E)	•			
オブジェクト屈辱(2)				
登形(2)				
フィレット/スカラップ/国歌り(出)				
曲線の組合(2)		L .		
カラー(C)				
カラー校正絵定				
カラー パレット マネージャ(品)				
カラー スタイル(2)				
ConceptShare(T)		1		

CorelDRAW で [カラー パレット マネージャ] ドッ キング ウィンドウを開く。

 Corel PHOTO-PAINTで[カラーパレット マネージャ]を開くには、[ウィンドウ]
 ▶[カラーパレット]▶[その他パレット]
 をクリックします。



Corel PHOTO-PAINT で **[カラー パレット マネージャ]** ドッキング ウィンドウを開く。

CorelDRAW で [カラー パレット マネー ジャ] ドッキング ウィンドウのカラー パ レットを表示または非表示にするには、 カラー パレット名の横のアイコン 💿 を クリックします。

🎟 カラー パレット マネージャ 🛛 🗖 🔳	x
ドキュメントのパレット ドキュメントのパレット マイ パレット ブロセス ブロセス ブロセス ブロセス アAITONE Roland DIC カラー FOCOLTONE カラー SpectraMaster カラー TOYO COLOR FINDER グレー(256階調) グレー(256階調) グレー(256階調) ブレー(256階調) デフォルト CMYK パレット デフォルト KB パレット デフォルト パレット	🕂 🔁 変形 🔳 カラー バレット マネージャ 🗙

カラー パレット マネージャ

[カラーパレットマネージャ] ドッキング ウィンドウにあるカラーパレットは、[マ イパレット]および[パレットライブラリ] の2つの主なフォルダに分けられています。

マイ パレットフォルダ

[マイパレット]フォルダは、作成したすべ てのカスタムパレットを保存するために使 用できます。フォルダを追加して、異なるプ ロジェクトのカラーパレットを保存および 整理できます。また、カラーパレットをコ ピーしたり、そのパレットを別のフォルダ に移動できます。

カラー パレットをフォルダから別の
 フォルダに素早く移動するには、パレットを新しいフォルダにドラッグします。

パレット ライブラリ

[カラーパレットマネージャ]ドッキング ウィンドウの[パレットライブラリ]フォル ダには、プリセットされたカラーパレット のコレクションがあります。 カラーパレットの2つの主要ライブラリは、 プロセスおよびスポットです。カラーパ レットライブラリはロックされており、編 集できません。(だたし、次のセクションの 説明に従って、個々のパレットをカスタム パレットとしてコピーできます)。

プロセス ライブラリには、デフォルトの RGB、CMYK、およびグレースケールの各力 ラー パレットがあります。さらに、プリ セット カラー パレットを特定のテーマに基 づいて検索し、「自然」や「人物」などの フォルダにグループ化できます。

[スポット] ライブラリには、HKS Colors、 PANTONE、Focoltone®、TOYO などサード パーティのメーカーによって提供されたカ ラーパレットが含まれています。印刷プロ ジェクトに特定の会社認定カラーが必要な 場合に、これらのカラーパレットを使用で きます。



[パレット ライブラリ] フォルダには、スポットカラーパレットとプロセスカラーパレットがあります。

カスタム パレットを作成する

現在または将来のプロジェクトに必要なす べてのカラーを保存するカスタム パレット を作成できます。 カスタム パレットを作成 すると、カラーのコレクションを他の人と 簡単に共有できます。[カラーパレットマ ネージャ]ドッキングウィンドウの[マイパ レット]フォルダからカスタムパレットにア クセスできます。カスタムパレットには、 スポットカラーなどの任意のカラーモデル や、[パレットライブラリ]フォルダの任意 のカラーパレットから、カラーを含めるこ とができます。



カスタム カラー パレットは [**マイ パレット**] フォル ダに追加されました。

既に説明したように、[パレット ライブラ リ] フォルダのパレットは編集できません。 ただし、このパレットをコピーしてカスタ ム パレットを作ることができ、それによっ て編集可能になります。

[カラーパレットマネージャ]ドッキン グウィンドウの[パレットライブラリ] フォルダからカラーパレットをコピー するには、[パレットライブラリ]内の フォルダからパレットを[マイパレッ ト]フォルダにドラッグします。



PANTONE solid coated スポット カラー パレットのコ ピーは、[パレット ライブラリ] から [マイ パレット] フォルダにドラッグして作成されました。

第7章:カラーマネージメント

カラーマネージメントについて 92

CorelDRAW Graphics Suite X5 のカラー マネージ メント設定 96

カラープロファイルを操作する 100

ソフト校正 102

カラーマネージメントポリシーを操作する 103

ドキュメントを開くときにカラーを管理する 104

ファイルをインポートおよび貼り付ける際のカ ラーの管理 106

印刷のカラーを管理する 106

安全な CMYK ワークフローを使用する 107

オンライン表示のカラーを管理する 107

第7章:カラーマネージメント

この章では、カラーマネージメントに関す る一部の基本的な質問に答えると共に、 CorelDRAW® Graphics Suite X5 のカラーマ ネージメント機能について紹介します。

カラー マネージメントについて

このセクションには、カラー マネージメン トについてよくたずねられる質問の回答が 記載されています。

- カラーが一致しません。なぜですか?
- カラーマネージメントとは何ですか?
- カラーマネージメントはなぜ必要ですか?
- カラーマネージメントを始めるにはどうすればいいですか?
- 私のモニタは正確なカラーを表示していますか?
- カラープロファイルを割り当てたり、 カラーをカラープロファイルに変換す べきですか?
- レンダリング方法とは?

カラーが一致しません。なぜです か?

ドキュメントの作成や共有の際にさまざま なツールを使うことができます。たとえば、 別のアプリケーションで作成されたファイ ルを起動したり、デジタル カメラやスキャ ナで取得したイメージをインポートできま す。ドキュメントを仕上げたら、印刷した り、電子メールで送って同僚と共有するこ とができます。 ワークフローの各ツールには、カラーを解 釈する専用の方法があります。さらに、各 ツールには、独自の利用可能なカラーの範 囲があります。これは、カラースペースと 呼ばれ、カラーが再現される方法を定義し た一連の数値で構成されています。

つまり、カラーを定義したり、解釈する際 に、各ツールは固有の言語を使用します。デ ジタル カメラのカラー スペースにある、 赤=0、緑=0、青=255の値を持った鮮や かな青の RGB カラーについて考えてみま しょう。このカラーは、ご使用のモニタのカ ラースペースでは異なる色として表示され る可能性があります。さらに、ご使用のプ リンタのカラー スペースには、このカラー に一致するものがない可能性があります。そ のため、ドキュメントがワークフロー内を 移動すると、この鮮やかな青色は変換の際 に失われ、正確に再現されません。カラー マネージメントシステムは、出力した力 ラーが意図したものと一致するように、 ワークフローにおけるカラーの伝達を向上 するために用意されています。



ドキュメント ワークフローの例



カラーは、カラー スペースにより定義されます。1. Lab カラー スペース。2. Lab カラー スペースに対して 表示される sRGB カラー スペース。3. U.S. Web Coated (SWOP®) v2 カラー スペース。 4. ProPhotoRGB カラー スペース。

カラー マネージメントとは何です か ?

カラーマネージメントは、ドキュメントの ソースや出力先に関係なくカラーの再現を 予測し、コントロールできるプロセスです。 ドキュメントの表示、変更、共有、別の ファイル形式へのエクスポート、印刷など を行う際に、より正確なカラーの再現を確 保します。

カラーマネージメント システムは、カラー エンジンとも呼ばれ、カラー プロファイル を使用してカラー値をあるソースから別の ソースに変換します。たとえば、モニタに表 示されているカラーを、プリンタが再現で きるカラーに変換します。カラー プロファ イルは、ドキュメントの作成や編集に使用 するモニタ、スキャナ、デジタル カメラ、 プリンタ、アプリケーションなどのカラー スペースを定義します。

カラー マネージメントはなぜ必要 ですか?

ドキュメントが正確なカラー再現を必要と するなら、カラーマネージメントについて もっと知っておくと役立ちます。ワークフ ローの複雑さや、ドキュメントの最終出力 先も重要な考慮事項となります。ドキュメン トをオンラインで表示するだけなら、カ ラーマネージメントはそれほど重要ではな いかもしれません。しかし、ドキュメントを 別のアプリケーションで開く予定の場合や、 印刷や複数の出力タイプ用にドキュメント を作成する場合は、適切なカラーマネージ メントが欠かせません。

カラー マネージメントを使用すると、以下 を行うことができます。

- ワークフローの全体を通じて一貫性のあるカラーを再現できる。特に、他のアプリケーションで作成されたドキュメントを開く場合にも、一貫したカラー再現が可能である。
- 他の人とファイルを共有する場合に、一 貫性のあるカラーを再現できる。
- 印刷所、デスクトッププリンタ、Web などの最終出力先に送付する前に、カ ラーをプレビュー(または「ソフト構 成」)できる。
- ドキュメントを異なる出力先に送る際 に、調整や補正の必要性を減らすことが できる。

カラー マネージメント システムは全く同一 のカラー マッチングを提供しませんが、カ ラーの正確さを大幅に向上します。

カラー マネージメントを始めるに はどうすればいいですか?

次に、ワークフローにカラーマネージメン トを追加するためのアドバイスを示します。

ご使用のモニタがカラーを正しく表示していることを確認してください。詳しくは、94ページの「私のモニタは正確なカラーを表示していますか?」を参照してください。

- 使用する予定の入力装置や出力装置にカ ラープロファイルをインストールしま す。詳しくは、100ページの「カラープ ロファイルのインストールとロード」を 参照してください。
- CorelDRAW, Corel® PHOTO-PAINT™のカ ラーマネージメントの機能に精通する。 カラーマネージメントのデフォルト設 定でも良好なカラー結果を得ることがで きますが、特定のワークフローに適した ものになるようデフォルト設定を変更で きます。詳しくは、96ページの 「CorelDRAW Graphics Suite X5のカラー マネージメント設定」を参照してください。
- ドキュメントの最終結果を画面でプレビューして、ドキュメントをソフト校正する。詳しくは、102ページの「ソフト校正」を参照してください。
- ファイルを保存やエクスポートする際に カラープロファイルを埋め込む。これに より、ファイルが表示、変更、または複 製された際にカラーの一貫性を確保する ことができます。詳しくは、102ページ の「カラープロファイルを埋め込む」 を参照してください。

私のモニタは正確なカラーを表示し ていますか?

モニタのキャリブレーションとプロファイ リングは、カラーの正確さを実現する上で 不可欠な手順です。モニタのキャリブレー ションを行う場合は、確立された正確さの 基準に従ってカラーを表示するように、モ ニタを設定します。キャリブレーションを 行ったら、モニタのカラー プロファイルを 作成できます。これには、モニタがカラー を解釈する方法が記述されています。このカ スタムカラー プロファイルは通常、プロ ファイリング ソフトウェアによりオペレー ティングシステムにインストールされるた め、他のデバイスやアプリケーションが共 有できます。キャリブレーションとプロファ イリングはカラーの正確さを実現するため に協力し以下を行います。モニタのキャリブ レーションが不適切な場合は、プロファイ ルは役立ちません。

キャリブレーションおよびプロファイリン グは複雑であり、通常は比色計や専用のソ フトウェアなど、サードパーティのキャリ ブレーションデバイスが必要になります。 さらに、不適切なキャリブレーションは有 害無益なものとなる場合があります。カラー マネージメント技法や製品を調べると、モニ タのキャリブレーションやカスタムカラー プロファイルについて、さらに知ることが できます。また、ご使用になっているオペ レーティングシステムやモニタに付属のマ ニュアルを参照することもできます。

モニタが表示するカラーを知覚する方法も カラーの一致を管理する上で重要です。あな たの知覚は、ドキュメントを表示している 環境に影響を受けます。適切な表示環境を作 成する方法を以下に示します。

- 使用する部屋の光がムラなく一貫していることを確認します。たとえば、室内が日光で満たされている場合は、日除けを使用するか、可能であれば窓のない部屋で作業します。
- モニタの背景に灰色などの中間色を使用 するか、グレースケールイメージを利 用します。鮮やかな壁紙やスクリーン セーバーの使用を避けます。
- モニタでのカラー表示とぶつかり合う明 るい衣服を着用しないでください。たと えば、白いシャツを着ていると、光がモ ニタに反射して、カラーの知覚が変わり ます。

カラー プロファイルを割り当てた り、カラーをカラー プロファイル に変換すべきですか?

カラー プロファイルを割り当てても、ド キュメントのカラー値や数値は変わりま せん。その代わりに、アプリケーションはカ ラー プロファイルを使用してドキュメント のカラーを解釈します。ただし、カラーを別 のカラー プロファイルに変換すると、ド キュメントのそのカラー値は変わります。

最適な方法は、ドキュメントを作成する際 に適したカラー スペースを選択することで あり、ワークフローを通じて同じカラー プ ロファイルを使用することです。

ドキュメントの作業中に、カラー プロファ イルを割り当てたり、カラーを他のカラー プロファイルに変換しないでください。

レンダリング方法とは?

カラーマネージメント システムは、複数の デバイスに対してドキュメントのカラーを 効果的に変換することができます。ただし、 カラーのカラー スペースを別のカラース ペースに変換すると、カラーマネージメン トシステムは一部のカラーを一致できない 場合があります。この変換エラーは、ソース 内の一部のカラーが変更先のカラー スペー スの範囲(または再現範囲)に適合しない可 能性がある場合に発生します。たとえば、モ ニタに表示された明るい赤と青は、プリン タが生成できるカラーの再現範囲外となる 場合がよくあります。これらの「再現範囲外 の| カラーは、カラーマネージメントシス テムの解釈方法によっては、ドキュメント の表示を劇的に変化させます。各カラーマ ネージメント システムには、再現範囲外の カラーを解釈し、それらを変換先のカラー スペースの再現範囲にマッピングする4つ の方法があります。これらの方法は「レンダ リング方法」と呼ばれます。レンダリング方

法の選択は、ドキュメントの画像に応じて 異なります。



sRGB ドキュメント内のカラーの多くは、U.S.Web Coated (SWOP) v2のカラースペースに対して再現範 囲外になる場合があります。再現範囲外のカラーは、 レンダリング方法に応じて再現範囲にマッピングさ れます。

次のレンダリング方法を使用できます。

 相対比色レンダリング法は、2、3の再 現範囲外の色を含んだロゴやその他のグ ラフィックに適しています。再現範囲外 のソースカラーを変換先の最も近い再 現範囲のカラーに一致させます。この レンダリング方法はホワイトポイント を移動させます。白い用紙に印刷する場 合は、用紙の白色部分がドキュメントの 白色領域を再現するために使用されま す。したがって、このレンダリング方法 は、ドキュメントを印刷する場合に適し た選択肢となります。

- 絶対比色レンダリング法は、非常に正確 なカラーが必要なロゴやその他のグラ フィックに適しています。ソースカラー に一致するカラーが見つからない場合 は、考えられる最も近い一致が使用され ます。絶対比色レンダリング法と相対比 色レンダリング法は類似していますが、 絶対比色レンダリング法では変換の際に ホワイトポイントが保持され、用紙の 白さに対して調整を行いません。この レンダリング方法は主に校正に使用され ます。
- 知覚レンダリング法は、再現範囲外のカ ラーを多く含んでいる写真やビットマッ プに適しています。変換先のカラー範囲 内に収まるように再現範囲内のカラーを 含むすべてのカラーを変更して、カラー の外観全体を保持します。このレンダ リング方法では、最適な結果を生み出す ためにカラー間の関係が維持されます。
- 彩度レンダリング法は、チャートやグラフなどのビジネスグラフィックで濃度の高い均一カラーを生み出します。カラーは、他のレンダリング方法で生成されたものより精度が低下します。



再現範囲外のカラー数(緑のオーバレイにより示さ れる)は、レンダリング方法の選択に影響を与える場 合があります。左:**相対比色**レンダリング法は、2、3 の再現範囲外の色を含んだこの写真に適しています。 右:**知覚レンダリング法**は、再現範囲外のカラーを 多く含んだこの写真に適しています。

CorelDRAW Graphics Suite X5の カラー マネージメント設定

CorelDRAW Graphics Suite X5 には、カラー マネージメントのデフォルト設定とドキュ メントのカラー設定の2種類のカラーマ ネージメント設定があります。カラーマ ネージメントのデフォルト設定は、新規ド キュメントとカラープロファイルを持って いないドキュメント(「タグなしドキュメン ト」とも呼ばれます)のカラーをコントロー ルします。旧バージョンの CorelDRAW Graphics Suite で作成されたド キュメントは、タグなしで処理されます。ド キュメント カラー設定は、アクティブなド キュメントのカラーにのみ作用します。

カラー マネージメントのデフォル ト設定

カラー マネージメントのデフォルト設定は、 一致したカラーを生み出すために欠かせま せん。 デフォルト設定にアクセスするには、
 [ツール] ▶ [カラーマネージメント] ▶ [
 デフォルト設定] をクリックします。

ポインタでコントロールを指して説明を 表示するか、ダイアログボックスの [**へ** ルプ]ボタンをクリックして関連するへ ルプトピックを見つけます。

カラー マネージメントの特定の必要性に合わせて、デフォルト設定を変更できます。

- プリセットは、ドキュメントが作成される地理的地域や最終出力地に対して、適切なカラー設定を確保できます。例としては、北米の印刷サービスプロバイダにより印刷されるプロジェクトに適した 北米プリプレスプリセットや、ヨーロッパで作成されたWebプロジェクトに適したヨーロッパ Webプリセットがあります。詳しくは、ヘルプの「カラーマネージメントプリセットを使用する」を参照してください。
- デフォルトのカラープロファイルは、 新規およびタグなしドキュメントの RGB、CMYK、グレースケールのカラー を定義します。すべての新規ドキュメン トが指定したカラープロファイルを使 用するように、これらの設定を変更する ことができます。一部のアプリケー ションでは、デフォルトのカラープロ ファイルは「作業領域プロファイル」と 呼ばれます。
- 主カラーモードは、ドキュメントおよびビットマップとしてエクスポートされたドキュメントのデフォルトカラーモードを開いたり、開始したときに表示されるドキュメントのカラーパレットを決定します。主カラーモードは、すべての新規ドキュメントとタグなしドキュメント用に設定されますが、[ドキュメントカラー設定]ダイアログボックスでアクティブなドキュメントに対してこの設定を変更できます。主カラーモード

は、CorelDRAW ドキュメントのカラー を単一のカラー モードに制限しません。 Corel PHOTO-PAINT では、**主カラー** モード コントロールを使用できません。 ここでは、イメージは常にシングル カ ラー モードでカラーを保持します。

- レンダリング方法では、新規ドキュメントおよびタグなしドキュメントで再現範囲外カラーのマッピング方法を選択できます。デフォルトのレンダリング方法が開いたドキュメントに適していない場合は、[ドキュメントのカラー設定]ダイアログボックスでそれを変更できます。
- カラー変換設定は、カラープロファイ ルを別のカラープロファイルに変換す る際にカラーを一致させる方法を決定し ます。たとえば、カラーエンジンを変更 したり、純粋な黒を RGB、CMYK、Lab、 グレースケールのドキュメントに変換す るオプションを指定できます。
- スポットカラーの定義 コントロールでは、Lab、CMYK、または RGB のカラー値を使用してスポットカラーを表示できます。これらの代替カラー値は、スポットカラーをプロセスカラーに変換する場合にも使用されます。
- カラーマネージメントポリシーは、開いたファイルや、アクティブなドキュメントにインポートまたは貼り付けるファイルで、カラーを管理します。

デフォルトのカラー マネージメント設定		フィードバックの送信 🗾 🔀
ブリセット: 北米一般目的 🗸 🖬 💼		
デフォルトのカラー設定	- カラー マネージン	心下 ポリシー
カラー プロファイル:	開き:	
RGB: (デフォルト) sRGB IEC6 1966-2.1 ・	RGB:	埋め込みカラー プロファイルの使用 🔹
CMYK: (デフォルト) U.S. Web Coated (SWOP) v2 ・	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 20% 🔻	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 モード: CMYK ▼		 □ 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: 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 プロファイルに変換 🔹
カラー T`^?`? Microsoft ICM CMM	CMYK:	「ドキュメントのカラー プロファイルの書り 👻
	グレースケール:	「ドキュメントのカラープロファイルに変換 ▼
 □ 464 + 46 / 2002 を1来け ▼ グレーを CMYK ブラックにマッピング 		□ カラー プロファイルの不一致に関する警告
スポットカラーの定義: Lab 値 ▼		
☆ 説明		
[インボートと貼り付け]領域のコントロールは、ドキュメントのインボートと問	的付けを行った時(こ実行するカラーマネージメント処理をアプリケー
737(2)87(08.9%		

CorelDRAW の [デフォルトのカラー マネージメント設定] ダイアログ ボックスでは、さまざまな設定を指定できます。

ドキュメントのカラー設定

新規ドキュメントやタグなしドキュメント に影響を与えずに、アクティブなドキュ メントのカラー設定を表示および変更でき ます。

ドキュメントのカラー設定にアクセスするには、[ツール]▶[カラーマネージメント]▶[ドキュメントの設定]をクリックします。

[**ドキュメントのカラー設定**] ダイアログ ボックスの上部には、アクティブなドキュ メントに割り当てられたプロファイルと、 アプリケーションのデフォルトのカラー プ ロファイルの両方が一覧表示されます。開い たドキュメントに割り当てられたカラー プ ロファイルは、RGB、CMYK、およびグレー スケールの各カラーに対するドキュメント のカラー スペースを決定します。

[ドキュメントのカラー設定の編集] 領域の コントロールでは、他のカラーをドキュ メントに割り当てたり、カラーを他のカ 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	フィードバックの送信 🔜
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	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
<u>च</u> .	
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
グレースケール: Dot Gain 20%	びレースケール: Dot Gain 20%
プライマリ カラー モード: CMYK	
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	
カフェ フロファイル	の実施出て
◎ 其後のカラークロットイル ◎ 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 IEC6 1966-2.1	•
CMYK: U.S. Web Coated (SWOP)	v2 •
グレースケール: Dot Gain 20%	
プライマリ カラー モード: CMYK	_
レンダリング方法: 相対比色	_
☆ 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	いつ使用すべきかを知るためにコントロールを示します。
	OK キャンセル ヘルプ

CorelDRAW の [**ドキュメントのカラー設定**] ダイアログ ボックスでは、カラー マネージメントのデフォルト設 定を変更することなく、アクティブなドキュメントのカラー設定を表示および変更できます。

カラー プロファイルを操作する

カラーの正確さを確保するには、カラーマ ネージメント システムは、モニタ、イン プット デバイス、外部モニタ、出力デバイ ス、およびドキュメント用に ICC 準拠のプ ロファイルを必要とします。

- モニタのカラープロファイルは、モニ タがドキュメントのカラーを表示するの に使用するカラースペースを定義しま す。CoreIDRAW および Corel PHOTO-PAINT は、オペレーティングシステムが 割り当てるプライマリモニタプロファ イルを使用します。
- 入力デバイスのカラープロファイルは、 スキャナやデジタルカメラなどの入力 デバイスにより使用されます。これらの カラープロファイルは、特定の入力デ バイスがキャプチャできるカラーを定義 します。
- 表示のカラープロファイルには、オペレーティングシステムでご使用のモニタに関連付けられていないモニタプロファイルが含まれています。これらのカラープロファイルは、ご使用のコンピュータに接続されていないモニタでドキュメントをソフト校正する場合に特に役立ちます。
- 出力デバイスのカラープロファイルは、 デスクトッププリンタや印刷機などの 出力デバイスのカラースペースを定義 します。カラーマネージメントシステム は、これらのプロファイルを使用してド キュメントのカラーを出力装置のカラー にマッピングします。
- ドキュメントのカラープロファイルは、 ドキュメントの RGB、CMYK、グレース ケールのカラーを定義します。カラープ ロファイルを持ったドキュメントは、 「タグ付きドキュメント」と呼ばれます。

CorelDRAW Graphics Suite には多数のカ ラー プロファイルがインストールされるか、 プロファイリング ソフトウェアにより生成 されます。モニタ、スキャナ、デジタル カ メラ、プリンタのメーカーも、カラー プロ ファイルを供給します。

カラー プロファイルのインストー ルとロード

必要なカラー プロファイルがない場合は、 インストールするか、アプリケーション内 にロードできます。カラー プロファイルを インストールすると、オペレーティングシ ステムの [**カラー**] フォルダに入り、カラー プロファイルをロードすると、アプリケー ションの [**カラー**] フォルダに入ります。 CorelDRAW Graphics Suite は、両方の [**カ ラー**] フォルダのカラー プロファイルにアク セスできます。

 Windows® エクスプローラからカラー プロファイルをインストールするには、 カラー プロファイルを右クリックして、 [プロファイルのインストール]をクリッ クします。

[デフォルトのカラーマネージメント設定] ダイアログ ボックスからカラー プロ ファイルをロードするには、[デフォルトのカラー設定] 領域にある [RGB]、 [CMYK]、または [グレースケール] リスト ボックスから [カラープロファイルのロード]を選択します。



カラー プロファイルをロードする

カラー プロファイルを割り当てる

必要な出力先に適さないカラー プロファイ ルがドキュメントにある場合は、ドキュ メントに異なるカラー プロファイルを割り 当てることができます。たとえば、ドキュ メントが Web での表示やデスクトップ プ リンタでの印刷用の場合は、sRGB がドキュ メントの RGB プロファイルであることを確 認する必要があります。ドキュメントを印刷 する予定の場合は、Adobe® RGB (1998) プ ロファイルが適しています。これは、再現 範囲がより大きく、RGB カラーを CMYK カ ラースペースに変換したときに良好な結果 が得られるためです。

異なるカラー プロファイルをドキュメント に割り当てると、カラー値を変更していな い場合でもカラー表示が変化する可能性が あります。

CorelDRAW でアクティブなドキュメントに割り当てられたカラー プロファイルを変更するには、[ツール]▶[ドキュメントの設定]をクリックします。次に、[異なるカラープロファイルの割り当て]オプションを有効にして、[RGB]、[CMYK]、[グレースケール]リストボックスからカラープロファイルを選択します。



左: SWOP 2006_Coated3v2.icc カラー プロファイル がアクティブなドキュメントに割り当てられます。 右:「日本カラー 2002 新聞」カラー プロファイルを ドキュメントに割り当てると、カラーは彩度が大幅 に低下します。

カラーを他のカラー プロファイル に変換する

ドキュメントのカラーをあるカラープロ ファイルから別のカラープロファイルに変 換すると、ドキュメントのカラー値はレン ダリング方法に応じて変わりますが、カ ラーの外観は保持されます。カラーを変換す る主な目的は、ソースのカラースペースの カラー外観を、出力先のカラースペースの カラーにできる限り近づけることです。複数 カラーの変換は色の正確さを低下されるた め、カラーの変換は1度だけすることをお 勧めします。ドキュメントの準備が整い、最 終出力に使用されるカラープロファイルで あることが確認されるまで待ちます。

✓ドキュメントのカラーを他のカラープロファイルのカラーに変換するには、
 [ツール] ▶ [ドキュメントの設定]をクリックします。次に、[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]オプションを有効にして、[RGB]、
 [CMYK]、[グレースケール] リストボックスからカラープロファイルを選択します。

また、カラー エンジンを選んで、変換中に 黒とグレースケール色を処理する方法を選 ぶことができます。詳しくは、ヘルプの「カ ラー変換設定を選択する」を参照してくだ さい。

カラー プロファイルを埋め込む

カラー プロファイルをサポートするファイ ル形式にドキュメントを保存またはエクス ポートすると、デフォルトではカラー プロ ファイルが埋め込まれます。カラー プロ ファイルを埋め込むと、カラー プロファイ ルがドキュメントに添付され、ドキュメン トを表示する人や印刷する人が使用した同 じ色を共有できるようにします。

ドキュメントを保存またはエクスポート するときにカラー プロファイルを埋め 込むには、[名前を付けて保存]または [エクスポート]ダイアログボックスで、 必ず[カラープロファイルの埋め込み] チェックボックスをオンにしてください。

ソフト校正

ソフト校正は、特定のプリンタで再現され た場合や特定のモニタで表示された場合の ドキュメントの外観を画面上のプレビュー で提供します。従来の印刷ワークフローで使 用される「ハード校正」技法とは異なり、 ソフト校正では、インクを用紙に使用する ことなく、最終結果を見ることができます。

✓ソフト校正をオンにするには、[ツー ル] ▶ [校正カラー] をクリックします。ス テータスバーにソフト校正がオンに なっていることが示されます。



ソフト校正がオンになります。

ドキュメントをソフト校正すると、 CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT は、 特定の出力デバイスの環境をシミュレート するためにカラー プロファイルを使用しま す。



左上: RGB カラー プロファイルはドキュメントに割 り当てられます。中央および右: 特定の CMYK プロ ファイルを割り当てると、印刷される出力の画面上 でのシミュレーションが行えます。

特定のデバイスの環境をシミュレートする には、[**カラー校正の設定**]ドッキング ウィンドウ([**ツール]▶[カラー校正の設定]**) でデバイスのカラー プロファイルを選ぶ必 要があります。

ドキュメントとデバイスのカラースペース は異なるため、ドキュメントの一部のカ ラーはデバイスのカラースペースの再現範 囲に一致しない場合があります。再現範囲の 警告をオンにすると、そのデバイスによっ て正確に再現できない画面カラーをプレ ビューできます。再現範囲の警告をオンにす ると、シミュレートするデバイスのすべて の再現範囲外のカラーがオーバーレイによ り強調表示されます。

カラーを画面上でプレビューするとともに、 ソフト校正を JPG や PDF などの一般的な ファイル形式で保存して、クライアントや 同僚と共有できます。また、アクティブなソ フト校正の設定に基づいてハード校正を印 刷できます。特定の出力にしばしばカラー校 正が必要になる場合は、カラー校正設定を プリセットとして保存できます。

🖸 カラー校正設定 🛛 🗖 💌
■ 校正カラー
※ カラー再現範囲の警告
校正プリセット: カスタム・・
環境のシミュレート: U.S. Web Coated (SWOP) v2 🗸
Implement of the second seco
レンダリング方法:
相対比色
ソフト校正のエクスポート 校正刷り
★ 説明 ドキュメントを特定のプリンタで印刷した 場合や、特定のモニタで表示した場合 に、ドネトマルトのカラーがゲルトざい見え
るかを画面上でプレビューします。

[カラー校正の設定] ドッキング ウィンドウでは、さ まざまな出力デバイスの環境をシミュレートするこ とによりプロジェクトをソフト校正することができ ます。



再現範囲外のカラーを強調表示する

ソフト校正についての詳細は、ヘルプの 「ソフト校正」を参照してください。

カラー マネージメント ポリシー を操作する

カラーマネージメント ポリシーは、アプリ ケーションで開いて操作するドキュメント のカラーの管理方法を決定します。 CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT で は、開くドキュメント用に1つのカラーマ ネージメント ポリシーを作成し、アクティ ブなドキュメントにインポートおよび貼り 付けるファイルとオブジェクト用に別のポ リシーを設定できます。

CorelDRAW Graphics Suite では、カラーマ ネージメントのデフォルト ポリシーがド キュメントの一貫したカラーを作る上で役 立ちます。カラー マネージメントに習熟し ている場合は、特定のワークフローに合う ようにデフォルトのカラー ポリシーを変更 することができます。

カラーマネージメントポリシーを変更 するには、[ツール]▶[カラーマネージ メント]▶[デフォルト設定]をクリック して、[カラーマネージメントポリ シー]領域でオプションを設定します。

- カラー マネージメ	ントボリシー
開き:	
RGB:	埋め込みカラー プロファイルの使用 🔹 👻
CMYK:	埋め込みカラー プロファイルの使用 🔹 🔻
グレースケール:	埋め込みカラープロファイルの使用 🔹
	カラー プロファイルの不一致に関する警告
インポートと貼り	htt:
インポートと貼り RGB:	Hotel (1000)
インポートと貼り RGB: CMYK:	 ドラントのカラープロファイルに変換 「ドキュメントのカラープロファイルに変換 「ドキュメントのカラープロファイルの書り
インポートと貼り: RGB: CMYK: グレースケール:	

[**デフォルトのカラー マネージメント設定]** ダイアロ グ ボックスの [**カラー マネージメント ポリシー**] 領 域 [デフォルトのカラー マネージメント設定] ダイアログ ボックスでは、開くドキュメン トの 3 つのカラー マネージメント オプ ションのいずれかを選択できます。

- 「埋め込みカラープロファイルの使用」オ プションでは、ドキュメントに埋め込ま れたカラープロファイルが割り当てら れます。ドキュメントの元のカラーの外 観とカラー値が保持されるため、このオ プションの使用を推奨します。
- [デフォルトのカラープロファイルの割 り当て]オプションでは、ドキュメント のカラーを定義するためにデフォルトの カラープロファイルが使用されます。カ ラー値は保持されますが、カラーの外観 は変わる場合があります。
- [デフォルトのカラープロファイルに変換]では、ドキュメントのカラーはデフォルトのカラープロファイルに変換されます。ドキュメントのカラーの外観は保持されますが、カラー値は変わる場合があります。

同じダイアログ ボックスで、ファイルを インポートおよび貼り付けるために、3 つの カラー マネージメント オプションのいずれ かを選択できます。

- [ドキュメントのカラープロファイルに 変換]オプションでは、インポートまた は貼り付けたファイルのカラーをアク ティブなドキュメントのカラープロ ファイルに変換します。このオプション は、インポートしたファイルにドキュ メントのカラープロファイルと一致し ないカラープロファイルが含まれてい る場合に使用します。
- [ドキュメントのカラープロファイルの 割り当て]オプションでは、ドキュメントのカラープロファイルをインポート または貼り付けたファイルに割り当てます。ファイルのカラー値は保持されます

が、カラーの外観は変わる場合がありま す。

 「埋め込みカラープロファイルの使用]オ プションでは、ファイルに埋め込まれた カラープロファイルを使用します。この オプションは、インポートまたは貼り付 けたファイルのカラー値とカラーの外観 を保持します。このオプションはドキュ メントカラーを、インポートしたファ イルや貼り付けたファイルに埋め込まれ たカラープロファイルに変換します。

開くファイルやインポートするファイルは、 カラー プロファイルが失われる場合や、デ フォルトのカラー プロファイルと一致しな いカラー プロファイルが含まれる場合があ ります。デフォルトでは、アプリケーション はカラー プロファイルの紛失や不一致につ いての警告しませんが、カラーマネージ メントに良好な結果を生み出す選択を行わ せます。ただし、ドキュメントのカラーを完 全にコントロールしたい場合は、[デフォル トのカラーマネージメント設定]ダイアログ ボックスの[カラーマネージメントポリ シー]領域で警告メッセージを有効化できま す。

ドキュメントを開くときにカ ラーを管理する

開くドキュメントのデフォルトのカラーマ ネージメントポリシーは、開くすべてのタ グ付きドキュメントのカラーを保持し、デ フォルトのカラー プロファイルをタグなし ドキュメントに割り当てます。

カラー プロファイルの紛失や不一致の警告 メッセージを有効にすると、追加のカラー マネージメントオプションを選択できます。 たとえば、ファイルからカラー プロファイ ルが紛失した場合は、アプリケーションの デフォルト カラー プロファイルとは異なる カラー プロファイルを割り当てることがで きます。ドキュメントの元のカラー スペー
スが分かっていて、関連するカラー プロ ファイルをインストールする場合にのみ、 このオプションの使用を推奨します。特定の カラー プロファイルを割り当てることに加 え、ドキュメントのカラーを割り当てられ たカラー プロファイルからデフォルトのカ ラー プロファイルに変換できます。カラー

は割り当てられたカラースペースのように 表示されますが、そのカラー値は変わる場 合があります。

詳しくは、ヘルプの「ドキュメントを開く 際のカラーの管理」を参照してください。

カラー情報 -	color1	
カラ・	- プロファイル (RGB) があ	りません
カラー	プロファイルがこのファイルから紛失し	っています。
埋め道	ふみカラー プロファイル	デフォルトのカラー プロファイル
RGB: 紛失		RGB: sRGB IEC61966-2.1
1明をし 力 R(バビいとすか? ラープロファイルの割り当て: 58: (デフォルト) sRGB IEC61966-	-2.1 •
☆ 説明	□ 〒フォノレトのカラー フロファ うーにどのように彩響を与えるか、ま	イルに変換 といつ使用すべきかを知るためにコントロールを示します。
		OK ++>>セル /117

CorelDRAW は、RGB カラー プロファイルがないドキュメントに対してこの警告ダイアログ ボックスを表示します。

ファイルをインポートおよび貼り付ける際のカラーの管理

インポートおよび貼り付けるファイルのデ フォルトのカラー ポリシーを使用する場合 は、インポートまたは貼り付けるファイル のカラーはアクティブなドキュメントのカ ラー プロファイルに変換されます。イン ポートしたファイルや貼り付けたファイル のカラー プロファイルが、アクティブなド キュメントのカラー プロファイルと一致し ない場合は、カラー変換は行われません。

カラー プロファイルの紛失や不一致の警告 メッセージを有効にすると、追加のオプ ションを使用できます。たとえば、ファイル に不一致のカラー プロファイルが含まれて いる場合は、埋め込まれたカラー プロファ イルを無視して、カラー値を保持するため にドキュメントのカラー プロファイルを割 り当てることができます。あるいは、ドキュ メントのカラーを、インポートしたファイ ルや貼り付けたファイルの埋め込まれたカ ラー プロファイルに変換できます。このオ プションはインポートしたファイルや貼り 付けたファイルの色の外観やカラー値を保 持しますが、アクティブなドキュメントの カラー値を変更します。

詳しくは、ヘルプの「ファイルをインポートおよび貼り付ける際のカラーの管理」を 参照してください。

▲ カラー プロファイ	ルの不一致 (RGB)		
🐣 このファイルに埋め込まれ	したカラー プロファイルはデス	フォルトのカラー プロファイルと一筆	女しません。
埋め込みカラー プロ	1ファイル テ	フォルトのカラー プロファ	イル
RGB: <i>sRGB IEC6 1966</i>	5-2.1 R(GB: Adobe RGB (1998)	
何をしたいですか?			
◎ 埋め込みカラー	・プロファイルの使用		
◎ 埋め込みカラー	・プロファイルを無視して、ラ	フォルトのカラー プロファイルを使	明
🔘 埋め込みカラー	・プロファイルかデフォルトの	カラープロファイルに変換	
理のからみカラー ノロノアイルの されますが、そのカラー値は変	JRGB カラーをテノオルトのご こわる場合があります。	カフーノロノアイルに変換します。	RGB カフーは意図したように表す

Corel PHOTO-PAINT は、不一致のカラー プロファイルを含んだファイルに、この警告ダイアログ ボックスを表示します。

印刷のカラーを管理する

デフォルトでは、

CorelDRAW Graphics Suite は、ドキュメン トがプリンタに送信されたときにカラー変 換を行いません。プリンタはカラー値を受け 取り、カラーを解釈します。ただし、オペ レーティングシステムにプリンタに関連付 けられたカラー プロファイルが含まれてい る場合は、このカラー プロファイルは CorelDRAW Graphics Suite により検出され、 ドキュメントのカラーをプリンタのカラー スペースに変換するために使用されます。

PostScript® プリンタをご使用の場合は、必要なカラー変換は CorelDRAW かこのプリン

タのいずれかにより行うことができます。ア プリケーションがカラー変換を行う場合は、 ドキュメントのカラーは割り当てられたカ ラースペースから PostScript プリンタのカ ラースペースに変換されます。この方法を 使用する場合は、プリンタドライバのカ ラーマネージメントを無効にする必要があ ります。これを行わないと、印刷中にアプリ ケーションとプリンタの両方がカラーマ ネージメントを行い、ドキュメントのカ ラーは2回補正され、望まない色ずれが発 生します。

PostScript プリンタでドキュメントのカラー を変換する場合は、プリンタドライバでカ ラーマネージメント機能をオンにする必要 があります。このアドバンス設定法では、プ リンタカラー変換をサポートする PostScript プリンタおよび RIP エンジンのみ が使用できます。この方法は、ファイルサ イズが大きくなりますが、同じプリント ジョブを異なる印刷サービス プロバイダに 送った場合に、カラーの一致を確保できる 利点があります。

印刷用カラーの再現についての詳細は、ヘ ルプの「カラーを正確に印刷する」を参照 してください。

また、商業印刷用に作成した PDF ファイル でカラーを管理することができます。詳しく は、ヘルプの「PDF ファイルをエクスポー トするためのカラー マネージメント オプ ションを指定する」を参照してください。

安全な CMYK ワークフローを使 用する

場合によっては、プロジェクトで特定の CMYK カラー値を使用できます。信頼できる カラー再現を確保するには、これらの CMYK カラー値を色見本帳から取得するこ とができます。これらの CMYK カラー値を印 刷プロセス全体を通じて保持することによ り、好ましくないカラーの変換を防ぐこと ができるとともに、オリジナル デザインに 表示されるカラーの再現が可能になります。 CMYK のカラー値を保持するワークフロー は、「安全」な CMYK ワークフローと呼ばれ ます。

CorelDRAW Graphics Suite は安全な CMYK ワークフローをサポートしています。デフォ ルトでは、CMYK のカラー値は開いたド キュメントやインポートまたは貼り付けた ドキュメントに保持されます。また、デフォ ルトでは、CMYK のカラー値はドキュメン トを印刷する際に保持されます。

場合によっては、安全な CMYK ワークフ ローを迂回して、ドキュメントを開いたり、 ドキュメントをインポートまたは貼り付け たときに CMYK カラーの外観を保持するこ とができます。このオプションは、デザイン のオリジナルのカラーを画面上で見たい場 合や、デスクトップ プリンタに出力される コピーを表示したい場合に役立ちます。 CMYK カラーの外観を保持するために、開 いたドキュメントや、インポートしたり、 貼り付けたドキュメントの CMYK カラーを 変換するカラー マネージメント ポリシーを 設定できます。 さらに、 PostScript プリンタ に出力する場合は、[印刷]ダイアログボッ クスの [**カラー**]ページで [CMYK 番号を保 **存**] チェック ボックスをオフにすると、 CMYK カラーをプリンタのカラー プロファ イルに変換できます。

オンライン表示のカラーを管理 する

オンライン表示用のカラー管理は、印刷用 のカラー管理よりさらに複雑になる可能性 があります。Web 上のドキュメントやイ メージは、さまざまなモニタで表示されま すが、モニタはキャリブレーションされて いないことがよくあります。さらに、ほとん どのWeb ブラウザはカラー マネージメント をサポートしておらず、ファイルに埋め込 まれたカラー プロファイルを無視します。

Web 専用のドキュメントをデザインする場 合は、ドキュメントの RGB カラー プロファ イルとして sRGB カラー プロファイルを使 用し、RGB カラーを選択します。ドキュメン トに異なるカラー プロファイルが含まれて いる場合は、Web で使用するドキュメント を保存する前に、ドキュメントのカラーを sRGB に変換すべきです。

オンライン表示用の PDF ファイルを作成す る場合は、Adobe® Reader® や Adobe® Acrobat® で一致したカラーを再現するた め、ファイルにカラー プロファイルを埋め 込むことができます。詳しくは、ヘルプの 「PDF ファイルをエクスポートするためのカ ラーマネージメント オプションを指定する には」を参照してください。

オンラインで表示する予定の新規ドキュ メントを開始する場合は、良好なカラー結 果の実現に役立つプリセットを選ぶことが できます。さらに、CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT では、Web ドキュメン ト用のカラーマネージメント プリセットが 用意されています。詳しくは、ヘルプの「カ ラーマネージメント プリセットを使用す る」を参照してください。

パート4 ヒントとテク ニック



イメージ作成者 Michal Milkowski

第8章:看板の作成

手書きコンセプトをスキャンする 113 寸法/スケールを設定する 113 枠を作成する 114 コンテンツを組み込む/作成する 116 クライアントの承認を得る 122 看板を組み立てる 123 例 124

第8章:看板の作成

CorelDRAW® Graphics Suite には、効果的な業務用看板、バナー、車両ラップ、ポスターな どを素早く作成できるツールや機能が用意されています。この章では、看板製作業界の一般 的なタスクを紹介して、各タスクに推奨される機能を試すことができる手順を説明していま す。この章に記載されたヒントと技法は、経験豊富な看板製作者兼トレーナーの Doug Downey によって提供されました。

タスク	推奨される機能
手書きコンセプトをスキャンする	イメージ取得 コマンド
	[新規ドキュメントの作成] ダイアログ ボッ クス
	ルーラー設定
	描画スケール
枠を作成する	長方形ツール
	枠線 効果
	エンベロープ ツール
コンテンツを組み込む / 作成する	WhatTheFont?!™
	パワークリップ
	[整列 / 配置] ダイアログ ボックス
	等高線ツール
	ベベル効果
	ドロップ シャドウ ツール
	インタラクティブ塗りつぶし ツール
	消しゴム ツール
	[オブジェクト] ドッキング ウィンドウ
	イメージ調整ラボ
クライアントの承認を得る	[カラー校正の設定] ドッキング ウィンドウ

タスク

推奨される機能

PDF エクスポート

看板を組み立てる

手書きコンセプトをスキャンす る

クライアントやマネージャから受け取る指 示のレベルはさまざまです。作業のためのロ ゴやテンプレートを支給されるかもしれま せん。クリエイティブな作業を完全に任さ れるかもしれません。いずれにしても、デザ インを始める前に、看板のスタイルを決定 する必要があります。ゼロから看板を作成す る場合は、あらかじめ主なデザイン要素を 決定しておくといいでしょう。こうした要素 には、フォントスタイル、枠の種類、カ ラーパレット、グラフィックスや写真の使 用などがあります。これらのデザイン要素に ついてクライアントやマネージャと話し 合って、共通のビジョンを共有できるよう にします。

イメージ取得コマンド

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

手書きのコンセプトはスキャンして CorelDRAW または Corel® PHOTO-PAINT™ に取り込み、最終デザインの参考用として 使用できます。スキャンしたイメージは、専 用のレイヤにロックして、間違って移動し たり編集しないようにします。

🗳 試してみる

- 1 [ファイル] ▶ [イメージの取り込み] ▶ [ソースの選択] をクリックして、リスト からスキャナを選択します。
- [ファイル] ▶ [イメージの取り込み] ▶
 [取り込み] をクリックして、イメージを スキャンします。

[印刷] ダイアログ ボックス

- 3 次のいずれかの操作を行います。
 - CorelDRAWの[オブジェクトマネージャ]ドッキングウィンドウでスキャンしたイメージを選択し、ロック/ロック解除アイコンをクリックします。
 - Corel PHOTO-PAINTの[オブジェクト]ドッキングウィンドウでスキャンしたイメージを選択し、[オブジェクト]▶[ロック]をクリックします。

スキャンしたイメージが編集できないよ うにロックされます。

寸法 / スケールを設定する

初めに行う必要があるものの1つは、描画 スケールを設定して、作成する看板の実際 の寸法を反映させます。正しい描画スケール を設定すると、後で看板を組み立てるとき に、サイズ変更やスケールの問題を回避で きます。

[新規ドキュメントの作成] ダイアロ グ ボックス

CorelDRAW

描画スケールを設定する前に、ピクセル以 外の測定単位を選ぶ必要があります(たと えば、インチまたはセンチメートルなど)。 新規ドキュメントを作成する場合は、[新規 ドキュメントの作成]ダイアログボックスで 測定単位を指定できます。

🗳 試してみる

- [ファイル] ▶[新規作成] をクリックします。
- 2 [新規ドキュメントの作成] ダイアログ ボックスで、ピクセル以外の測定単位を 選びます。

ルーラー設定

CorelDRAW

測定単位としてピクセルを設定して既にド キュメントを開始している場合は、ルー ラーを使用してこの環境設定を簡単に変更 できます。

🗳 試してみる

- 1 [ツール]▶[オプション]をクリックしま す。
- 【オプション】ダイアログボックスで、 ドキュメントカテゴリを展開して、 [ルーラー]をクリックします。
- 3 [単位] 領域で、ピクセル以外の測定単位 を選びます。

描画スケール

CorelDRAW

ご使用の環境設定に応じて、プリセットされた描画スケールを選ぶか、カスタム描画 スケールを作成できます。カスタム描画ス ケールは、看板の正確な寸法がクライアン トにより支給されている場合や、プリセッ トされた描画スケールを使って寸法を作り 直すことができない場合に役立ちます。

🗳 試してみる

- [表示] ▶ [設定] ▶ [グリッド / ルーラーの 設定] 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。
- 114 ¦ CorelDRAW Graphics Suite X5 ガイドブック

- 3 [スケールの編集] をクリックします。
- 4 [描画スケール] ダイアログボックスの [標準のスケール] リストからプリセット された描画スケール選ぶか、テキスト ボックスに値を入力してカスタムス ケールを作成します。



[描画スケール] ダイアログボックスでは、プリセットされた描画スケールを選ぶか、カスタムスケールを汚が、カスタムスケールを作成できます。

枠を作成する

看板の寸法を設定したら、看板の周囲に枠 を作成できます。希望する外観に応じて、枠 の作成に使用できるさまざまな図形があり ます。

長方形ツール

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

長方形ツールなど、基本図形ツールのいず れかを使って枠を作成できます。向上した**長** 方形ツールでは、看板でよく使われる丸型 の角、スカラップの角、および面取りコー ナーを作成するために、コーナーな外観を 簡単に変更できます。

- ツールボックスの長方形ツールをクリックします。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - CorelDRAW で、プロパティバーの [角の半径]ボックスに、0より大き な値を入力します。
 - Corel PHOTO-PAINT で、プロパティ バーの [塗りつぶしの使用不可] ボ タンをクリックして、[角のサイズ]

ボックスに0より大きい値を入力し ます。

- 3 プロパティ バーのコントロールを使用 して、次のいずれかの操作を行います。
 - 長方形の丸型の角を設定するには、
 [丸型の角] ボタンをクリックします。
 - 長方形のコーナーの曲線のノッチを 設定するには、[スカラップの角]ボ タンをクリックします。
 - 長方形のコーナーの平らなエッジを 設定するには、[面取りコーナー]ボ タンをクリックします。
- 4 ドラッグして看板の長方形の枠を作成します。

 CorelDRAW で、長方形ツールをダブル クリックして、ページのサイズに一致す る長方形を作成するか、[レイアウト] ▶
 [ページレイアウトの設定]をクリック してページ枠を追加します。



丸型の角、スカラップの角、面取りコーナーを作成 できます。

枠線効果

CorelDRAW

単純な図形の組み合せを使って、看板のより複雑な枠を作成できます。CorelDRAWの

枠線効果は、選択したオブジェクトを囲む 新規オブジェクトを作成します。

🗳 試してみる

- 1 長方形ツールを使って、長方形を描きま す。
- ツールボックスの楕円形ツールをクリックします。
- 3 長方形と重なるように、ドラッグして円 を描きます。
- 3 選択ツールを使用して、円を選択し、
 Shift キーを押したまま、長方形を選択します。
- 5 [アレンジ] ▶[整形]▶[枠線]をクリック するか、プロパティバーの[枠線の作成]ボタンをクリックして、選択した2つ のオブジェクトから新規オブジェクトを 作成します。



枠線効果を使用して、単純な図形から複雑な枠を作 成できます。

エンベロープ ツール

CorelDRAW

CorelDRAW の **エンベロープ** ツールを使う と、枠に簡単に視覚効果を追加できます。 **エンベロープ** ツールでは、オブジェクトの 辺をインタラクティブにワープし、面白い 枠効果を作成できます。

🗳 試してみる

- 1 長方形ツールを使ってドラッグし、長方 形を作成します。
- 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。
- プロパティバーの[単一弧モード]ボ タンをクリックします。
- 4 中央上のノードをクリックし、Shift キーを押したまま、中央下のノードをド ラッグしてエンベロープを両側に広げま す。

この効果を片側だけに適用するには、 Shift キーを押さずにノードをドラッグ します。



エンベロープ ツールでは、面白い枠効果を作成できます。

コンテンツを組み込む / 作成す る

枠をデザインしたら、看板にコンテンツを 追加できます。場合によっては、クライアン トから会社ロゴやキャッチフレーズなどの コンテンツを受け取ることがあります。ま た、場合によっては、コンセプト画をス キャンすることから始めて、コンテンツを ゼロからデザインする必要があります。次 に、看板に素早く効果的にコンテンツを追 加する便利なツールや機能の一部を示しま す。

WhatTheFont?!

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

クライアントが看板の好みのフォントを 送ってくる場合があります。クライアントの 会社のブランドは特定のフォントを必要と したり、クライアントからいくつかの フォントを示されて、いくつかのサンプル の作成を依頼される場合もあります。

クライアントから受け取ったファイルに名 前が分からないフォントが含まれている場 合は、CorelDRAW または Corel PHOTO-PAINT を使って WhatTheFont?! Web サイト にアクセスできます。WhatTheFont?! では、 フォントのサンプルをキャプチャして送信 し、素早く簡単に識別できます。(この Web サイトは英語版のみです。)

🗳 試してみる

- 1 次のいずれかの操作を行います。
 - CorelDRAW で、[テキスト]▶
 [WhatTheFont?!]をクリックします。
 - Corel PHOTO-PAINT で、[オブジェク ト] ▶ [テキスト] ▶ [WhatTheFont?!] をクリックします。
- ポインタをドラッグして、識別する フォントの周囲に選択範囲線を作成しま す。
- キャプチャ領域の内側をクリックする か、Enter キーを押してキャプチャを完 了します。

WhatTheFont?! Web サイトが表示され、 そのフォントを識別するために役立つ提 案が示されます。

パワークリップ

CorelDRAW

CoreIDRAW のパワークリップ機能では、作 成する看板やその他のベクトルオブジェク トの枠内に合うように、ビットマップイ メージを簡単にトリムできます。

🗳 試してみる

 ビットマップを選択して、ベクトルオ ブジェクトの下に配置します。

[オブジェクトマネージャ] ドッキング ウィンドウを使うと、ビットマップが重 ね順でベクトルオブジェクトの下にあ り、そのためベクトルオブジェクトが 見えることを確認できます。

- 2 [効果]▶[パワークリップ]▶[コンテナ内 に配置]をクリックします。
- ビットマップを配置するオブジェクトに ポインタを移動し、クリックしてパワー クリップ効果を適用します。

パワークリップオブジェクトを右ク リックして、[コンテンツの編集]を選択 してパワークリップコンテナからビッ トマップを引き出します。また、ビット マップを修正したり、コンテナ内の位置 を変更できます。完了したら、ビット マップを右クリックして、[編集の終了] を選びます。



パワークリップ効果では、看板の枠内に合うように ビットマップをトリムできます。

[整列 / 配置] ダイアログ ボックス

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

テキストやグラフィック要素の適切な整列 は、看板、広告板、車のラップをデザイン する際の重要点です。[整列/配置]ダイアロ グボックスでは、オブジェクトのページで の整列、オブジェクトの他のオブジェクト への整列、または複数のオブジェクトを固 定した距離で均等に配置することができま す。

🗳 試してみる

- 整列する2つ以上の複数のオブジェクト を選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - CorelDRAW で、[アレンジ] ▶ [整列 / 配置] ▶ [整列 / 配置] をクリックしま す。
 - Corel PHOTO-PAINT で、[オブジェク
 ト]▶[アレンジ]▶[整列/配置]をク リックします。
- **3** [アレンジ/配置]ダイアログボックス で、[整列]タブをクリックします。
- 4 オブジェクトを整列するオプションを選びます。

第8章:看板の作成¦117

CorelDRAW では、選択したオブジェクトを整列するために次のキーボードショートカットを使用できます。

- C 中心を垂直方向に整列
- E 中心を水平方向に整列
- **T**オブジェクトの上部を整列
- **B**オブジェクトの下部を整列
- Lオブジェクトの左端を整列
- **R**オブジェクトの右端を整列
- Pオブジェクトをページの中央に配置

等高線ツール

CorelDRAW

看板のテキスト文字やオブジェクトに特殊 効果を適用して、背景や他のオブジェクト から際立たせることはよく行われます。

等高線ツールを使うと、デザインのテキス トやオブジェクトに等高線を加えることが できます。等高線ツールは、オブジェクトや テキストの内側または外側に進む一連の同 心曲線を作成して、3次元(3D)効果を生み 出します。

🗳 試してみる

- オブジェクトまたはテキストを選択します。
- ツールボックスの[等高線]ツールをク リックします。
- 3 プロパティバーで、適用する等高線の サイズとカラーを調整します。
- 4 [等高線オフセット]ボックスに、等高線 の間の距離となる値を入力します。

初めは、非常に小さなオフセット距離を 設定してみてください(たとえば、0.01" など)。

- 5 プロパティバーで、次のボタンのいず れかをクリックして、オブジェクトに適 用する好みの等高線を指定します。[中 心へ]、[内側の等高線]、または[外側の 高等線]。
- ベベル効果などのその他の効果をオブ ジェクトに適用する前に、選択ツールを クリックし、等高線を付けたオブジェク トをクリックし、さらに[アレンジ]▶[
 等高線グループの分割を選択します]を クリックします。等高線効果は、他の効 果を適用する前にオブジェクトから分離 する必要があります。

PortaGravida



等高線ツールを使って 3D 効果を作成できます。

ベベル効果

CorelDRAW

ベベル効果を使用して、別の 3D 効果をオブ ジェクトやテキストに適用できます。ベベル 効果は、看板のテキストを際立たせ、注意 を惹くことができます。

- オブジェクトまたはテキストを選択します。
- 2 [効果] ▶ [ベベル] をクリックします。

3 [ベベル]ドッキングウィンドウでベベ ル効果の異なる設定を使って実験してく ださい。

ドロップ シャドウ ツール

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

ドロップシャドウ ツールは、CorelDRAW Graphics Suite の中で最もパワフルな効果の 1 つを生み出します。これは看板製作業界 で広く使われています。

このツールは、選択したオブジェクトにリ アルなシャドウ効果を加えて、オブジェク トが看板の上で浮いている感覚を作り出し ます。



ドロップシャドウツールはリアルなシャドウ効果を 作り出します。

🗳 試してみる

- オブジェクトまたはテキストを選択します。
- 2 ツールボックスの[ドロップシャドウ] ツールをクリックします。
- プロパティバーで、プリセットを選ん で、ドロップシャドウのサイズ、カ ラー、その他のプロパティを調整して実 験を行います。

ドロップシャドウをインタラクティブ
 に調整するには、四角のインタラクティブ
 ブハンドルのいずれかをドラッグします。

ドロップ シャドウのカラーを変更する には、デフォルトまたはカスタムのカ ラー パレットのカラーをいずれかの インタラクティブ ハンドルにドラッグ します。この方法は、デザインのカラー を一致させたいときに特に便利です。

暗い背景に明るいカラーのドロップ シャドウを配置する場合は、プロパティ バーの[標準]を[透明モード]リスト ボックスから選んで、シャドウをさらに 目立たせます。

オブジェクトやテキストからドロップ シャドウを分離するには、ドロップ シャドウを選択し、[アレンジ]→[ド ロップシャドウグループの分割]をク リックします。

インタラクティブ塗りつぶしツール

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

インタラクティブ塗りつぶしツールは、オ ブジェクトやテキストに渡ってカラー変化 を作り出す便利な方法です。

🗳 試してみる

オブジェクトまたはテキストを選択します。

Corel PHOTO-PAINT の[オブジェクト] ドッキング ウィンドウで[透明度のロッ ク] ボタンをクリックして、グラデー ション塗りつぶしを選択したオブジェク トに制限します。

ツールボックスの[インタラクティブ塗りつぶし]ツールをクリックします。

- テキストやオブジェクトの上をドラッグ して、カラーグラデーションを適用し ます。
- プロパティバーのオプションで、グラ デーションタイプやカラー、サイズ、 方向を変更して実験してください。
- グラデーション方向を 15 度の角度に制 限するには、Ctrl キーを押しながらド ラッグします。

グラデーションの開始カラーと終了カ ラーを変更するには、カラーパレット からカラーを四角のインタラクティブ ハンドルにドラッグします。変化するカ ラーを追加するには、カラーパレット からカラーをインタラクティブハンド ルの間の点線の任意の場所にドラッグし ます。



インタラクティブ塗りつぶしツールはオブジェクトの上にカラー変化を作り出します。



カラー パレットからカラーを点線にドラッグする と、カラーの変化を追加できます。

消しゴム ツール

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

消しゴム ツールは、デザインの領域の消去 を余り正確に行う必要がない場合に非常に 役立ちます。たとえば、テキストを複製して さまざまな効果を作成し、複製を部分的に 消去して下にあるオリジナルのテキストを 現すことができます。

- 1 Impact などの太いフォントを使用して テキスト オブジェクトを作成します。
- Ctrl + D を押してテキストを複製し、複 製がオリジナルのオブジェクトと完全に 重なるようにします。
- 3 複製を選択して、次のいずれかを行いま す。
 - CorelDRAWで、カラーパレットの カラーをクリックして、複製の塗りつ ぶし色を変更します。
 - Corel PHOTO-PAINT で、カラーパレットのカラーを右クリックし、テキストボックスの塗りつぶしツールをクリックして、カラーを変更するテキストの文字をクリックします。

カラーを変えると、消去するときに上の オブジェクトと下のオブジェクトが識別 し易くなります。

4 上のオブジェクトが選択されていること を確認して、ツールボックスの消しゴム ツールをクリックします。上のオブジェ クトの領域を消去して、下のテキストが 部分的に現れるようにして、さまざまな 効果を作り出します。





消しゴム ツールにより、上のオブジェクトの領域を 消去して下のテキストを現すと、山の効果を作り出 すことができます。

オブジェクト ドッキング ウィンド ウ

Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT の背景イメージの上に あるオブジェクトに面白いレイヤ効果を作 ることができます。[オブジェクト] ドッ キングウィンドウにある不透明度の設定で は、選択したオブジェクトの不透明度を調 整して、下にある背景の要素が透けて見え るようにできます。この設定は、背景を余り 強くしないで看板に変化や面白さを加えた い時に、特に便利です。

🗳 試してみる

Corel PHOTO-PAINT でビットマップを開きます。

- 2 ツールボックスの長方形ツールをクリックします。
- ドラッグして長方形を作成します。
 デフォルトの塗りつぶし色は黒です。
- 4 [オブジェクト] ドッキング ウィンドウ で、長方形オブジェクトを選択します。
- 5 不透明度設定を実験してください。





長方形の不透明度が調整され、下の背景が現れます。

イメージ調整ラボ

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

イメージ調整ラボは、CorelDRAW や Corel PHOTO-PAINT でビットマップイメージを明 るくしたり暗くすることができ、またカ ラー調整を行うことができる素晴らしい ツールです。調整の具合をプレビュー ウィンドウで見ることができるので、ス ナップショットの作成機能を使って結果に 満足するまで設定を変えて実験してください。

- 1 ビットマップイメージを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - CorelDRAW で、[ビットマップ]▶[イ メージ調整ラボ]をクリックします。

- Corel PHOTO-PAINT で、[調整]▶[イ メージ調整ラボ]をクリックします。
- 3 色温度、着色、輝度、コントラスト、その他の設定を実験してください。
- 4 [スナップショットの作成] ボタンをク リックして、イメージの一時コピーを保 存します。

スナップショットがサムネールとしてイ メージの下に表示されます。これらのサ ムネールは異なる設定を比較するために 使用できます。

クライアントの承認を得る

完成した看板プロジェクトを成型加工に送 る前に、クライアントの最終承認を得るた めにソフト校正(通常は PDF)を送ることが できます。CorelDRAW のカラー校正機能を 使うと、完成した看板に現れる正確なカ ラーを再現したファイルをクライアントや 同僚に提供できます。

[カラー校正の設定] ドッキング ウィンドウ

CorelDRAW

出力デバイスのカラー プロファイルを持っ たファイルをエクスポートすると、正確な 校正を作成できます。さらに、ドキュメント のカラー校正をオンにできます。これによ り、異なるカラー プロファイルがドキュ メントにどんな影響を与えるかプレビュー できます。

🗳 試してみる

1 [ツール] ▶ [カラー校正の設定] をクリックします。

[**カラー校正の設定**] ドッキング ウィン ドウが表示されます。 2 [カラー校正の設定] ドッキング ウィン ドウで、[校正カラー] チェック ボック スをオンにします。

ステータス バーの右側のアイコンは、 構成カラーのオン / オフを示します。

3 [カラー校正の設定] ドッキング ウィン ドウの[環境のシミュレート]リスト ボックスから、出力のカラー プロファ イルを選びます。

ご使用のモニタでドキュメントのカラー 表示が動的に変化して、最終出力のカ ラーをプレビューできます。

4 [ソフト校正のエクスポート] ボタンをク リックして、ファイルを校正カラーで保 存します。

 ICorelDRAW Graphics Suite X5 では、カ ラーエンジンが完全に再設計されました。カラー設定とソフト校正についての 詳細は、96ページの 「CorelDRAW Graphics Suite X5のカラー マネージメント設定」。および 102ペー ジの「ソフト校正」。を参照してください。

🛄 カラー校正設定 😑 💷 🗾	
☑ 校正カラー	
※ カラー再現範囲の警告────	
校正プリセット: カスタム ・	
環境のシミュレート:	
U.S. Web Coated (SWOP) v2 🔹	
III CMYK 番号を保存	
レンダリング方法:	
相対比色	
レンダリング方法: 相対比色	

[カラー校正の設定] ドッキング ウィンドウでは、出 カカラー プロファイルを選んで、結果をプレビュー できます。

PDF エクスポート

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

承認を得るために完成した製作物を送付す る準備ができたら、CorelDRAWドキュメン トを PDF ファイルにエクスポートして、ク ライアントに PDF ファイルを電子メールで 送ることができます。ファイルをエクスポー トしても、オリジナルの CorelDRAWドキュ メントは影響を受けず、プロジェクトの独 立したコピーが選択したファイル形式で作 成されます。

🗳 試してみる

- 1 [ファイル] ▶ [エクスポート] をクリック します。
- ファイルの種類] リスト ボックスから [PDF - Adobe Portable Document Format] を選択します。
- 3 [エクスポート]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。[カラー] タブをクリックし て、PDF ファイルの特定のカラー設定を 選びます。

PDF カラー設定についての詳細は、ヘル プの「PDF ファイルをエクスポートする ためのカラーマネージメントオプ ションを指定する」を参照してください。

看板を組み立てる

看板を組み立てる準備ができたら、さまざ まなプリンタやプリント サービス プロバイ ダから選択できます。看板製作業界で人気の ある選択肢は Roland® プリンタです。これ らのプリンタはワンストップ印刷やカッ ティングを提供しており、裁断に送る前に 看板を印刷する必要がありません。Roland プリンタは印刷、整列、カッティングをす べて内部で行うため、看板製造者の間で一 番選択されています。

Roland プリンタに直接アクセスできる場合 は、このプリンタのドライバをインストー ルして、ご使用のコンピュータから直接製 作物を印刷できます。Roland プリンタには、 イメージのカラーと配置をキャリブレート するソフトウェアが付属しています。また、 このソフトウェアを使って同じページに複 数のコピーを配置して印刷できるので、高 価な 看板材料の無駄を減らすことができま す。

Roland プリンタを使用しているプリント サービス プロバイダに製作物を送付する場 合でも、このプリンタのワンストップ機能 を活用できます。Roland プリンタは、PDF、 EPS、JPG ファイルなど、複数のファイル形 式を受け入れます。好ましいファイル形式が あるかどうかプリント サービス プロバイダ に問い合わせてください。

[印刷] ダイアログ ボックス

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

Roland プリンタで直接印刷する場合は、プ リンタのページ サイズと方向 が、CorelDRAW または Corel PHOTO-PAINT ファイルのページ設定と自動的に一致する ように設定できます。これにより、ページ サイズや方向を手動で設定する必要があり ません。印刷の詳細については、ヘルプの 「印刷」を参照してください。

- 1 [**ファイル**]▶[印刷]をクリックします。
- 2 [印刷] ダイアログ ボックスの [一般] タ ブをクリックします。
- 3 [ページ] リスト ボックスで、[方向を合わせる] を選びます。

ED周J				
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):		Microsoft XPS Document Writer 🔹		
ページ(A):		「方向を合わせる(縦置き) ▼		
ステ	-92:	準備完了		
場所	所 <mark>։</mark>	XPSPort:		
注語	2:			

[印刷] ダイアログ ボックスでは、ページ方向の設定 を選ぶことができます。

例

このセクションのイメージは、本章で推奨 した機能や技法を使用して作成した看板を 示しています。



イメージ作成者 Stephan Tetreault

イメージ作成者 Stephan Tetreault

さらに看板の例が、15章の「ラップです」 とパート 7 のギャラリー ページに示されて います。



イメージ作成 Doug Downey



ドキュメントを設定する 127 ペンタブレットを設定する 127 手作業によるスケッチ 128 描画ブラシストローク 129 オブジェクトを描く 132 カラーを適用する 136 効果の適用 139 例 141

第9章:イラスト

CorelDRAW®と Corel® PHOTO-PAINT™は、素晴らしいイラストを作成するための芸術的想像力を与えてくれます。この章では、創造的ワークフローで使用することができる最も一般的なイラスト タスクと推奨機能を紹介します。本章のヒントとテクニックは、プロのイラストレータである Igor Tkac によって提供されました。Igor の作品は、本ガイドボックスのパート7のギャラリーで特集されています。

タスク	推奨される機能
ドキュメントを設定する	[新規ドキュメントの作成] ダイアログ ボックスと [新規イメージの作成] ダイア ログ ボックス
	ペン タブレット設定
手作業によるスケッチ	ペイントツール
描画ブラシストローク	アートメディア ツール : プリセット モー ド
	アート メディア ツール : ブラシ モード
	アートメディア ツール : スプレー モード
	アート メディア ツール : 筆ペン モード
	アートメディア ツール : 圧力 モード
	ブラシの設定 ドッキング
	Corel® PowerTRACE™
	長方形 ツール と 楕円形 ツール
	フリーハンド ツール
	ベジェ ツールとペン ツール
	整形 ツール
	複製、スケール、回転、 および ミラー コ マンド

タスク	推奨される機能
カラーを適用する	ドキュメント パレットと イメージ パレット
	メッシュ塗りつぶし ツール
効果の適用	透明ツールと オブジェクト透明 ツール
	遠近 効果
	エンベロープツール
	特殊効果

さまざまな描画ツールと特殊効果から選択 して、手書きによるリアルな写真品質のイ ラストを作成することができます。 CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINTの両 方ではペンタブレットをサポートしている ので、手書きによる描画をスムーズに直観 的に体験することができます。ペンタブ レットを使用しない場合でも、[メッシュ塗 りつぶし]ツールや[アートメディア]ツー ルなどのツールを使用して素晴らしいイラ ストを作成することができます。

イラストは、ビットマップ グラフィック、 ベクトル グラフィック、またはその両方を 組み合わせることができます。ビットマップ 操作とベクトル操作をスムーズに移動でき ることは、アートワークのレンダリングを 成功させるには重要なことです。

ドキュメントを設定する

新規ファイルを開始する場合は、プロジェ クトの設定を選択する必要があります。

[新規ドキュメントの作成] ダイアロ グ ボックスと [新規イメージの作 成] ダイアログ ボックス

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

プロジェクトの開始で選択する設定には、 寸法、解像度、カラー プロファイル、およ び方向 (横置きと縦置き)があります。作業 時にプロジェクトのサイズと方向を変更す ることができます。選択する解像度とカラー 設定は、プロジェクトの使用目的によりま す。例えば、Web デザインと印刷デザイン では、設定が異なります。さまざまな出力タ イプに関するドキュメントの設定について は、92ページの「カラーマネージメント」。 と[印刷]を参照してください。

🗳 試してみる

- [ファイル] ▶ [新規作成] をクリックします。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - CorelDRAW で、[新規ドキュメントの作成] ダイアログボックスで設定を選択します。
 - Corel PHOTO-PAINT で、[新規イメージの作成] ダイアログボックスで設定を選択します。

ペンタブレットを設定する

CoreIDRAW と PHOTO-PAINT の両方は、 ペン タブレット テクノロジをサポートして います。ペン タブレット ハードウェアは、 手作業でスケッチすることができるペンと 描画タブレットから構成されています。ス ケッチ中に、ソフトウェアは、さまざまな タイプのペンとブラシで作成されたように ストロークを変換します。ペンタブレット の使用は、複雑なアートワークでも、簡単 ないたずら書きでも、コンピュータ画面に 自然な手書きの描画を転送することができ る最も直観的な方法です。

ペン タブレット設定

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

CorelDRAW と Corel PHOTO-PAINT の両方で は、イラスト内でのペン タブレットのスト ロークのレンダリング方法をカスタマイズ することができます。ペンで描画しながら、 傾斜や圧力の独自の方法を使用して画面の ストロークの外観を変更することができま す。描画する際にペンに適用する標準圧力に 合わせて設定を自動的に調整して、独自の 描画スタイルで作成したものを最適化する ことができます。

🗳 試してみる

- 1 [ツール]▶[オプション]をクリックしま す。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - CorelDRAW で、カテゴリの [作業領域] リストを展開して、[表示] をクリックします。
 - Corel PHOTO-PAINT で、カテゴリの [作業領域] リストをクリックして、 [一般] をクリックします。
- 3 [設定]ボタンをクリックします。
- 4 ペンタブレットを使用して、数スト ローク描画して通常適用する圧力を確認 します。

CorelDRAW と PHOTO-PAINT は、圧カス タイルに合わせてペン タブレット設定 を自動的に調整します。



ペンタブレット設定は、適用する圧力に合わせてス トロークを自動的に調整します。

手作業によるスケッチ

CorelDRAW または Corel PHOTO-PAINT の使 用を開始する前に、以下の方法でスケッチ をすることができます。

鉛筆と紙を使用して手作業でイラストをス ケッチする。手作業でのスケッチは、イラス トを具体的にして、遠近、陰影、寸法など の外観を確認するのに役立ちます。スケッチ を Corel DRAW または Corel PHOTO-PAINT に スキャンして、アイディアを描画および調 整する場合に参照として使用することがで きます。スケッチのスキャンについて詳しく は、113ページの「イメージ取得コマン ド」。を参照してください。

ほとんどのアーティストは、デジタルペン とタブレットを使用して Corel PHOTO-PAINT に直接アイディをスケッチすること からはじめます。ベクトル レンダリングへ 移行する前にそのコンセプトを適切に調整 するには、Corel DRAW を使用してデザイン を完成させて、Corel PHOTO-PAINT でス ケッチを作成してください。次に高解像度 (300 dpi 以上) でイメージを Corel DRAW に インポートすることができます。

ペイント ツール

Corel PHOTO-PAINT

ほとんどのアーティストは、Corel PHOTO-PAINTの[ペイント]ツールを使用して、作 成処理全体の参照として使用するスケッチ を作成することから開始します。

🗳 試してみる

- 1 ツールボックスの[ペイント]ツールを クリックします。
- プロパティバーでブラシカテゴリとブ ラシの種類を選択します。
- 3 参照として使用するスケッチを描画します。
- 4 [ファイル] ▶ [保存] の順にクリックして、ファイルを保存します。

描画ブラシストローク

CoreIDRAW と PHOTO-PAINT には、絵筆、 スケッチペン、筆ペンのテクスチャやブラ シストロークによって着想させられる

さまざまなプリセット ブラシ スタイルが含 まれています。 描画ツールはペンとタブレッ トで最適に動作します。

CorelDRAW の[アートメディア] ツールで は、ブラシスタイルは豊富な新しい洗練さ れたプリセットからブラシスタイルを選択 することができます。プリセットベクトル 図形、ブラシストローク、スプレーイメー ジ、筆ペンストローク、および圧力感知ス トロークを描画することができます。[アー トメディア] ツールで使用できる各ストロー クタイプに、スムーズ化のレベル、スト ロークの幅、およびその他ストロークプロ パティの環境設定を行うことができます。

Corel PHOTO-PAINT で、さまざまなプリ セット ブラシから選択するか、[**ブラシの** 設定] ドッキングを使用してブラシ属性を変 更してカスタム ブラシを作成することがで きます。

アート メディア ツール: プリセット モード

CorelDRAW

変更可能な基本ストロークを作成するには、 [アートメディア] ツールの [プリセット] モードを使用します。プリセットストロー クは幅や図形で変わり、ページ上にスケッ チしてストロークを移動したり、ストロー クに塗りつぶしや輪郭を適用してさまざま なプリセットストローク図形を適用してそ れらを編集することができます。

- 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 プロパティバーの[プリセットスト ローク]リストボックスからプリセット を選択します。
- 4 ドキュメント ウィンドウで描画します。



[アートメディア] ツールの プリセットにより、基本 ストロークを描画することが可能になります。

アート メディア ツール : ブラシ モード

CorelDRAW

CorelDRAW では、豊富なカラー、テクス チャ、およびパターンからブラシストロー クスタイルを選択することができます。ブ ラシストロークを使用してスプレーペイン ト、ウォッシュ水彩画、油性またはアクリ ルストロークなどのさまざまなペイント効 果を作成したり、水滴、星の散りばめ、ま たは虹のようなその他アートストロークを 作成することができます。



[アートメディア] ツールの[ブラシ] モードを使用し てペイント効果を作成することができます。

🗳 試してみる

- 1 ツールボックスの[**アートメディア**] ツールをクリックします。
- 2 プロパティバーの[ブラシ]ボタンをク リックします。
- 3 [カテゴリ] リスト ボックスからブラシ カテゴリを選択し、[ブラシストローク] リスト ボックスからブラシストローク を選択します。
- 4 ドキュメント ウィンドウで描画します。

アート メディア ツール : スプレー モード

CorelDRAW

[アートメディア] ツールの [スプレー] モードを使用してイラストへ独創的な要素を追加することができます。このツールは、ページにベクトル イメージを連続して「スプレー」します。落ち葉、雑草、雪などのさまざまなタイプのイメージから選択することができます。



線に沿ってベクトル イメージをスプレーすることが できます。

🗳 試してみる

- 1 ツールボックスの[**アートメディア**] ツールをクリックします。
- 2 プロパティバーの[スプレー]ボタンを クリックします。
- 3 [カテゴリ] リスト ボックスからスプ レー カテゴリを選択し、[スプレーパ ターン] リスト ボックスからイメージを 選択します。
- 4 ドキュメント ウィンドウ内でドラッグ して線に沿ってイメージをスプレーしま す。

Corel PHOTO-PAINT で、[イメージスプ レー] ツールを使用して、イメージをス プレーします。詳しくは、ヘルプの「イ メージをスプレーする」を参照してくだ さい。

アート メディア ツール : 筆ペン モード

CorelDRAW

CorelDRAW で、[アートメディア] ツールの [筆ペン] モードを使用してページに筆ペン スタイルのストロークを作成します。筆ペン のストロークを描画した後その幅を広げて リボン効果を作成するか、ストロークをス トレッチ、再作成、および塗りつぶすこと ができます。

🗳 試してみる

- 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。
- プロパティバーの[筆ペン]ボタンをク リックします。
- プロパティバーでボックスに値を入力 して、筆ペンのスムーズ化、幅、角度を 調整します。
- 4 ドキュメント ウィンドウで描画します。



[アートメディア] ツールを使用して筆ペンストロークを作成することができます。

アート メディア ツール:圧力モード

CorelDRAW

CorelDRAW での圧力ストロークは、特に ペンとタブレットに良く適応します。ペンへ の圧力を増加するとストロークは広くなり、 圧力が低下すると狭くなります。手作業のス ケッチを再現したい場合は、使用するペン 圧力を調整してストロークの外観を変更し て、圧力ストロークを再試行してください。

🗳 試してみる

- 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。
- プロパティバーでボックスに値を入力 して、ストロークの滑らかさと幅を調整 します。
- 4 ドキュメント ウィンドウで描画します。



ペン圧力を使用して、ストロークの外観を制御しま す。

ブラシの設定ドッキング

Corel PHOTO-PAINT

さまざまなプリセット ブラシの他に、Corel PHOTO-PAINT では、[ブラシの設定] ドッ

キングのブラシ属性を変更してカスタム ブ ラシを作成することができます。

🗳 試してみる

- 1 ツールボックスの[ペイント]ツールを クリックします。
- プロパティバーでブラシカテゴリとブ ラシの種類を選択します。
- 3 [ウィンドウ] ▶[ドッキングウィンドウ] ▶[ブラシの設定] の順にクリックします。
- ブラシの設定]ドッキングウィンドウ で、ペン先、サイズ、またはその他ブラ シ属性を調整します。
- 5 イメージ ウィンドウ内で描画します。

オブジェクトを描く

CorelDRAW には、図形を作成および変更す るのに使用できるさまざまな描画ツールが 用意されています。通常、線を描画すること は、イラストで最も時間がかかる部分です。 ほとんどのイラストレータは CorelDRAW を を使用して、Corel PHOTO-PAINT で前に作 成したスケッチをトレースします。 さまざま な方法を CorelDRAW でスケッチをトレース するのに使用することができます。オリジナ ルのスケッチが十分にディテール化されて いる場合は、Corel PowerTRACE を使用して 効果的にトレースすることができます。また は、手動でスケッチをトレースするか、「長 方形] ツールと[楕円形] ツールを使用して 簡単な図形を作成するか、「フリーハンド」、 [ベジェ]、[ペン]ツールを使用して直線と 曲線を描画してスクラッチからイラストを 作成します。曲線を描画したら、[整形] ツールを使用してそれらの図形を編集およ び微調整します。スケール、回転、ミラー化 してオブジェクト全体を変更することもで きます。

Corel PowerTRACE

CorelDRAW

[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 [クイックト レース] コマンドを使用して一度の手順で ビットマップをトレースできます。または、 適切なトレース方法を選択して PowerTRACE コントロールを使用してト レース結果をプレビューして

調整することができます。詳しくは、ヘルプ の「ビットマップをトレースし、トレース 結果を編集する」を参照してください。

- 1 CorelDRAW で、[ファイル] ▶ [新規作成] の順にクリックして新しいドキュメント を開始します。
- 2 [ファイル] ▶ [インポート]の順にクリッ クして、Corel PHOTO-PAINT で作成した スケッチ ファイルを検索して、[イン ポート]をクリックします。
- ドキュメントウィンドウをクリックしてページにイメージを配置します。
- 4 イメージを選択した状態で、プロパティ バーの[ビットマップのトレース]をク リックして、[クイックトレース]を選 択します。
- [クイックトレース] コマンドへ簡単に アクセスするには、イメージを右クリッ クして[クイックトレース]をコンテキ ストメニューから選択します。



Corel PHOTO-PAINT で作成したビットマップスケッチが CorelDRAW にインポートされます。



[**クイックトレース]** コマンドを使用してリーフをトレースします。

長方形ツールと楕円形ツール

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

[長方形] と [楕円形] ツールを使用して基本 図形を描画して、その図形を変更してさら に複雑なオブジェクトを作成することがで きます。CorelDRAW を使用して、基本図形 を曲線に変換して、曲線をさらに正確に編 集することができます。

🗳 試してみる

1 ツールボックスの [長方形] ツールか、 [楕円形] ツールをクリックします。

- 2 ドラッグして長方形や楕円形を作成しま す。
- 正方形を描画する場合は、[Ctrl]キーを 押したまま[長方形]ツールを使用して ドラッグします。

円を描画する場合は、[Ctrl]キーを押したまま[楕円形]ツールを使用してドラッグします。

CoreIDRAW を使用して基本図形を曲線 を変換するには、図形をクリックして、 プロパティバーの[曲線に変換]ボタン を クリックします。曲線へオブジェクト を変換したら、[整形]ツールを使用して 編集してオブジェクトを再作成します。

フリーハンドツール

CorelDRAW

CorelDRAW では、[フリーハンド] ツールを 使用して手動で簡単な図形をトレースする ことができます。曲線の滑らかさと曲線に 沿って作成されるノードの数を制御するこ とができます。

Ў 試してみる

1 ツールボックスの[フリーハンド]ツー ルをクリックします。

2 ドラッグして曲線を描きます。

 ・曲線の滑らかさと曲線に沿って作成されるノードの数を制御する場合は、
 [ツール] ▶ [オプション]の順にクリックします。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。[フリーハンドのスムーズ化]
 スライダを動かして、曲線の滑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。



簡単な図形をトレースするのに [フリーハンド] ツー ルを使用することができます。

ベジェ ツールとペン ツール

CorelDRAW

[ベジェ] ツールと[ペン] ツールは、各ノー ドを正確に配置し、各曲線セグメントの形 状を制御して一度に1つのセグメントの線 を描画します。[ベジェ] ツールは、曲線間 の移行を滑らかにするのに適しており、[ペン] ツールでは直線と曲線のセグメント間 を簡単に変更することができます。[ペン] ツールを使用する場合は、作成する前に線 のセグメントをプレビューすることができ ます。

🗳 試してみる

- ツールボックスの[ベジェ]ツールか、[
 ペン]ツールをクリックします。
- セグメントの最初のノードを置く場所を クリックします。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
 - 直線セグメントを描画するには、次のノードを配置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、次の ノードを置く場所をクリックし、マ ウスボタン、またはペンを離さない でコントロールハンドルをドラッグ

134 ¦ CorelDRAW Graphics Suite X5 ガイドブック

して成形します。マウス ボタンや ペンを離してセグメントを終了しま す。

曲線を閉じるには、曲線の最初のノー ド上に最後のノードを置きます。オブ ジェクトをカラーで塗りつぶす場合は、 オブジェクト上の曲線を閉じる必要があ ります。

[ペン]ツールを使用する場合にセグメントの線を終了するには、ダブルクリックします。

[ペン] ツールを使用する場合に、次の ノードを置く前に曲線をプレビューする には、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。

[ペン] ツールを使用する場合に、ノードを追加するには、ノードを置く曲線をクリックします。ノードをつリックしてそれを削除することができます。



リーフを描画するには、[ペン]ツールを使用して、 直線と曲線のセグメント間を変更します。

整形ツール

CorelDRAW

[**整形**] ツールは、イラストを作成するため の、CorelDRAW で最も重要なツールの1つ です。このツールでは、直線セグメントを移 動したりノードを移動して、またはコント ロールハンドルをドラッグして曲線セグ メントを成形して、曲線の形状を編集する ことができます。[整形]ツールを、基本図 形を変更してさらに複雑なオブジェクトを 作成するのに使用することができます。ま た、ノードを結合して閉じた曲線を作成す ることもできます。

🗳 試してみる

- 1 次のいずれかの操作を行います。
 - [フリーハンド] ツール、[ベジェ] ツール、または [ペン] ツールを使用 して曲線を描画します。
 - [長方形] ツールや [楕円形] ツールを 使用して基本図形を描画して、プロ パティバーの [曲線に変換] ボタンを クリックします。
- ツールボックスの[整形]ツールをク リックします。
- セグメント、ノード、またはコントロー ルハンドルをドラッグして、曲線の形 状を微調整します。
- 直線セグメントを曲線へ変換するには、
 [整形] ツールを使用してノードを選択
 し、プロパティバーの[曲線に変換]ボ
 タンをクリックします。

ノードを追加するには、ノードを置く曲 線をダブルクリックします。ノードを削 除するには、そのノードをダブルクリッ クします。

開いた曲線を閉じるには、[整形] ツール を使用して曲線を選択し、プロパティ バーの[曲線を自動的に閉じる] ボタン をクリックします。オブジェクトをカ ラーで塗りつぶす場合は、オブジェクト 上の曲線を閉じる必要があります。 ノードの種類について詳しくは、ヘルプ の「使用するノードタイプ」を参照し てください。



[整形] ツールで、曲線を閉じて曲線を再成形し、色でその曲線を塗りつぶします。

複製、スケール、回転、ミラー コ マンド

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

オブジェクトを複製、スケール、またはミ ラーすることで、さまざまなスケールの複 数のオブジェクトコピーを簡単に作成する ことができます。これらの機能では、多少異 なる複数のオブジェクト作成することがで き、毛、葉、またはテクスチャなどのアイ テムをレンダリングする場合に便利です。

🗳 試してみる

- 1 複製するオブジェクトを選択します。
- [Ctrl + D] キーを押して、オブジェクトを 複製します。

オブジェクトを初めて複製するときは、 [複製のオフセット]ダイアログボックス が表示されます。オリジナルオブジェク トから複製オブジェクト間のデフォルト の距離を設定することができます。

3 複製オブジェクトを選択した状態で、 コーナーハンドを内側にドラッグして、 オブジェクト サイズを 10 % まで縮小し ます。

倍率がプロパティバーに表示されます。

4 オブジェクトを再度クリックして回転 ハンドルを表示します。回転ハンドルを ドラッグして、オブジェクトを45度回 転します。

回転角度がプロパティバーに表示され ます。

- 5 [Ctrl + D] キーを押して、回転したオブ ジェクトを複製します。
- 6 複製オブジェクトを選択した状態で、プロパティバーの[水平方向にミラー化] ボタンをクリックして、水平方向へ複製を反転します。

オブジェクトの移動、サイズ変更、または回転中にオブジェクトのコピーを作成するには、[スペースキー]を押します。

オリジナル オブジェクトのすぐ上に複 製オブジェクトを作成するには、数値 キーパッドから + キーを押します。

オブジェクトの複製に適用されている変 形を繰り返して、以降の複製にそれらを 自動的に適用することができます。最初 の複製を選択し、それに変形を適用しま す。複製が選択された状態で、[Ctrl+D] キーを押して、同じ変形を自動的に適用 させて以降の複製を作成します。例え ば、最初の複製が元のオブジェクトから 10% 縮小されている場合は、以降の各 複製は前の複製から 10% 縮小されます。



複製オブジェクトを複製、スケール、回転、ミラー 化してリーフの一部を作成します。

カラーを適用する

オブジェクトをトレースまたは描画したら、 さまざまなツールを使用してそれらにカ ラーを適用します。また、効果的なカラー ブレンドとカラー変化を作成して、リアル な表面や立体感を表現することができます。

ドキュメント パレットとイメージ パレット

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

CorelDRAWのドキュメントパレットと、 Corel PHOTO-PAINTのイメージパレットでは、プロジェクトに使用される全く同じ色を簡単に利用することができます。パレットはデザインと共に保存されるため、将来の使用時に、それらの色を素早く見つけることができます。詳しくは、86ページの「ドキュメントパレットとイメージパレットを使用する」。を参照してください。

🗳 試してみる

 ドキュメントパレット、またはイメージパレットが表示されていない場合は、 以下のいずれか操作を行います。

- CorelDRAW では、[ウィンドウ]▶[カ ラーパレット]▶[ドキュメントのパ レット]の順にクリックします。
- Corel PHOTO-PAINT では、[ウィンド ウ] ▶ [カラーパレット] ▶ [イメージ パレット] の順にクリックします。

ドキュメントやイメージで使用されてい る全ての色が、パレットに追加されま す。

2 パレットの左上隅にある矢印ボタンをク リックして、オプションを使用します。



[**ドキュメント**]パレットの緑で葉が塗りつぶされて います。

パレットに自動的に色が追加されない ようにするには、[自動的に更新]オプ ションを無効にします。

[ドキュメント]パレット、または[イ メージ]パレット上の色をクリックした ままにすると、その色の 49 の階調色が 表示されます。

オブジェクトの色を [ドキュメント]パ レットや [イメージ]パレットへ直接追 加するには、オブジェクトをパレットに ドラッグします。 アプリケーション内の別のカラーパ レットから色を追加するには、その色を [ドキュメント]パレットまたはイメージ パレットへドラッグします。

ウィンドウ内にある色を追加するには、 [ドキュメント]パレットまたは[イメー ジ]パレットのスポイトボタンをクリッ クします。

メッシュ塗りつぶしツール

CorelDRAW

イラストを作成する場合、[メッシュ塗りつ ぶし] ツールは特に便利です。[メッシュ塗 りつぶし] ツールでは、オブジェクトにグ リッドを適用し、色をグリッドに追加して、 適切な色の変化を作成することができます。 行と列をメッシュ グリッドに追加して、グ リッド内のセルからセルへの色の変化をカ スタマイズすることができます。追加する行 と列が多いと、さらに多くの色の変化を作 成することができます。個々の象限を狭くす ると、色間のブレンドをさらに細かく制御 することができます。また、グリッドノー ドをドラッグしてメッシュ塗りつぶしの形 状を変更することもできます。

[メッシュ塗りつぶし] ツールには、複数の ブレンドや高等線を適用しないでオブジェ クトに独自のテクスチャやカラー グラデー ションを簡単に作成できる方法が用意され ています。同じような色値を持つカラーホ イールで隣り合っている色を選択すること で、肌の色調や滑らかに微妙な色の変化を 必要とする表面などを作成することができ ます。また、完全に異なる値を持つカラー ホイールでまったく離れている色は、荒い 色変化を作成します。荒い色の変化は、複雑 な反射、抽象的なグラフィック要素、また はグラスやプラスチックなど大胆なハイラ イトを使用する素材などに役立ちます。各 オブジェクトに適用されたメッシュ塗りつ ぶしのある簡単なオブジェクトを複数重ね

ると、より複雑でリアルなイラストにする ことができます。

🗳 試してみる

- 1 オブジェクトを選択します。
- 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] ボックスに列数と行数を入力します。
- オブジェクトのグリッドノードをド ラッグしてグリッドを調整します。
- 5 ノードを選択し、カラーパレット上の 色をクリックして、選択したグリッドの 範囲にその色を適用します。
- 色の着色のみを追加する場合は、ノードを選択して、[Ctrl]キーを押しながらカラーパレットの色をクリックします。

ノードを追加するには、グリッド内をク リックして、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 を削除するには、ノードを選択し、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は、単一パスのオブ ジェクトだけに適用できます。さらに複 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、大きなオブジェクト にメッシュ塗りつぶしを作成し、[パ ワークリップ]コマンドを使用して、複 雑な図形内にメッシュ塗りつぶしを配置 します。詳しくは、117ページの「パ ワークリップ」。を参照してください。



花瓶にメッシュ塗りつぶしを適用します。



[メッシュ塗りつぶし] ツールは、滑らかな色の変化を作成するのに使用することができます。

効果の適用

イラスト作成の最後に、CorelDRAW と Corel PHOTO-PAINT 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。

[透明]ツールと[オブジェクトの透明度]ツール

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

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は [透明] ツールを使用し、Corel PHOTO-PAINT を使 用している場合は [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、 CorelDRAW 内で、黒で塗りつぶされている 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。このデ 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。
 - Corel PHOTO-PAINT では、ツール ボックスの [オブジェクト透明] ツー ルをクリックします。
- 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。
 - Corel PHOTO-PAINT では、プロパ ティバーの [塗りつぶしの種類] リス トボックスから透明タイプを選択し ます。
- 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。
- オ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 を選択し、Corel PHOTO-PAINT では [フ ラット]透明タイプを選択します。



メッシュ塗りつぶしの一番上に透明を重ねて、奥行きとハイライトを作成します。



透明グレデーションを葉に適用します。

遠近効果

CorelDRAW

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、個々のオブジェクトまたはグ ループ化したオブジェクトに追加すること ができます。また、等高線、ブレンド、押し 出しなどの遠近効果を、リンク グループに 追加することもできます。遠近効果は、段落 テキスト、ビットマップ、またはシンボル に追加することはできません。

🗳 試してみる

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 [効果] ▶ [遠近効果の追加] をクリック します。
- 3 グリッドの外側のノードをドラッグして、オブジェクトの遠近を変更します。
- 反対側のノードを反対方向へ同じ距離移 動するには、[Ctrl + Shift]を押しながら ドラッグします。

1 点遠近効果を作成するには、[Ctrl]キー を押して水平軸または垂直軸にモデルの 移動を制限します。

遠近効果を他のオブジェクトにコピーす るには、ツールボックスの[属性スポイ ト]ツールをクリックし、プロパティ バーの[効果]をクリックして[遠近効 果]チェックボックスを有効にします。



IPSUM DOLOR

遠近効果がテキストに適用されます。



遠近効果がオブジェクトに適用されます。

エンベロープ ツール

CorelDRAW

CorelDRAW 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、オブ
ジェクトを整形することができます。[エン ベロープ] ツールを使用すると、テキストや 図形を素早く効果的に歪曲させてボリュー ムを定義することができます。フラグ、ロゴ 付きの衣類、手書き文字や模様を必要とす る複雑な有機物などのオブジェクトは、こ のツールを使用して作成することができま す。

エンベロープは複数のノードから作成され ています。これらのノードを移動してエンベ ロープとオブジェクト内を整形することが できます。ノードを追加、削除、再配置して エンベロープを編集することができます。 ノードを追加すると、エンベロープに含ま れているオブジェクトの形状をさらにコン トロールすることができます。

🗳 試してみる

- 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 エンベロープのいずれかのノードをド ラッグします。

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] ツールはテキストに陰影を付けるの に使用されます。

特殊効果

Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT では、3 次元効果、 アート ストローク、照明効果、およびテク スチャなど、ビットマップ イメージのさま ざまな効果を提供しています。

🗳 試してみる

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 [効果]メニューをクリックし、オブジェ クトに適用するカテゴリと効果を選択し ます。





オブジェクトにさまざまな特殊効果を適用すること ができます。

例

このセクション内のイメージは、この章で 推奨されている機能とテクニックを使用し て作成されました。

さらにパート 5 の「エキスパートからの ヒント」とパート 7 のギャラリー ページに は多数のサンプル イラストがあります。



Maurice Beumers (Mo)の作品



Richard Reilly の作品



Igor Tkac の作品



Igor Tkac の作品



ドキュメントを設定する 145 テキストを追加する 148 イメージの追加 152 出力用ファイルの準備 156 例 158

第10章:ページレイアウト

CorelDRAW® と Corel® PHOTO-PAINT™ には、カタログ、ニュースレター、およびその他複数ページのドキュメントに使用するページ レイアウトを作成するのに必要な全てのツールが 用意されています。この章では、最も一般的なページ レイアウト タスクと創造的ワークフ ローで使用することができる推奨機能を紹介します。本章のヒントとテクニックは、プロの グラフィック デザイナーである Rudolfo Blig によって提供されました。

タスク	推奨される機能
ドキュメントを設定する	マスターページ
	ガイドライン
	ガイドライン プリセット
テキストを追加する	アート テキスト
	テキスト フレーム
	リンク テキスト : フレーム
	パス上のテキスト
イメージの追加	ファイル インポート
	整形 ツール
	完全形
	ブレンド ツール
	インタラクティブ塗りつぶし ツール
出力用ファイルの準備	置換 ウィザード
	PDF に書き出し、エクスポート、名前を 付けて保存コマンド
	出力の収集 ウィザード
	CorelDRAW [®] ConceptShare [™]

会社カタログなどの印刷用ドキュメントを デザインする場合、クライアントからテキ ストのコピー、ビットマップのロゴ、およ び要素を配列するための全体的なアイディ アが提供される場合があります。ページデ ザインの中心とドキュメントが伝えなけれ ばならないメインメッセージを決定したら、 段数などのデザイン要素についてクライ アントと話し合います。ページレイアウト に多数のグラフィックが含まれる場合は、1 段あるいは2段で開始します。ページがほ とんどテキストの場合は、2段または3段 のページレイアウトが有効です。

ラフなモックアップを最初に作成します。 モックアップは、テキスト用の明るいグ レーのボックス、イメージ用の暗いグレー ボックス、見出し用の黒のボックスなどさ まざまなデザインの要素を表示する基本の 長方形ブロックで構成します。この方法で コンテンツをブロック アウトすることで、 さまざまな要素の外観とバランスを適切に 行うことができます。このモックアップを使 用して、デザインの構造についてクライ アントと話し合います。クライアントからデ ザインの基本バージョンの同意を得たら、 レイアウトの作業を開始します。



デザインをする前に、レイアウトのラフ モックアッ プを作成してクライアントに見せます。

ドキュメントを設定する

基本レイアウト構造を確立したら、デザ イン要素の配置を考える必要があります。複 数ページのレイアウトの場合は、ドキュ メント全体で繰り返される要素も考慮する 必要があります。マスターページを使用し てこれら繰り返し要素を設定して、ガイド ラインを使用して要素を正確に整列します。

マスター ページ

CorelDRAW

マスターページは[マスターマネージャ]ド キングウィンドウで操作することができま す。このドッキングウィンドウで、ドキュ メントのグラフィックスとテキストのレイ ヤを構成します。

マスターページは、ドキュメント内のすべ てのページに適用される情報を格納した仮 想ページです。ヘッダー、フッター、固定 バックグラウンドなどのコンテンツを保持 するために1つまたは複数のレイヤをマス ターページに追加できます。また、任意の レイヤーをマスター レイヤにすることがで きます。

デフォルトでは、マスターページには3つ のレイヤが含まれています。

- ガイドドキュメントのすべてのページ に使用されるガイドラインを格納します。
- デスクトップ 描画ページの枠の外にあるオブジェクトを格納します。このレイヤでは、後で描画に含めたいオブジェクトを格納できます。
- グリッド ドキュメントのすべてのページに使用されるグリッドを格納します。
 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。

オブジェクトやガイドラインをマスター ページに追加すると、作成や複製する各 ページにそれらが表示されます。

🗳 試してみる

- 1 [ファイル] ▶ [新規作成] の順にクリック して、ドキュメントの設定を選択しま す。
- 【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、
 [ツール]ト【オブジェクトマネージャ】の 順にクリックします。
- 3 [オブジェクトマネージャ]ドッキング ウィンドウの右上隅にあるフライアウト ボタンをクリックし、[新規マスターレ イヤ]をクリックします。

デフォルトのレイヤ名が表示されたら、 レイヤの名前を変更することができま す。

4 新規マスターレイヤが選択されていていることを確認し、レイヤーにオブジェクトやガイドラインを追加します。

5 [レイアウト] ▶ [ページの挿入],の順にク リックして、[ページの挿入] ダイアログ ボックスで設定を選択します。

マスター ページに追加したオブジェク トやガイドラインが新規ページに表示し ます。



[オブジェクトマネージャ] ドッキング ウィンドウ で、マスター ページのマスター レイヤを作成しま す。

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。

レイヤをマスターレイヤにするには、 レイヤ名を右クリックし、[マスター]を クリックします。

レイヤの重ねる順序を変更するには、 [オブジェクトマネージャ]ドッキング ウィンドウ内の[レイヤマネージャ ビュー]ボタンをクリックします。

ガイドライン

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

ガイドラインは、描画ウィンドウのどこに でも引くことができ、オブジェクトの配置 と整列をしやすくするために使用します。 CorelDRAW で、ガイドラインを個々のページに追加するか、ドキュメント全体に適用 する場合はマスターページにガイドライン を追加することができます。追加したガイド ラインは、選択、移動、回転、ロック、または削除することができます。

🗳 試してみる

- ルーラーが表示されていない場合は、
 [表示]▶[ルーラー]の順にクリックします。
- 水平または垂直ルーラーからドキュメン トヘドラッグします。

ガイドラインを選択するには、 CorelDRAW では [**選択**] ツール、 Corel PHOTO-PAINT では [**オブジェクト 選択]** ツールを使用してガイドラインを クリックします。

ガイドラインを移動するには、新しい位 置にドラッグします。ガイドラインを削 除するは、ガイドラインを選択して、 **Delete** キーを押します。

CoreIDRAW でガイドラインを回転する には、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。

CorelDRAW で対話的にガイドラインを 回転するには、ガイドラインを選択して 再度クリックします。回転ハンドルと中 心がガイドラインに表示されます。回転 ハンドルをドラッグしてガイドラインを 回転するか、中心をドラッグして回転の 中心を変更します。回転角度の増加率を 15度に固定するには、Ctrl キーを押し たままガイドラインを回転します。

CorelDRAW でガイドラインをロックす るには、[アレンジ]▶[ロックしたオブ ジェクト]の順にクリックします。 CorelDRAW の複数ページのドキュメン トのすべてのページにガイドラインを表 示するには、[オブジェクトマネージ ャ]ドッキングウィンドウのマスター ページの[ガイド]レイヤヘガイドラ インをドラッグします。



CorelDRAW で、ガイドラインを2回クリックして回 転ハンドルを表示します。



回転ハンドルのいずれかをドラッグしてガイドラ インを回転します。

ガイドライン プリセット

CorelDRAW

必要なルーラーからガイドラインをドラッ グすることはできますが、プリセット ガイ ドラインも使用することができます。 ガイド ライン プリセットには、Corel® プリセット とユーザー定義プリセットの2つのタイプ があります。Corel プリセットの例には、1 インチのマージンを示すガイドラインや、 ニュースレターの段組みの枠線に表示され るガイドラインなどがあります。ユーザー定 義のプリセットとは、場所を指定するため のガイドラインです。たとえば、指定した マージンを示すガイドラインや、段組みや 枠組みを決めるガイドラインを追加できま す。

🗳 試してみる

- 1 [ツール]▶[オプション]をクリックしま す。
- カテゴリのリストで、[ドキュメント]を 展開し、[ガイドライン]を展開し、 [プリセット]をクリックします。
- 3 Corel プリセットを選択するか、[ユー ザー定義のプリセット]をクリックして、 マージン、段数、グリッドの値を設定し ます。
- 4 [プリセットの適用]をクリックします。

プリセット

◎ Corel のプリセット(C) ◎ ユーザー定義のプリセット(U)					
_ ▼ ⊽ ¬	-ジン(M) —				
上端:	10.0 🌲	ミリメートル	下端:	10.0 🌲 🕄	ジメートル
左端:	15.0 🜲	ミリメートル	右端:	10.0 🌲 🛓	ミリメートル
ミラーのマージン					
🛛 列	(N)				
コラム数	3	2 🌲			
コラム間	の距離:	5.0 🌲 3	シメートル		プリセットの適用(A)

[オプション] ダイアログ ボックスで、プリセット ガ イドラインを作成します。

テキストを追加する

CorelDRAW では、アート テキストと段落テ キストの2種類のテキストを追加できます。 Corel PHOTO-PAINT では、アート テキスト だけしか追加できません。アート テキスト は、ドロップ シャドウや高等線などのさま ざまな効果を適用できる短いテキスト行に 使用されます。「ブロック・テキスト」とも 呼ばれる段落テキストは、複雑なフォー マットの設定が必要な長いテキスト段落に 使用します。

アート テキスト

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

[テキスト] ツールを使用してアート テキス トを追加します。テキストを作成したら、テ キスト オブジェクト全体または特定の文字 だけを選択および変更できます。

🗳 試してみる

- 1 ツールボックスのテキスト ツールをク リックします。
- テキストを追加する場所をクリックします。
- プロパティバーで、[フォント]リスト ボックスからフォントを選択し、
 [フォントサイズ]リストボックスから フォントサイズを選択します。
- 4 テキストを入力します。
- テキストオブジェクト全体を選択するには、CorelDRAWでは[選択]ツール、Corel PHOTO-PAINTでは[オブジェクト選択]ツールをクリックします。個々のテキスト文字を選択するには、[テキスト]ツールをクリックしてテキスト全体でドラッグします。

デフォルトフォントを変更するには、 [テキスト] ツールをクリックして、プロ パティバーの[フォント]リストから新 しいフォントを選択します。

CorelDRAW で個々の文字の位置を変更 するには、ツールノックスの[整形] ツールをクリックし、文字のノードをド ラッグして文字を再配置します。 CoreIDRAW で、カーニングや文字回転 などのアート テキストのプロパティを 変更するには、[テキスト]→[文字書 式]を選択し、[文字書式]ドッキング ウィンドウ内で設定を選択します。



CorelDRAW で、[整形]ツール を使って、アート テキ スト内の文字の位置を変更します。

テキスト フレーム

CorelDRAW

段落テキストを追加する場合は、最初にテ キストフレームを作成する必要があります。 [テキスト]ツールを使用してテキストフ レームを作成します。デフォルトでは、段落 テキストのフレームの大きさは、テキスト をどれだけ入力しても変わることはありま せん。したがって、テキストフレームの枠 線を越えているテキストは、フレームの枠 イズが変更されるまで非表示になります。新 しいテキストフレームがテキストに自動的 に一致するようにするには、デフォルト設 定を変更して、このオプションを有効にし ます。この設定は既存のテキストフレーム に影響しません。

テキストとグラフィックスの両方を含んで いるページレイアウトのデザイン中に、テ キストフレーム内のグラフィックスの回り にテキストを流し込むことができます。さら に、さまざまなオブジェクトをテキストの コンテナとして使用することができ、テキ ストフレームとしてさまざまな異なる形状 を使用することができます。テキストフ レームをオブジェクトから分離すると、テキ ストとオブジェクトを個々に移動したり変 更することができます。

🗳 試してみる

- 1 ツールボックスのテキスト ツールをク リックします。
- ドキュメント ウィンドウをドラッグしてテキスト フレームを作成します。
- 3 フレーム内にテキストを入力します。
- テキスト フレームのサイズを変更する には、[選択] ツールを使用してフレー ムを選択し、選択ハンドルをドラッグし ます。

新しいテキスト フレームをテキストに 合わせて自動的に調整するようにするに は、[ツール]▶[オプション]の順に設定 します。カテゴリのリストで、[作業領 域]を展開し、[テキスト]を展開し、[段 落]をクリックします。[テキストに合わ せて段落テキストのフレームを伸 縮]チェック ボックスをオンにします。

グラフィックスの回りにキストを折り返 すには、グラフィックスを右クリックし て[段落テキストの折り返し]を選択し ます。[テキスト]ツールを使用してド ラッグしてグラフィックスを囲むように テキスト フレームを作成し、フレーム にテキストを入力します。折返しテキス トのその他オプションを確認する場合 は、プロパティバーの[テキストを折り 返して表示] ボタンをクリックします。

オブジェクトをテキスト フレームとし て使用するには、[**テキスト**] ツールをク リックして、オブジェクトの輪郭線上へ ポインタを移動します。文字「AB」を 含んでいる小さな長方形がポインタの隣 に表示されたら、クリックしてオブジェ クトの輪郭に従ってテキスト フレーム を作成します。テキスト フレームをオブ ジェクトから分離するには、[選択]ツー ルをクリックしてテキスト フレームを 選択し、[アレンジ]▶[パス内側の段落 テキストの分割]をクリックします。

Maecenas ultrices facilisis nunc aliquet porttitor. Fusce sed est orci. Donec cursus est sit annet est condimentum dignissim consequat ante sollicitudin. Vivamus ultrices, massa non sollicitudin mollis, nunc dolor rutrum felis, eu volutpat libero felis quis nulla. Fusce eu dolor vitae augue cursus imperdiet a sed massa. Aenean scelerisque



semper nisl sit amet luctus. Ut quis nisl ut neque fermentum congue. Maecenas imperdiet, sapien sed congue condimentum, lorem velit dignissim risus, sed eleifend neque dolor eu augue. Donec non dolor nibh. Proin varius fringilla mi, vitae portitior magna iaculis interdum. Pellentesque malesuada consequat quam, ut sollicitudin purus

tempor in. Vestibulum vitae sem fringilla lectus fringilla hendrerit. Fusce arcu ante, ultricies gravida tempor quis, tempus ut mauris. Integer nec gravida nisi. Proin bibendum porttitor nisl eu sodales. Morbi eget orci dui, in ultricies neque. Maccenas neque lacus, bibendum sed aliquet vulputate, tincidunt eu mauris. Vivamus dignissim

テキストがグラフィックスの回りに折り返されます。



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi aliquet eros ac magna dignissim pharetra hendrerit lacus porta. Sed varius gravida risus. Donec neque neque, ullamcorper quis tristique in, convallis non nibh. Ut

オブジェクトをテキスト フレームとして使用するこ とができます。ポインタは、オブジェクトをクリッ クしてフレームを作成することができることを表し ます。

リンク テキスト:フレーム

CorelDRAW

ページ レイアウトを作成して複数テキスト フレームをリンクして、ページ レイアウト への調整に従ってテキストをそれらの間に 連続して流し込むことができます。テキスト フレームをリンクさせることで、テキスト フレームのサイズの変更時に誤ってテキス トを切り取ることがなくなります。リンク テキスト フレームは、レイアウトにコラム がある場合に特に便利です。

🗳 試してみる

- 1 [テキスト] ツールを使用して、開始する テキスト フレームを選択します。
- テキストフレームの下部にある[テキス トのフロー]タブをクリックします。

フレームにすべてのテキストが収まらな い場合は、タブに矢印が表示され、テキ ストフレームの輪郭線が黒でなく赤に なります。

3 テキストを流し込むフレームまたはオブ ジェクトへポインタを移動します。ポ インタが 黒矢印に変わったら、クリッ クして2つのフレームをリンクします。

フレームやオブジェクトが別のページに ある場合は、現在のナビゲータで対応す る [ページ] タブを最初にクリックしま す。

[テキスト]メニューを使用してテキス トフレームをリンクするには、フレー ムを選択し、[テキスト]▶[段落テキス トのフレーム]▶[リンク]の順にクリッ クします。

テキスト フレーム間のリンクを解除す るには、[テキスト] ▶ [段落テキストの フレーム] ▶ [リンク解除] の順にクリッ クします。



青矢印は、2 つのテキスト フレームがリンクされて いて、テキスト フローの方向を表します。

▼

Tパス上のテキスト

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

アート テキストを直線などの開いているオ ブジェクトのパスや、四角形などの閉じた オブジェクトのパスに沿って結合すること ができます。CorelDRAWでは、テキストフ レームの段落テキストを開いているパスへ 結合することもできます。テキストフレー ムがオブジェクト内の場合は、オブジェク トから分離してからテキストをパスへ結合 する必要があります。

パスにテキストを結合したら、テキストの 方向、パスに関係するテキストの位置やそ の他プロパティを調整します。CorelDRAW では、テキストを水平方向、垂直方向、ま たは両方向にミラー化できます。さらに、テ キストをパスに結合するための間隔(目盛 り間隔)の増加率を指定することもできま す。Corel PHOTO-PAINTでは、パスの内外に 配置してテキストをミラーすることができ ます。

CorelDRAW では、パスに結合したテキスト を1つのオブジェクトとして処理しますが、 パスからテキストを分離することができま す。パスからテキストを分離しても、テキス トはパスの形状を維持しています。テキスト をまっすぐにすると、元の形に戻ります。

🖇 試してみる

- 1 次のいずれかを実行してパスを作成しま す。
 - CorelDRAW では、[長方形]や[楕円 形] ツールを使用してオブジェクトを 作成するか、[フリーハンド] ツー ル、[ベジェ] ツール、または[ペン] ツールを使用して曲線を描画します、
 - Corel PHOTO-PAINT では、[パス] ツールでパスを作成するか、[長方形 マスク] ツールか[楕円形マスク] ツールを使用してマスクを作成して、

第10章:ページレイアウト+151

[マスク] ▶ [作成] ▶ [マスクからパス] をクリックします。

- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - CorelDRAW では、[選択] ツールを使用してテキスト オブジェクトやテキスト フレームを選択します。
 - Corel PHOTO-PAINT では、[オブジェ クト選択]ツールを使用してテキスト オブジェクトを選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
 - CorelDRAW では、[テキスト] ▶ [テキ ストのパス結合]をクリックします。
 - Corel PHOTO-PAINT では、[オブジェ クト]→[テキスト]→[テキストのパ ス結合]をクリックします。

ポインタが変わります。

4 ポインタをパス上へ移動します。

CorelDRAW では、テキストの結合する 場所をプレビューできます。

5 テキストを配置する場所をクリックします。

閉じたパスにテキストが結合されると、 テキストはパス上に集まります。開いた パスに結合すると、テキストが挿入点か ら流し込まれます。

 プロパティバーのコントロールを使用 して、テキスト方向、パスからの距離、 およびその他プロパティを調整します。

CorelDRAW で、パスからテキストを分離するには、[アレンジ]→[テキストの分割]をクリックします。テキストを真っすぐにするには、テキストが選択されていることを確認し、[テキスト]→[テキストの直線化]をクリックします。

CorelDRAW で目盛り間隔を指定するに は、[選択] ツールを使用してテキストを クリックし、プロパティバーの[**目盛り** **スナップ**]をクリックし、[**目盛りスナッ プ**]ボックスに値を入力します。

CorelDRAW でパスのアート テキスト ディレクトリを入力するには、[選択] ツールを使用してパスを選択し、[テキ スト]▶[テキストのパス結合]をクリッ クします。テキスト カーソルがパスに直 接挿入されます。Corel PHOTO-PAINT で パス上にテキストを入力するには、[テ キスト]ツールをクリックして、パス上 にパスを移動します。ポインタが変わっ たら、テキストの開始点をクリックしま す。



パスヘテキストを結合すると、テキストはオブジェ クトの輪郭に沿って流し込まれます。

イメージの追加

グラフィック要素を使用して面白味を追加 して、デザインのメインメッセージに関心 を向けるようにすることができます。

ファイル インポート

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

他のアプリケーションで作成したファイル をインポートすることができます。たとえ ば、TIFF、JPEG、PNG、および Adobe® Illustrator® (AI) ファイルをインポートする ことができます。 ファイルをインポートすると、アクティブ なアプリケーション ウィンドウにオブジェ クトとして配置されます。また、インポート 時にファイルのサイズを変更して、中央に 配置することもできます。

🗳 試してみる

- 1 [ファイル] ▶ [インポート]をクリックし ます。
- インポートするファイルを格納している フォルダに移動します。
- 3 ファイルを選択して、[インポート]をク リックします。
- ファイルを配置する場所をクリックします。

インポート時にイメージのサイズを変更 するには、ドキュメント ウィンドウに それをドラッグします。

ページの中央にイメージを配置する場合 は、Enter キーを押します。

複数の連続ファイルをインポートする 場合は、Shift キーを押したままに最初 と最後のファイルをクリックします。複 数の非連続ファイルをインポートする場 合は、Ctrl キーを押したまま個々にファ イルをクリックして選択します。

整形ツール

CorelDRAW

CorelDRAW では、[**整形**] ツールを使用し て、ビットマップイメージから背景を削除 できます。[**整形**] ツールでは、ビットマッ プの境界線を変形して、削除しないでその 分を除外することができます。

イメージから背景を切り取って前景の対象 を目立たせて、ページレイアウト内にグラ フィックをより効果的に結合させることが できます。

🗳 試してみる

- 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 角のノードを内側にドラッグして、ビッ トマップの境界を変形します。

境界の外側の部分は削除されます。

ノードを追加するには、ビットマップの境界をダブルクリックします。ノードが多いとイメージをより正確に変形することができます。ノードを削除するには、そのノードをダブルクリックします。

直線セグメントを曲線へ変換するには、 ノードをクリックして、プロパティ バーの[曲線に変換]ボタンをクリック します。コントロールハンドルをドラッ グして、ビットマップの周りの曲線を変 形します。

削除したイメージ部分を復元するには、 ノードを外側にドラッグするだけで元に 戻ります。

イメージの一部を完全に削除してビット マップのファイルサイズを小さくする には、するには、[切り抜き]ツールを使 用します。詳しくは、ヘルプの「オブ ジェクトを切り抜く、分割する、消去す る」を参照してください。



イメージの背景は、[**整形]**ツールを使用して削除し ます。

完全形

CorelDRAW

完全形のコレクションを使用して、矢印、 バナー、コールアウトなどの定義済み図形 を描くことができます。図形によってはグリ フ(絵文字)と呼ばれる菱形のハンドルがあ ります。グリフを使用して、図形の外観を変 更できます。

🗳 試してみる

- ツールボックスで、次のいずれかのツー ルをクリックします。
 - 基本図形
 - 矢印図形
 - フローチャート図形
 - バナー形
 - コールアウト図形
- 2 プロパティ バーの [完全形] ピッカーか ら図形を選択します。
- 3 ドラッグしてドキュメント ウィンドウ に図形を描きます。

グリフのある図形を変更するには、[整 形] ツールを使用してグリフをドラッグ します。





さまざまな完全図形を作成することができます、図 形によってはグリフと呼ばれる菱形のハンドルがあ り、図形を変更することができます。

ブレンド ツール

CorelDRAW

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オブ ジェクト間のブレンドを作成できます。ブ レンドは、1つのオブジェクトからもう1つ のオブジェクトへ一連の中間オブジェクト を介して形、サイズ、色が変わっていきま す。

ブレンドを作成したら、ブレンドのオブ ジェクトを新しいパスに沿って結合するか、 ブレンドに1つ以上のオブジェクトを追加 して複合ブレンドを作成します。

🗳 試してみる

- ツールボックスの[ブレンド]ツールを クリックします。
- 2 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。 2つのオブジェクト間にフリーハンド ブレンドパスを作成するには、Alt キー を押しながら最初のオブジェクトから2 番目のオブジェクトまでフリーハンド パスを描きます。

ブレンドを新しいパスへ結合するには、 [ブレンド] ツールを使用してブレンドを クリックし、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]を選択します。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。

パス全体ヘブレンドを伸ばすには、パス に既に結合されているブレンドを選択し て、プロパティ バーの [その他ブレン ドオプション]ボタンをクリックして、[パスに沿ってブレンド]チェック ボック スを有効にします。

複合ブレンドを作成するには、[ブレン ド]ツールを使用してオブジェクトから ブレンドの最初または最後のオブジェク トにドラッグします。



ハートの図形が円のパスに沿ってブレンドされます。

インタラクティブ塗りつぶしツール

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

[インタラクティブ塗りつぶし] ツールを使用してオブジェクトにグラデーション塗り つぶしを加えることができます。グラデー ション塗りつぶしは、2 色以上のカラーが 徐々に変化する塗りつぶしで、オブジェク トに深みを加えることができます。塗りつぶ しの変化部分に中間色を追加することがで きます。

グレデーション塗りつぶしには、線形、放 射状、円錐形、および正方形の種類があり ます。

- 線形グラデーション塗りつぶしは、オブ ジェクト全体に直線的に流れます。

- **正方形**グラデーション塗りつぶしは、オ ブジェクトの中心から同心正方形内に分 散します。

🗳 試してみる

- 塗りつぶすブジェクトを選択します。
 Corel PHOTO-PAINTの[オブジェクト] ドッキングウィンドウで[透明度のロッ ク]ボタンをクリックして、グラデー ション塗りつぶしを選択したオブジェクトに制約します。
- ツールボックスの[インタラクティブ塗りつぶし]ツールをクリックします。
- 3 プロパティバーの[塗りつぶしの種類] 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。
 - 線形

- 放射状
- 円錐形
- 正方形
- 4 次のいずれかの操作を行います。
 - CorelDRAW で、プロパティバーの [最初の塗りつぶしの色]と[最後の 塗りつぶしの色] ピッカーからグラ デーション塗りつぶしの最初と最後 の色を選択します。
 - Corel PHOTO-PAINT では、プロパ ティバーの[塗りつぶしスタイル]リ ストボックスからグラデーション塗 りつぶしの最初と最後の色を選択し ます。

 グラデーション塗りつぶしの色を変更 するには、カラーパレットから新しい 色をカラーノードのいずれかにドラッ グします。CorelDRAWでは、カラー ノードを選択し、プロパティバーの[グ ラデーション塗りつぶしノードカラー] ピッカーから色を選択します。 Corel PHOTO-PAINTでは、カラーノー ドをダブルクリックして[ノードカ ラー]ダイアログボックスを開いて色を 選択します。

中間カラーを追加するには、色をカラー パレットから2色間の破線へドラッグし ます。

色の変化を調整するには、中間マーカー かいずれかのカラー ノードをドラッグ します。

CorelDRAW で中間色を削除するには、 カラーノードをダブルクリックします。 Corel PHOTO-PAINT で中間色を削除する には、カラーノードを右クリックして、 [**削除**]をクリックします。



星に適用される円錐形グラデーション塗りつぶしは、 立体的なオブジェクトのような外観を作成します。

出力用ファイルの準備

ページ レイアウト デザインが完了したら、 ファイルを出力する準備をする必要があり ます。

置換ウィザード

CorelDRAW

[置換]ウィザードでは、手順を追って、指定したプロパティを含むオブジェクトを検索し、そのプロパティを他のプロパティに置換できます。塗りつぶしカラープロパティ、輪郭線プロパティ、フォントやフォントサイズなどのテキスト属性などのプロパティを置換することができます。また、カラーモデルやカラーパレットを置換することもできます。たとえば、すべてのRGBカラーをCMYKカラーに置換することができます。カラーモードとカラーパレットについて詳しくは、78ページの「カラーの基本」を参照してください。

🗳 試してみる

- [編集] ▶ [検索 / 置換] ▶ [オブジェクトの 置換]をクリックします。
- 2 ウィザードの指示に従って操作します。

RGB カラーを CMYK カラーに置き換えるには、[カラーモデル/パレットの置換]オプションを選択して、[次へ]をクリックします。ウィザードの次のページで、[検索するカラーモデル]オプションを有効にする、リストから [RGB]を選択します。[置き換えるカラーモデル]オプションが [CMYK]に設定されていることを確認します。必要なオプションを選択して、[終了]をクリックします。

Publish to PDF に書き出し、エクス ポート、名前を付けて保存コマンド

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

CoreIDRAW と Corel PHOTO-PAINT では、ド キュメントを PDF ファイルとしてエクス ポートすることができます。PDF ファイル は、Adobe® Acrobat®、Adobe® Reader®、 または PDF 対応のリーダーがインストール されているあらゆるプラットフォームで表 示、共有、および印刷することができます。 CoreIDRAW では、ドキュメント全体か選択 したオブジェクトのみをエクスポートすう r ことができます。

CorelDRAW と Corel PHOTO-PAINT では、 PDF ファイルを作成するいくつかの方法が 用意されています。以下のいずれかのコマン ドを使用することができます。PDF に書き出 し、エクスポート、名前を付けて保存。 [PDF に書き出し] オプションは、オプ ションを指定したり、出力について決定し ないで、ファイルを PDF へ簡単に書き出す ことができます。いくつかの PDF プリセッ トを選択して、自動的に固有の設定を適用 することができます。たとえば、Web プリ セットを選択すると、PDF ファイル内のイ メージの解像度が Web 向けに最適化されま す。また、独自の PDF プリセットを作成し たり、既存のプリセットを編集することも できます。[エクスポート]と[名前を付けて

保存] コマンドでは、[PDF の設定] ダイアロ グ ボックスのオプションを使用して出力を 微調整することができます。

PDF エクスポートについて詳しくは、ヘル プの「PDF ヘエクスポート」を参照してく ださい。

🗳 試してみる

- 次のいずれかの操作を行います。
 - PDFを簡単にエクスポートするには、
 [ファイル] ▶ [PDF に書き出し]をク リックし、[PDF プリセット] リスト からプリセットを選択します。ファ イルを保存するフォルダを参照し、
 [ファイル名]ボックスにファイル名 を入力し、[保存] をクリックしま す。
 - 詳細 PDF 設定とオプションでは、 [ファイル]→[エクスポート]をク リックするか、または[ファイル]→[名前を付けて保存]をクリックしま す。[ファイルの種類] リストから [PDF - Adobe Portable Document Format] を選択し、[エクスポート] または[保存]をクリックします。 [PDF の設定] ダイアログ ボックスで オプションを選択して出力を微調整 します。
- [PDF に書き出し] ダイアログボックス から詳細 PDF オプションをするには、
 [設定] をクリックします。

PDF プリセットを作成するには、[PDF の設定] ダイアログ ボックスで設定を選 択し、[一般] タブをクリックし、[PDF プリセット] リスト ボックスの隣の [PDF プリセットの追加] ボタンをクリックし ます。 [PDF プリセットの保存形式] リ スト ボックスにプリセットの名前を入 力します。

CorelDRAW で選択したオブジェクトの みをエクスポートするには、[**エクス** ポート] ダイアログ ボックスか、[名前を 付けて保存] ダイアログ ボックスの [選択オブジェクトのみ] チェック ボッ クスを有効にします。

出力の収集ウィザード

CorelDRAW

印刷サービス プロバイダがファイルの変更 をする必要がある場合は、[出力の収集] 機 能を使用して、印刷サービス プロバイダに 送信することができる ZIP フォルダを作成 することができます。フォルダには、ドキュ メント作成時に使用した CorelDRAW ファイ ル、CorelDRAW ファイルの PDF バー ジョン、フォント、およびカラー プロファ イルが含まれています。

🗳 試してみる

• [ファイル] ▶ [出力の収集] をクリックして、ウィザードの指示に従います。

CorelDRAW ConceptShare

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT

仮想作業領域でデザインをクライアントと 共有する場合は、CorelDRAW ConceptShare を使用することができます。このWebベー スサービスは、デザインを投稿してクライ アントだけが利用できるようにして、デザ インを確認したりコメントを投稿すること ができるようにします。

🗳 試してみる

 [ウィンドウ] ▶ [ドッキングウィンド ウ] ▶ [ConceptShare]をクリックします。

[ConceptShare] ドッキング ウィンドウ が表示されます。

- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - ConceptShareのアカウントがある場合は、ユーザー名とパスワードを入

カして[送信]をクリックしてサイン インします。

- ConceptShareのアカウントがない場合は、[今すぐサインアップ]をクリックしてアカウントを作成してサインインします。
- 3 サインインしたら、次のいずれかの操作 を行います。
 - CorelDRAW では、[ConceptShare] ドッキングウィンドウの[ページを ConceptShare に書き出し]をクリッ クします。
 - Corel PHOTO-PAINT では、 [ConceptShare] ドッキング ウィンド ウの [イメージを ConceptShare に書 き出し] をクリックします。
- 4 ConceptShare Web サイトの説明に従っ て、デザインをクライアントと共有しま す。

例

このセクションのイメージは、CorelDRAW と Corel PHOTO-PAINT の本章で説明した機 能とテクニックを使用して作成したページ です。

その他ページ レイアウト デザインの例は、 パート 7 のギャラリー ページを参照してく ださい。



Patrick Fraser の作品

Till Maginot Wendelsteinstraße 24

84508 Burgkircher Tel on rea E-Mail: till@maginot.eu w.till.maginot.eu





Bozaunweg 13 - 82008 Unterha Tel.: +49 (0)89 - 746 124 - 06 Fax: +49 (0)89 - 746 124 - 06 Mobil: +49 (0)173 - 298 385 2 E-M



Mag

Bozaunweg 13 - 82008 Unterhai Tel.: +49 (0)89 - 746 124 - 06 Fax: +49 (0)89 - 746 124 - 06 Mobil: +49 (0)173 - 298 385 2 E-Mail:



chaela Maginot inweg 13 - 82008 Unterha +49 (0)89 - 746 124 - 06 +49 (0)89 - 746 124 - 06 +49 (0)173 - 298 385 2 E m maginot

w.maginot.eu

chaela Magir ot Bozaunweg 13 - 82008 Unterha Tel.: +49 (0)89 - 746 124 - 06 Fax: +49 (0)89 - 746 124 - 06 Mobil: +49 (0)173 - 298 385 2 E-M

Michaela Magir not Bozaurweg 13 - 82008 Unterha Tel.: +49 (0)89 - 746 124 - 06 Fax: +49 (0)89 - 746 124 - 06 Mobil: +49 (0)173 - 298 385 2 E-Mail



E-Mail-





Michaela Maginot の作品

m maginot

www.maginot.eu

パート 5 エキスパート からのヒント



イメージ作成者 Felipe Daniel Prin

第11章:ジュエリー デザイン

Tusheeta David



執筆者の紹介

インド出身の賞受賞のジュエリー デザイ ナー。現在英国に在住し活躍中。バーミンガ ム・シティ大学のジュエリー スクールで ジュエリー デザインと銀細工の修士号を取 得。1996 年以来基本製図および詳細なジュ エリー レンダリングの両方で CorelDRAW® を使用しています。現在のジュエリー デザ インコレクションでは、ジュエリー工芸業 界内で、特にレーザー切断や彫刻用の非常 に詳細なイメージを作成するための CorelDRAW の使用方法を追求しています。 自身のジュエリー制作の他に、デザイン志 望の生徒に CorelDRAW の使用方法を教える 講師でもあります。

第11章:ジュエリー デザイン



図 1: モジュラー型結婚指輪と婚約指輪のデザイン

このチュートリアルでは、クライアント用 にデザインしたモジュラー型結婚指輪と婚 約指輪の作成方法について図解します。デザ イン仕様では、結婚婚指輪を婚約指輪に組 み込んだリングを指定しています。デザイン したリングは、ダイアモンドが付けられた 婚約指輪と結婚指輪の2つのリングで構成 されています。デザインは左右対称で、両方 のリングを一緒につけると(図1)1つの リングのようになります。

クライアントは2つのリングがぴったり 合って、一緒につけられるリングを求めて いました。その結果、ツーインワンの方式が 適切だと考えました。シンプルな物が欲し かったので、18キャラットのダイアモンド 付きのプラチナ婚約指輪とプラチナの結婚 指輪のデザインを提案してきました。

通常、大まかなデザインをデザインする時 に参考にする主なポイントは、製品の種類、 価格、使用する素材、クライアントが好む スタイルです。可能である限り、クライアン トに具体的なデザインのサンプルを持って くるようにお願いします。クライアントの 嗜好や好みを決定するのに役立ちます。

最初、用紙に大まかなデザインに基づいて はじめのアイデアと考えをスケッチして自 分のデザインを具体化します。コンセプトを 展開するために、スタイル、価格、使用す る素材をそのままにしていくつかの選択肢 を描画します。これらのスケッチは複雑性に よって異なり、場合によっては複雑な詳細 の立体分解図を作成します。そうしないと 小さいサイズのため、理解するのが難しく なる場合があります。

この場合の主な要件は、デザインのシンプ ル性と、組み込み式の結婚指輪と婚約指輪 です。したがって、概念化プロセスは、あま り露骨すぎず、または目立ち過ぎない2つ のリングを接続するメカニズムについてア イディを引き出すことにかかわることにな ります。いくつかのデザイン選択肢を提供し ます(図2)。 満足したいくつかのデザインを作成したら、 CorelDRAW に進みます。2つの主な理由に よりこのアプリケーションを使用していま す。最初の理由は、デザインが技術的に実現 可能かどうかを確認するために、縮尺して 描画することができます。2番目の理由は、 描画を CorelDRAW をレンダリングする場合 に、ジュエリーをリアルに見えるようにデ ザインに透明度を設定して、クライアント に目で要素を確認させることができるため です。以前は CAD ソフトウェアを使用して いましたが、以前から CorelDRAW はさらに 便利で効率的であることを知っていました。

気に入っている CorelDRAW の別の特徴は、 ドキュメントにページを追加する機能があ ることです。デザインの選択肢をクライアン トへ見せる場合に複数ファイルを開くので はなく、同じドキュメント内で別のページ を表示することができます。

CorelDRAW を使用すれば多少異なる複数の デザインを簡単に作成できるので、クライ アントは多数の選択肢から選択することが 可能になります。通常要素の3次元(3D) ビューと縮尺されたいくつかの角度の技術 的描画をクライアントへ送ります。このソフ トウェアを使用するのに一番効果的な部分 は、クライアントの前ですぐにクライアン トの考えに一致させるためにデザインを正 しく編集して確認できることです。

ダイアモンドを作成する

リングにはブリリアンカットのダイアモン ドが必要です。このダイアモンドの基本バー ジョンを描画するのに、[長方形]、[楕円 形]、および[多角形]ツールを使用します。 また、[回転]コマンド([アレンジ])▶[変 形]▶[回転])も使用します。回転角度を指定 してオブジェクトの複製にそれを適用する ことができます。この機能でダイアモンドを 非常に簡単に作成することができます。線、 長方形、多角形を1点を中心に観点するこ とで、簡単に複雑なパターンを作成するこ とができます。





図 3: ダイアモンドを作成する手順

ダイアモンド作成の最初の手順で、ダイア モンドのサイズを決定し、[楕円形] ツール を使用して、ダイアモンドの寸法に一致す る円を作成します(図 3a)。次に、[長方形] ツールを使用して、ダイアモンドの台座(一番上が平らな表面)用の正方形を追加しま す(図 3b)。この正方形を回転して 8 つの角 を作成します(図 3c)。次に、円の境界線に 届くまで、正方形の 2 つの向かい合った角 間に直線を作成します。この線を 45 度の角 度で 3 回回転して、8 つの角のそれぞれをそ の境界線に線が届くようにします(図 3d)最 後に、2 つの大きな正方形を作成して、前に 作成した 2 つの正方形を囲みます(図 3e と 3f)。

これでダイアモンドのクラウンが作成され ました。ただし、ダイアモンドは透明なので ダイアモンドのパビリオン(底)も見えるよ うに考慮する必要があります。

最初の正方形を横断する多角形を作成して、 円の境界線に届くようにします。次に、円の 中心を軸として多角形を回転して、中心点 から放射状に8つのその他多角形を作成し ます(図4)。次の段階(ダイアモンドのレン ダリング) へ進むデザインの準備が完了しま した。



図 4: レンダリング前のダイアモンド



図 5: ダイアモンドのレンダリング

ダイアモンドのレンダリング

基本構造を作成したら、ダイアモンドの レンダリングを開始します。[グラデー ション塗りつぶし] ツールを使用して色を塗 りつぶします。この場合、[線状-グレー] プ リセットを使用します。グラデーション塗り つぶし] ダイアログボックスで [角度] 設定 を調整して塗りつぶしの角度を変更します。 各図形を個々にレンダリングして、ダイア モンドの表面の効果を確認します(図5)。次 に、[透明] ツールを使用して、中央の多角 形に透明レイヤを追加してダイアモンドを 透明にします。

最後に、さらに 3D の外観にするためにダイ アモンドに影を付けます(図6)。[ドロップ シャドウ] ツールを使用して平坦な 2D 描画 をよりリアルな外観にして強調することが できます。これによりクライアントはデザ インを理解でき、決定がしやすくなります。



図 6: ドロップ シャドウがレンダリングされたダイア モンドに追加されています。

これでダイアモンドが作成されました。さ まざまなデザインにそれを使用することが できます。デザインにさまざまなカラース トーンを使用するので、プリンセス、ペア、 トリリオンなどさまざまなカット形状や カットで各ストーンのテンプレートを通常 作成します。

使用する度にストーンを再作成するのでは なく、デザインの必要に応じてテンプレー トを再使用します。たとえば、ダイアモンド 描画をレンダリングして、色を変更するだ けでルビー、サファイア、エメラルドを簡 単に作成できます(図7と8)。



図 7:ルビー



図 8: サファイア

リングを描画する

CorelDRAW を使用して正確描画を作成しま す。通常、平面、正面、側面の3つのビュー を表す技術的描画を作成します。それらの非 常に正確な描画はスケールに合わせて作成 され、ジュエリー要素の試作品を作成する 場合の参照として使用されます。

内容と外観はすべてデザインしますが、実際にこれらの部品を自分で加工はしていませんデザインは加工チームに送られ、 CorelDRAWで作成した描画のようなデザインかを検証して、見本作成をします。 CorelDRAWの技術的描画は、この段階では 重要です。常に個人的にいることはできない ので、デザインの各局面でこれらの描画は、 部品を実際に加工する人に伝達する必要が あります。

職人との通信ツールの他に、CorelDRAW 描 画は、貴金属 (この場合はゴールド)に直接 トレースする参照としても使用されます。こ の方法で描画を使用することで、指輪は確 実に正確なサイズで作成することができま す。描画は、表面積と使用したダイアモンド 数と原価に基づいて部品の価格を見積もる ことができます。この見積りにより、お客に 大体の価格を提供することができます。

次の手順では、アイソメトリックビューを 使用してリングを描画します。CorelDRAW は3Dソフトウェアではありませんが、アイ ソメトリック描画を使用して3D構造を作成 することができます。45度の角度のガイド ラインを設定し、それらを使用して描画の 参照ポイントを作成します。 次に、[**楕円形**] ツールを使用して楕円形を 作成して、[**スケール**]、[**回転**],、および[**斜変形**] オプションを使用して変更します。[**結合**]、[**トリム**]、および[**インターセクト**] コマンドを使用して別々の平面を作成して、 色で塗りつぶして表面を作成します(図9)。



図 9: 楕円を描画して表面を作成する

次に、2 つのリングの半分に対称リブを追加 します (図 10)。



図 10: リブを追加する

次に、ダイアモンドを追加して、ダイア モンドを固定するツメを追加します(図 11)。



図 11: ダイアモンドとツメを追加する

最後に使用したガイドラインをすべて削除 してリングを作成します。リングの外観を確 認してからレンダリングします(図12)。



図 12: レンダリング前のリング

リングのレンダリング

レンダリングするには、はじめに CorelDRAW で、[グレデーション塗りつぶ し] ツールと[線状-グレー] プリセットを使 用して、ホワイト ゴールドかプラチナ表面 にレンダリングします(図13)。イエロー ゴールドの表面の場合は、[線状-ゴールド 02] プリセットを使用します(図14)。次に、 [インターラクティブ塗りつぶし] ツールを 使用して、必要に応じて色をあちこち移動 してこれらレンダリングを変更して明暗の 領域を作成します。ゴールドとプラチナの指 輪がレンダリングされています(図15)。



図 13: リングのレンダリングを開始する



図 14: イエロー ゴールド表面のレンダリング



図 15: レンダリング後のゴールドとプラチナの指輪

[インターラクティブ塗りつぶし] ツールは 平面のレンダリングに適していますが、曲 面の場合は [メッシュ塗りつぶし] ツールを 使用すればより簡単にレンダリングできま す。CorelDRAW X5 で強化された [メッシュ 塗りつぶし] は、特に注目に値します。簡単 な手順で完璧な曲面を作成し、ジュエリー デザインを非常に生き生きとした外観にす ることができます。

曲面のレンダリング時に考慮すべき点は、 ハイライト部分です。この場合は、色を追加 するためのグリッドまたはメッシュとして 動作するノードを作成します。ハイライトを 作成するには、リングの明るい部分として 理解したノードに白をドラッグします。新し い[メッシュ塗りつぶし]ツールは、その周 辺から色を取り出して、ハイライトに滑らか にブレンドします。レンダリングする表面に 応じて、さらにノードを追加するか、周辺 にノードを移動するかを決定して、正確な レンダリングを行います。

[メッシュ塗りつぶし] ツールを使用すると、 ダイアモンドを支えるベゼルなどの曲面の 完璧なレンダリングを行うことができます(図 16)



図 16: [メッシュ塗りつぶし] ツールを使用して作成 したベゼルの曲面

[メッシュ塗りつぶし] ツールは複雑な表面 のレンダリングに便利なので、それを使用 してダイアモンドのツメとデザインのリブ 要素をレンダリングします。リブの場合、3 つの表面を作成して各表面に白のハイライ トを追加して、角の外観を作成します(図 17)。この効果を追加するには、[インターラ クティブ塗りつぶし] ツールを最初に使用し て表面を放射塗りつぶしで表面を塗りつぶ します。次に、[メッシュ塗りつぶし] ツー ルを使用してメッシュを作成して、ハイラ イトを追加するメッシュ内のノードに白を ドラッグします。ノードを周辺に移動して別 の効果を作成することができます。次に、「 **メッシュ塗りつぶし**] ツールを使用して、ツ メの丸型の表面を作成します(図18)。



図 17:角の外観を作成するために [メッシュ塗りつぶし] ツールでハイライトを追加。



図 18: [メッシュ塗りつぶし] ツールを使用してツメの丸型表面をレンダリング

[透明] ツールを使用して、リングのバンド にハイライトと暗い部分を作成します(図 19)。リングのハイライトは照明量が多く、 暗い部分は照明量が少ないことを表します。 ハイライトと暗い部分を適用すると、レン ダリングに奥行きを与え、リングがよりリ アルになります。

この段階で、前に作成したダイアモンドを コピーして貼り付けます。次に、ダイアモン ドを斜めにして回転して、ダイアモンドを 適切な位置に配置します(図20)。



図 19: ハイライトと暗い部分が追加されたハンド。



図 20:追加されたダイアモンド。

次に、ダイアモンドに輝き効果を作成して 輝きを追加します。[整形]ツールを使用し て輝きの形状を作成して、白で塗りつぶし、 [透明]ツールを使用して透明感を与えます(図 21)。



図 21:輝きが追加されたダイアモンド。

最後に、[**ドロップシャドウ**] ツールを使用 してリング全体にドロップシャドウを適用 して、イメージに奥行きを与えます(図 22)。

リングが完成したら、オリジナルの図面と 最終価格をリングと一緒に手渡します。この リングのクライアントは、加工したリング がオリジナルの図面と全く一緒だったので 非常に感激していました(図 23)。

ここでの説明が、CorelDRAW を使用して ジュエリーのデザインや作成する際に役立 てていただければ幸いです。



図 22: 最終デザイン



図 23:加工されたリング

第 12 章 : ブック カバーのイラストレー ションとデザイン

Stefan Lindblad



撮影 Mia Palenque

執筆者の紹介

Stefan Lindblad は、スウェーデンのストッ クホルム出身のイラストレータおよびアー ティストです。フリーランサーとして多くの 出版社、広告代理店、出版物およびその他 メディアにおける広範囲なクライアントの ために仕事をしています。スウェーデンおよ び国際クライアントへのイラストレー ションやグラフィックスの什事に加えて、 多くのアート個展を開催するとともに、依 頼によるアートワークを手がけてきました。 彼はすべてのデジタル作品に CorelDRAW®、 Corel® PHOTO-PAINT™、および Wacom® Intuos® ペン タブレットを使用しています が、ペンと紙の使用も忘れることはありま せんでした。Stefan は Corel Advisory Council のメンバーであり、Corel ベータ テスターで す。 彼の Web サイト (www.stefanlindblad.com)をご覧ください。

第 12 章 : ブック カバーのイラストレーション とデザイン

私はイラストレータとして、スウェーデン の出版社の Hegas の依頼により、12 才から 15 才向けの本のカバーのイラストとデザ インを作成しました。イラストレーションと 本の表紙の作成は両方とも、最終結果(図 1)をよりコントロールできたため、特に楽 しいものでした。出版社は、不思議なコン ピュータ ゲームを間違って受け取る少年に ついてのこの物語の興奮を反映した表紙を 求めました。



図 1: KG ヨハンソン作 Spelet のための私の表紙デザインとイラストーション (Hgans, Sweden: Hegas, 2008)

ジョイスティック銃が付属するこのゲーム は、ユーザーの性格を変えるように設計さ れていて、犯人追跡につながる夜中の秘密 ミーティングの危険な世界に少年を引き込 みます。少年は怖くなり、警察に行くことに しますが、誰を信じていいか分からなくな ります。

私は、少年がゲームをするにつれて心の中 と外の両方に発生する危機感を表現したい と思いました。ジョイスティック銃はこの物 語に不可欠な要素であるため、出版社が求 める力強い表紙のイラストレーションを提 供することにしました。それなしでは、この 物語の意味とインパクトが低下するだろう と思いました。

この本を読み、地元のカフェでブレーンス トーミングを行い、多数の鉛筆によるス ケッチを作成した後で、表紙のコンセプト が実際に息づき始めました。私のアイデアが 出版社から承認されるとすぐに、私は仕事 に取りかかりました。

私は表紙に大きなイメージを使い、さらに ブリードとラップアラウンドにすることに 決めました。銃口が本のタイトルにかかるよ うにするアイデアを素早く考え出し、タイ トルは表紙の上部に太字で配置することに しました。少年は自分を脅かすものを見つ け、それに狙いをつけています。さらに、本 はコンピュータゲームについての物語であ るため、0と1のパターンが少年を囲むよう にしました。

Corel PHOTO-PAINT、CorelDRAW、および Wacom Intuos3 描画タブレットの組み合わ せは、このプロジェクトに最適でした。

先ず、自分の鉛筆によるラフスケッチをス キャンして、Corel PHOTO-PAINT にイン ポートし、このスケッチを一時的な参考と してイラストレーションを作成を作成しま した。次に、CorelDRAW を使ってイラスト レーションに仕上げのタッチを加え、表紙 のデザインを作成しました。最後に、表紙の デザインを PDF にエクスポートして、出版 社と印刷会社に送信しました。

Corel PHOTO-PAINT でイメージ を開始する

私は Corel PHOTO-PAINT で作業を開始する 場合はいつでも、自分のイラストレー ションに必要なすべてのイメージ設定を行 います。新しい [新規イメージの作成] ダイ アログ ボックス (Ctrl + N) (図2)のおかげ で、この設定はさらにコントロールできる ようになりました。出版社は、イラストレー ションが子供向けのスリラー本ですべて同 じフォーマットになるよう求めていますが、 この新しいダイアログ ボックスは私独自の カスタム設定を作成して、それをプリセッ ト指定先リストに加えることができます。



図 2: 新規イメージを設定する

品質のために、私は常により大きなイメー ジサイズで作業しています。ブリードや ラップアラウンドが適切なフォーマットで 設定できるようになったので、私はイメー ジサイズをミリメートル単位で2倍にして

第12章:ブックカバーのイラストレーションとデザイン

います。サイズは、その後のプロセスで調整 できます。

私は解像度を 300 dpi (ドット / インチ) に、 カラー モードを 24 ビット RGB に設定しま す。Corel PHOTO-PAINT X5 のデフォルトの RGB カラー モードは sRGB ですが、カラー スペースがより大きく、CMYK 変換がより 良好なため、私は Adobe RGB (1998) を選び ます。

ラフ スケッチをスキャン / イン ポートする

私は常に複数のラフスケッチを描いてから イラストレーションを開始します。このラ フスケッチはスケッチブックに鉛筆で描く か、Wacom Intuos タブレットを使って Corel PHOTO-PAINT に直接描いています。こ のイラストレーションの場合は、初めにス ケッチブックにラブスケッチを描き、それ をスキャンします(図3)。



図 3: 鉛筆によるラフスケッチはスキャンい s て Corel PHOTO-PAINT に取り込まれる。

スキャンの解像度は通常、少なくとも 300 dpi を選びますが、このスケッチは一時的な 参考用のため、150 dpi に設定します。次に、 スキャナのボタンを押すか、 Corel PHOTO-PAINT 内からスキャンしたイ メージを取り込みます ([ファイル]) [イ メージの取り込み] ▶ [取り込み])。鉛筆のラ フスケッチをインポートすると、[オブ ジェクト]ドッキングウィンドウに独立した オブジェクトとして表示されます([ウィン ドウ]▶[ドッキングウィンドウ]▶[オブ ジェクト])。私は、このような参考用のラフ スケッチには、[オブジェクト]ドッキング ウィンドウで 50% 以下の不透明度に設定し ます。不透明度の設定を低くすると、スケッ チを参考用に使って、トレーシングペー パーのようにその上に新しいイメージを新 規オブジェクトとして描くことができます。

主な図形を描く

私が一番よく使うドッキングウィンドウの 1つは、[ブラシの設定]ドッキングウィン ドウ([ウィンドウ]▶[ドッキングウィンド ウ]▶[ブラシの設定])です。私はここで、さ まざまなブラシのペン先とペン先サイズを すべて選択します。CorelDRAWの[アート メディア]ドッキングウィンドウと、Corel PHOTO-PAINTの[ブラシの設定]ドッキング ウィンドウには、ペインティングとドロー イング用のさまざまなツールが用意されて います(図4)。

このイラストレーションでは、私はペイン ト ツールとソリッドペン先のカスタムアー ト ブラシを選びます。私はソフト丸ペン先 は余り使いません。ソリッド丸ペン先が好き なのは、私のドローイングやペインティン グスタイルに最適だからです。Shift キーを 押しながらペン先をドラッグすると、ペン 先のサイズを調節できます。


図 4: [**ブラシの設定**] ドッキング ウィンドウでブラシ 先を選ぶ

私はブラシとペン先を選んだらすぐに、カ ラーパレットに行きます。この場合は、黒 を選択し、鉛筆の ラフスケッチを参考にし て描き始めます。

主な輪郭を素早く設定して描き始めます。私 は初めに全体的な雰囲気を作ってから、後 で細部に集中するやり方が好きです。それに より、意識的な作業を行うとともに潜在意 識も働かせることができます。鉛筆のラフ スケッチが不要になったら、削除するだけ です。

この段階では、一般的に多くの個別オブ ジェクトを作成しています。従来の画材を使 用していたら、紙を捨てたり、消したり、 別の媒体で描画を覆ったりしていることで しょう。このソフトウェアでは、必要な時に いつでもオブジェクトを追加したり、削除 したり、消去することができるので、時間 を節約できます。完成したイラストレー ションでは、場合によって、多くのオブ ジェクトを1つに組み合せます。

Corel PHOTO-PAINT には気に入った機能が たくさんありますが、マージモードもその 1つです。マージモードは、スキャンした手 描きのイメージや、デジタル ドローイング やペインティングを着色する際に、非常に 役立ちます。ご想像のように、私は多用して います。

Corel PHOTO-PAINT では、私は1つのイラ ストレーションに数百のオブジェクトを使 用する場合があり、各オブジェクトをド ラッグして重ね順を上下すると、時間がか かる場合があります。[オブジェクト]ドッ キングウィンドウでマージモードを使用し て、下にあるオブジェクトのカラーを制御 すると、多くの場合、この問題を簡単に解 決できます。

私は、新規オブジェクトを作成し、マージ モードを暗化または乗算に設定することか ら始めます(図5)。さらに、明るい灰色を選 び、灰色のシャドウをペイントします。

シャドウを完成し、鉛筆のラフスケッチを 削除したら、青色を選んび、**塗りつぶし** ツールを使ってバックグラウンドのオブ ジェクトを塗りつぶします。



図 5:[**オブジェクト**] ドッキング ウィンドウでマージ モードを選択する

バックグラウンドを作成する

次の手順では、すべての0と1をバックグ ラウンドに追加して、この物語の重要な部 分であるコンピュータゲームを象徴させま す。これを行うには、テキストツールを使 うだけです。明るい黄緑色でページ全体に

数百の0と1を書き、プログラミングコードに似た効果を作り出します(図6)。

図 6: **テキスト** ツールを使用して、イメージのバック グラウンドを作成する。

バックグラウンドに光を作成する際に、緑 色を加えたり消去して、ラフな手描きの外 観を与えます。初めに、新規オブジェクトを 作成し、重ね順で0と1を持ったオブジェ クトの上に配置します。続いて、新規オブ ジェクトを深緑色で塗りつぶします。この色 はすべての0と1を覆いますが、不透明度 を37%に設定すると、再び表示されます。 さらに、私は緑色のオブジェクトの一部を 消去します。

奇妙に聞こえますか?実際には、奇妙なこ とではありません。消しゴムツールを使用 し、深緑のオブジェクトと0と1を持った オブジェクトを切り替えて、希望する効果 を作成します(図7)。続いて身体と腕の消去 を行います。



図 7:緑色のオブジェクトの部分が消去され、バック グラウンドが現れます。

フォアグラウンドの構成要素を 追加する

バックグラウンドを終了したら、少年の右 こぶしと銃の着色します。握りこぶし用の非 常に暗い黒緑のオブジェクト、銃口と握り 用の黄色がかったオブジェクト、さらに銃 本体用の緑色のオブジェクトの3つの新規 色付きオブジェクトを作成します。

次に、新規オブジェクトを作成し、0と1を 持ったすべてのキーボードボタンを描いて、 握りこぶし、銃の握り、およびフォアグラ ウンドを覆うようにします(図8)。このタス クでは、Wacomペンを使用し、ソリッド ペン先のカスタムアートブラシを選びま す。



図 8: キーボード ボタンが描かれる。

ここで、量感と遠近効果について考える必要があります。手と銃の握りは明らかに量感があるので、0と1を持ったキーボードボタンを描く際にその形状に従う必要があります。フォアグラウンドでキーボードを続け、ボリュームが遠近効果のより中心になります。遠近効果がうまく行っているのが分かったので、描画を開始して、フローに従います。Wacomタブレットでは非常に簡単に行えます。

ただし、遠近効果にヘルプが必要な場合は、 ガイドラインとして仮のオブジェクトに複 数のラインを追加して、中点と左右に広が る追加のラインを1、2本含めます。キー ボード ボタンを描き終えたら、仮のオブ ジェクトを削除します。 この時点で、CorelDRAW で追加する0と1 を除き、実際のイラストレーション(図9) は基本的に完了です。



図 9: Corel PHOTO-PAINT の使用により部分的に完了 したイラストレーション

ここで、私は銃口をいくぶん本のタイトル の正面に向けたいと思います。これを行うた めに、銃口と銃のシャーシの一部をコピー して、新規イメージファイル(図10)として 保存します。銃口をどのくらいタイトルの正 面に向けたらいいか正確には分かりません。 幸いなことに、CoreIDRAWではビットマッ プの編集機能を使って、後でこのコピーを 編集できます。



図 10: 銃口のコピー

イメージを CMYK に変換する

Corel PHOTO-PAINT の使用を終えたら、一 時的にイラストレーションを CMYK カラー モードに変換して、圧縮なしの TIFF ファイ ルとしてエクスポートします。私のほとんど のクライアントは CMYK カラーを要求しま すが、私は RGB カラーを使用してすべての オリジナル イラストレーションを描くので、 カラーを一時的に CMYK に変換します。イラ ストレーションを CMYK に変換したら、オ リジナルのイラストレーションを RGB にし ておきたいので、**保存**をクリックしないよ うに注意する必要があります。

CMYKへの変換を向上するには、初めにす べてのオブジェクトを結合して1つにしま す。次に、[イメージ] ▶ [CMYK カラー (32 ビット) に変換] をクリックして、イメージ を CMYK に変換します。さらに、[ファイ ル] ▶ [エクスポート (Ctrl + E)] をクリック し、[ファイルの種類] から [TIF - TIFF ビット マップ] を選択して TIFF にエクスポートしま す。イメージをエクスポートしたら、 [編集] ▶ [元に戻す (Ctrl + Z)] を 2 回クリッ クして、オリジナルの RGB カラーと個々の 編集可能なオブジェクトを復元します。これ により、[保存] をクリックできます。

CorelDRAW のドキュメントを設 定する

ここで、私は CorelDRAW を起動します。 [新規ドキュメントの作成] ダイアログボッ クス (Ctrl + N) で、ブリード、ラップアラ ウンド、およびトンボ用の余白を持った適 切な高さと幅を設定します。私のイラスト レーションは既に CMYK カラーに変換して あるので、デフォルトの CMYK カラー プロ ファイルを選び、解像度を 300 dpi に設定し ます。

次に、**長方形**ツールを選択して、印刷され る本のサイズに一致する長方形を作成しま す。トンボは印刷されないので、トンボは除 外します。ラップアラウンドカバーが使用 されるため、長方形の高さと幅の設定にブ リードとラップアラウンドを含めます。トン ボと共に、これらの設定は私が印刷会社に 送る最終ドキュメントを形成するのに役立 ちます。長方形の位置が分かるので、今は輪 郭の境界線は保持しておきます。これは後で 削除します。

パワークリップ オブジェクトを 作成する

表紙内にイラストレーションを配置するた めに、私は PowerClip オブジェクトを使用 します。初めに、CMYK に変換した TIFF を インポートします (Ctrl+1)。イメージを選択 した状態で、[効果] ▶ [パワークリップ] ▶ [コンテナ内に配置] をクリックします。次に、 長方形の上にポインタを移動し、クリック してイメージを解除します。私は[新規のパ ワークリップの内容を自動的に中心に配置] オプションをオンにしてあるので、イラス トレーションは長方形の中心に配置されま す。このオプションには、[ツール] ▶ [オプ ション] をクリックし、[作業領域] カテゴリ を展開して、リストから[編集]を選択する とアクセスできます。 私のイラストレーションはパワークリップ の長方形より大きいため、ダウンサンプル する必要があります。これを行うには、パ ワークリップの長方形を右クリックして [コンテンツの編集]を選択し、長方形から イラストレーションを分離します。さらに、 イラストレーションを選択し、Shift キーを 押しながらコーナーハンドルをドラッグし て、イメージを中心に保ちながらサイズを 変更します。イラストレーションを右クリッ クし[編集の終了]を選択して、終了しま す。この時点で、長方形を選択し、プロパ ティバーの[輪郭の幅]リストボックスから [なし]を選択して輪郭の境界線を削除しま す。

Corel PHOTO-PAINT のイラストレーション にさらに調整を行う必要がある場合は、パ ワークリップの長方形を右クリックして [**コンテンツの編集**]を選択するだけです。 次に、私はイラストレーションを選択し、 プロパティバーの[ビットマップの編集]ボ タンをクリックして Corel PHOTO-PAINT を 起動します。さらに、必要な調整を行って、 [**保存**]をクリックします。

Corel PHOTO-PAINT でのこの種の編集は、 オリジナルの Corel PHOTO-PAINT ファイル を変更しません・インポートしてパワーク リップのオブジェクト内に配置したイラス トレーションのビットマップのみを変更し ます。ビットマップは、CorelDRAW にイン ポートされたコピーと考えることができま す。編集中に、イラストレーションの幅を間 違って増やしてしまった場合は、それがパ ワークリップの長方形の外部にある限り、 余分な内容は最終印刷バージョンには表示 されません。これこそ、パワークリップは素 晴らしいという理由であり、私が使用する 理由です。

イラストレーションを終了する

私はここで最後の部分をイラストレー ションに追加します。つまり、身体と銃の シャーシの上に配置する0と1です。このタ スクに Corel PHOTO-PAINT を使うことがで きたら、CorelDRAW のベクトル要素を使用 して、作業をはるかに高速に行い、形状を より良好にコントロールできます。**整形**ツー ルと共に**エンベロープ**ツールを使用すると、 身体の形状に従う0と1の動きを簡単に制 御できます(図11)。



図 11: **エンベロープ** ツールを使用して、0 と1を持っ たオブジェクトを身体、腕、銃のシャーシの等高線 に沿って整形します。

身体、腕、および銃のシャーシを独立した パーツとして表示し、各パーツの独立した エンベロープオブジェクトを作ります。整 形ツールでは、エンベロープオブジェクト を好きなように整形できます。エンベロープ ツールを整形ツールと組み合せて使用する と、ブラシでペイントするのとほとんど同 じ効果になります。

ガイドラインの配置とトンボの 追加

私は測定の始点として、常に長方形の左上 隅を使用します。選択ツールでは、ルーラー の原点(ルーラーの左上隅)からこのコー ナーにドラッグします。これで、このコー ナーは「0」になります。さらに、水平およ び垂直のガイドラインをルーラーからド ラッグして、ブリードとラップアラウンド を設定します。

ブリード設定とラップアラウンド設定を完 了したら、トンボを追加します。これは、 印刷会社が表紙を印刷する時にガイドラ インとして使用します(図12)。私は表紙を 作るときに、常に独自のトンボを最終ド キュメントの一部として追加します。私はそ のガイドラインを正確な配置のために使っ ています。



図 12: トンボがドキュメントに追加される。

タイトル、著者名、出版社のロ ゴを追加する

タイトル、著者名、出版社のロゴを追加す る時がきました。コントロールし易くするた めにこれらの各テキスト要素に新規オブ ジェクトを作成します。初めに、各テキスト 要素のガイドラインを追加します。デザイン プロセス中にこれらの設定を変更する場合 がありますが、ここで指定しておくと役立ちます。

ここでは、表紙の中心点を設定して、テキ スト要素の配置をガイドします。タイトルと 著者名のフォントを選択します。ロゴは出版 社から支給されたものをインポートするだ けです。

タイトルは最終カバーの重要な部分である ため、物語に合ったもの選びますが、あま りコンピュータフォント風にならないよう にします。また、タイトルと著者名のカラー のコントラストを試し、表紙がより活き活 きとしたものになるようにします。

この表紙では、各テキスト要素の後に黒の ドロップシャドウを加えることにしました。 これを行うには、各オブジェクトのコピー を作成し、その色を黒に変えて、メインテ キストの下に配置し、カーソルキー移動で わずかに下(Shift + 下矢印(↓))および右 (Shift + 右矢印キー)に移動します。私はこの 方法が好きです。これは、シャープなド ロップシャドウが欲しいためであり、[ド ロップシャドウ]ツールではぼけた輪郭が作 成されるからです。

タイトル、著者名、出版社のロゴに満足したら、最後のカーニングとスペーシングの調整を行います。テキスト要素をデザイン上の欲しい場所に正確に配置して、タイトルの上に銃口のイメージが被るように加えます(図13)。すべてのテキスト要素を選択し、 [アレンジ] ▶ [曲線に変換(Ctrl + Q)]をクリックして曲線に変換します。すべてのテキスト要素を選択し、送る最終の PDF ドキュメントでフォントの問題を防ぐことができます。これは、表紙のイラストレーションが1つのイメージファイルになるためです。



図13:タイトルと著者名が最終化される。

クライアントに校正を提出する

デザイン プロセスの全体に渡って、私は校 正をクライアントに送って、率直なコミュ ニケーションが確保されるようにしてきま した。本の表紙の作業が終わったので、最終 校正をクライアントに送る必要があります。 クライアントの承認を受け取るまでは、私 は何一つ印刷会社に送りません。

ソフト校正はハード校正とは異なります。私 がクライアントに送るソフト校正のコスト は、私の仕事の全体コストに含まれていま す。また、クライアントはハード校正の受け 取りを求める場合があります。ハード校正 は、用紙にテスト印刷されたもので、印刷 会社により供給されます。ハード校正には費 用がかかるため、クライアントはその発注 を決定する必要があります。

My 私の最初の校正は常にラフスケッチであ り、紙に鉛筆で描いてあるか、ラフなデジ タルスケッチです。このような最初の校正 により、自分のアイデアがクライアントの アイデアと合致しているかどうかをすぐに 確認できます。

私の2番目の校正はシンプルな JPEG であ り、全体的な進行状況とともに、カラーと 構成が示されています。これらのファイル は、クライアントが見るために私の Web サ イトに配置されるか、電子メールで送付さ れます。

私の3番目の校正は、完了した表紙のイラ ストレーションのソフト校正です。ソフト校 正あるいはソフト校正の PDF は、常に私自 身のコンピュータ画面やクライアントの コンピュータ画面の影響を受けることを承 知しています。クライアントの画面がキャリ ブレートされている保証はなく、私の画面 に表示されるカラーと全く同じものが表示 されるとは限りません。ソフト校正は、参考 用として画面で表示することを目的として おり、印刷会社に送られる最終出力ではあ りません。それでも、PDF は最終デザインの 外観についてクライアントに良好なアイデ アを与えることができます。

🛄 カラー校正設定 👝 💷 🔀	۲
─ 校正カラー	×
※ カラー再現範囲の警告 ────	$\hat{\boxtimes}$
校正プリセット: カスタム・	
環境のシミュレート:	
Coated GRACoL 2006 (ISO 12647 🔻	
🥅 CMYK 番号を保存	
レンダリング方法:	
相対比色 ▼	
	\square
ソフト校正のエクスポート	
校正刷り	
☆ 説明 2	

図 14: [カラー校正の設定] ドッキング ウィンドウ

ソフト校正を作成するには、[カラー校正の 設定]ドッキングウィンドウにアクセスして ([ウィンドウ] ▶ [ドッキングウィンドウ] ▶ [カラー校正の設定])、私が最終出力で使用 する CMYK カラー プロファイルを選択しま す(図14)。さらに、[ソフト校正のエクス ポート] ボタンをクリックし、[ファイルの 種類] リスト ボックスから PDF 形式を選択 します。最後に、私は PDF ソフト校正を確 認のためにクライアントに送付します。

PDF を印刷会社に送る

ここで、私は本の表紙を印刷会社に送付し ます。私は常にクライアントや印刷会社に必 要な PDF 設定について尋ねます。印刷可能 な PDF を送付するように求められた場合は、 [ファイル]→[エクスポート]をクリックし て、PDF ファイル形式を選択します。

[PDF の設定] ダイアログ ボックスで、[-般] タブを見つけ、[PDF プリセット] リスト ボックスで [PDF/X-3] を選択します (図 15)。 私はブリードとラップアラウンドの設定を 既に選んであるので、[プリプレス] タブで [ブリードの制限] ボックスをオンにしま せん。

PDF プリセット(E):	PDF/X-3	•
互換性 <mark>(</mark> T):	PDF/X-3	•

図 15: PDF プリセットを選択する

完了したので、私は PDF を印刷会社に送付 して、印刷されたサンプルを待ちます(図 16)。



図 16:印刷された本の表紙

第13章:コンセプトアート

Maurice Beumers (Mo)



執筆者の紹介

ドイツで牛まれ、ドイツで活躍する Maurice Beumers (Mo)は、子供の頃に描くことを学 びました。解剖学や光学を含む多くの科学的 な学問を独学で学んだことが、形状、遠近 法、および造形表現についての彼の知識を 発展させる上で役立ち、優れたイラスト レーションに貢献しています。広告業界での 実習の後に、Mo は委託によるエアブラシの アートワーク作成を始めました。彼は現在、 ヨーロッパの IT 供給企業の出版部門に所属 すると共に、情熱的なアーティスト兼イラ ストレータです。Mo は CorelDRAW® をバー ジョン6以来使用しており、現在では CorelDRAW Graphics Suite を彼の業務であ るマーケティング資料およびデジタル イラ ストレーションの作成に活用しています。

第13章:コンセプトアート



図 1: コンセプト ペインティング

静かで人気のない家々は、町の巨大なゲー トの影の中に横たわっています。1 点から放 たれる金色の光が、木造の家々の廃墟をさ らに照らし、かつては絵のように美しかっ たはずの風景を思わせる植生で飾られてい る。黒いケープをまとった孤独な旅行者が馬 から身を起こすて周囲を見回している。しか し、孤独で牧歌的な雰囲気は表面だけだっ た。重苦しい、隠された何かが影の中に横た わっている...

この場面は、幻想的なロール プレイング ゲームのプロットから取られた可能性があ ります。コンセプト イラストレータとして の私の仕事は、この説明に形を与えるビ ジュアル イメージを提供することです(図 1)。

以下のページでは、コンセプト アートを作 成する基本的なワークフローについて取り 上げ、Corel® PHOTO-PAINT™を使用する利 点について 詳しく説明します。理解し易い ツール、カスタマイズ可能な作業領域、無限の創造的可能性などにより、このグラフィック アプリケーションはデジタル アーティストやイラストレータのパワフルなツールとなります。

最初のアイデアをスケッチする

絵を頭の中で作り上げてから、私は Corel PHOTO-PAINT を使用してラフスケッチを作 成します。このようなスケッチは、後でイ メージを推敲するための叩き台として役立 ちます。

各ラフスケッチを作成するには、私は [ファイル] ▶ [新規作成] をクリックして、 [新規イメージの作成] ダイアログボックス で自分の設定を選びます。1000 対 500 ピク セルの比率を指定し、明るいグレーのバッ クグラウンドを選びます。次に、[オブジェ クト] ▶ [作成] ▶ [新規オブジェクト] をク リックして新規オブジェクトを追加します。 アセテートのシートに描くように、このオ ブジェクトにスケッチを描くことができま す。

私は、スケッチにはペイント ツールを使い ます。通常は、鉛筆カテゴリのプリセット されたブラシの種類のいずれかを使います 私はスケッチを素早く作成して、CPTファ イルとして保存します。私の目的は、場面全 体の面白い観点や表現をキャプチャするこ とです(図2)。スケッチが多少不恰好であっ たりラフであっても構いません。





図 2: ラフ スケッチ



図 3: ガイドラインをルーラーからドラッグする。

構成、寸法、視点を定義する

対象を表す上で満足できるアイデアを見つ けたら、構成、切り取り、および視点につ いて決定する必要があります。

私は、暗いフォアグラウンド、明るいセン ター、および暗いバックグラウンドを持っ た白黒のスケッチを使うことにします。パノ ラマ形式の切り抜き・たとえば、21:9 など・ が全体構成として適しています。

イメージを希望する寸法に合わせるには、 私は**切り抜き**ツールを使います。切り捨てら れる領域はダークグレーで陰影で表示され るため、実際にイメージを切り抜く前に結 果の比率を見ることができます。

私は黄金比を使って、イメージの主な フォーカス領域をアレンジします。さらに、 ガイドラインを使って構成の主要要素を設 定します。ガイドラインを使用するには、初 めに Ctrl + Shift + R を押して、ルーラーを有 効にする必要があります。ルーラーがアク ティブな作業領域を構成したら、ルーラー からガイドラインをドラッグして引き下ろ すことができます(図3)。

テクスチャ ブラシを設定する

次に、テクスチャのペン先でカスタムブラ シを用意します。これにより、イメージに ペイントしてテクスチャを加えます。私はこ れらのカスタムブラシを「テクスチャブラ シ」と呼んでいます。ひと刷毛で、テクス チャブラシは複雑なオブジェクト(木の葉 など)や自然のテクスチャ(岩や樹皮など) を発生できます。

私はブラシを**アート ブラシ** カテゴリから設 定し、カスタマイズしたペン先のライブラ リからペン先に適用します。ペン先のライブ ラリをカスタマイズしたら、自分が使う ペン先だけに別にロードして保存します(図4)。たとえば、あるライブラリには樹皮の テクスチャのペン先を入れ、別のライブラ リには石や岩のテクスチャを持ったペン先 を入れます。現在のペン先ライブラリは、 [**ブラシの設定**]ドッキングウィンドウでプ レビューできます(図5)。 同じペン先を異なるブラシに使うこともで きますが、私は同じブラシに異なるペン先 を設定してから、ブラシとペン先の各組合 せを個別のプリセットとして保存するやり 方が好きです。この方法は、後でイメージの 細部を描く時に時間を節約できます。

🎾 ブラシの設定 😑 💷 💌	
ストロークのスタイル: 💿	
ペイント(P): 標準 🔹	
サイズ(S):	
665	
· 透明度 U 現1	主のパン先を追加(A)
回転 0 現	生のペン先を削除(D)
平坦化 0 マ	スクの内容から作成(C)
ブラシ ストロークの属性	
ダブの属性 ペ	ン先のロード(L)
ブラシのテクスチャ ペン	ン先の名前を付けて保存(S)
軌道 🔯 べ	ン先の追加(0)
カラーの変化	フォルトのペン先にリヤット(R)
べつの設定 🚫 🔗 🛶 👘	

図 4: ペン先のライブラリをロードする



図 5: 現在のペン先ライブラリをプレビューする

マスクの内容からブラシのペン 先を作成する

Corel PHOTO-PAINT には、好みのイメージ からペン先を作成できる便利な方法が用意 されています。黒のバックグラウンドでイ メージをマスクとして使い、マスクの内容 からペン先を作成できます。私は岩のイメー ジを選び、これを使って石のテクスチャ ペン先に使います。初めに、黒いバックグラ ウンドを適用して、ペン先に必要なテクス チャを引き出し、さらにビネット効果を エッジに加えます(図6)。このマスクは、黒 (マスクされる領域)と白(編集可能な領域) の間の値を持ったグレースケールイメージ としてロードされます。

私は黒のバックグラウンドの新規ドキュ メントを作成し、幅と高さを 999 ピクセル に設定します。この寸法は、ブラシのペン先 を保存できる最大の寸法です。



図 6: 岩のイメージがマスクとして使用される。 黒い バックグラウンドとビネット効果が追加される。

ここで、岩のイメージをマスクとしてロー ドします([マスク] ▶ [ロード] ▶ [ディスクか らのロード])。マスクのオーバーレイをオン にして、マスクを見えるようにして、マス クの内容をペン先として設定する必要があ ります(図7)。



図7:岩のイメージがマスクとしてロードされる。マ スクのオーバーレイが保護された領域をカバーする。

暗い領域がマスクされると、明るい領域が 暗くなります。マスクされていない領域は、 ペン先がマスクの内容から作成されると、 テクスチャブラシで「スタンプ」として機 能します。

[ブラシの設定] ドッキング ウィンドウで、 ペン先のオプション アイコンをクリックし て、[マスクの内容から作成] を選択します(図8)。最後に、私はブラシをプリセットとし て保存します(図9)。



図 8: マスクからブラシのペン先を作成する

図 9: ブラシを新規プリセットとして保存する

ペン先の準備ができました。私の構成では、 テクスチャの選択ができるように、さらに ペン先を作成します。

カラーを追加する

それでは、ペイントを始めましょう。私は新 規ドキュメントを幅 2100 ピクセル、高さ 900 ピクセルで作成します。バックグラウン ドには、黄土色などの中間的な茶色を選び ます。

私のスケッチの1つは、オーバーレイとし て使われるので、それを新規オブジェクト としてインポートして、ドキュメントのサ イズに一致するようにサイズ変更します。 [オブジェクト]ドッキングウィンドウの マージモードを[乗算]に設定して、鉛筆の 黒い線のみが見えるようにします。標準モー ドでは、スケッチは透明になりません。

私はペインティングを始める前に、サンプ ルのカラーパッチでパレットを作成します。 後で、このパレットからカラーを取り出し て、イメージパレットに加えます。イメー ジパレットは、イメージで使用されるすべ てのカスタムカラーを保管する単一の場所 を提供します。イメージパレットはデフォ ルトで表示されますが、表示されない場合 は、[ウィンドウ]▶[カラーパレット]▶ [イメージパレット]をクリックすると表示 されます。先ず、イメージパレットでフラ イアウト矢印をクリックし、[自動的に更新]オプションを無効にして、イメージの新規 カラーが自動的にイメージパレットに追加 されるのを防ぎます。このオプションを無効 にすることで、パレットに追加されるカ ラーを制御できます。

次に、パレットという名前の新規オブジェ クトを作成します。アートブラシカテゴリ のブラシで、茶の濁色のバックグラウンド の一部のパッチを異なるカラーバリエー ションでペイントします(図10)。このパ レットは、異なる色相や彩度を持った一部 の寒色と暖色で構成されています。カラーの バランスと調和をとることが基本です。



図 10: サンプル カラーが独立したオブジェクトにペイントされている。

ここで、「オブジェクト] ドキュメント ウィンドウで他のオブジェクトをすべて非 表示にして、**パレット**オブジェクトのみが 表示されるようにします。 **イメージ** パレッ トでフライアウト矢印をクリックして、「表 **示からカラーを追加**]を選択して、ペイント したサンプルのカラーを**イメージ**パレット に追加します(図11)。次に、他のオブジェ クトを再び見えるようにして、**パレット**オ ブジェクトを非表示にします。私はペイント するときに、**イメージ**パレットからカラー を使います。これは、このイメージに使い たいカラーだけが含まれているためです。ペ イント中にカラーをわずかに変更するには、 **イメージ**パレットでカラーをポイントして、 ポップアップ カラー ピッカーが表示される までマウスボタンを押し続けます。ここで、 異なる色を選択します。



図 11: カラーをイメージパレットに追加する

私は、フォアグラウンド、センター、バッ クグラウンドの3つの独立したレベルでペ イントします。各レベルは独立したオブジェ クトであり(図12)、ラフで大雑把な形状を 作成します(図13)。



図 12: フォアグラウンド、センター、バックグラ ウンドは独立したオブジェクト。

スケッチの一部を消去して、形状のク リーンな印象を作ります。この時点では、構 成と関連する形式にのみ焦点を絞ります。構 成に満足したら、フォアグラウンド、セン ター、バックグラウンドのトーンと明るさ を個別に修正して、全体の印象を調整しま す。**エアブラシ**カテゴリからブラシを使用 して、初期値に異なる照明を加えます。



図 13: 主な形状が遮断される。

形状を定義する

一部の形状はラフすぎて、さらに定義する 必要があるため、一部の領域の細部を差し 引く必要があります。このタスクには、消し ゴムの使用を避けます。これは、消去した ものは永久に失われるためです。代わりに、 Corel PHOTO-PAINT の強力な別の機能であ るクリップマスクを使います。オブジェク トの一部を消去する代わりに、クリップマ スクを使って「ペイント」して見えないよ うにすることができます。

透明度をペイントできる新規チャンネルを 生成するには、オブジェクトを選択して、 [オブジェクト]▶[クリップマスク]▶[作 成]▶[オブジェクト透明から]をクリックし ます。透明領域をペイントするために黒を使 い、不透明領域をペイントするために白を 使います。

オリジナルのオブジェクトは保持されます。 後で、クリップマスクの上を再びペイント すると、オリジナルのオブジェクトを失う ことなく、オブジェクトの見えない部分を 引き出すことができます。クリップマスク を使用するもう1つの利点は、各オブジェ クトに独立したクリップマスクを作成できることです(図14)。

平らなブラシで形状を仕上げます。このブラ シを作成するには、アートブラシカテゴリ のカスタムブラシに高い平坦化値を割り当 てます。主な形状を遮断するには、この平ら なブラシを使います(図15)。



図 14: **[オブジェクト]** ドッキングウィンドウにリス トされるクリップマスク。赤い輪郭は、アクティブ なクリップマスクを示します。

テクスチャと細部を追加する

ここで、最初のテクスチャを追加します。こ の時点では、すべてのオブジェクトをバッ クグラウンドと結合して(Ctrl]+Shift+下矢 印)、カラーをブレンドできるようにしま す。さまざまなテクスチャのブラシがある と、家や植生の構造をさらに定義する上で 役立ちます。 私は、暗い色から明るい色に向って厳格に 作業します。これは、影の中の領域は、可 視部分が多い明るい領域より詳細な部分が 少なくて済むからです。私は常に見えるもの だけをペイントするルールに従っています。



図 15: 平ブラシを使用して主な形状を定義する。

[ブラシの設定] ドッキング ウィンドウで は、ブラシの[フェードアウト]、[エッジ のテクスチャ]、および[ブリード]の値を 30 から 40 の間に設定しました。私はこのカ スタム ブラシを一種の油絵のブラシとして 使い、形状の可塑性を「流し込む」のに利 用します。鉛筆ブラシには、ハイライトやテ クスチャを多少多く加えるように定義して います(図 16)。

距離効果、深度、ぼかしの距離を定義する には、**エアブラシ**カテゴリのカスタムブラ シでより離れた領域を明るくします。このブ ラシは大気中のかすみを発生するのに役立 ちます。より離れた領域は前面の領域より細 部が減ることが分かるでしょう。細部をこの ように配置すると、視覚の焦点が中央に引 き寄せられます。影の中の領域は、同じよう に処理され、細部も同様に減ります。

この時点では、私は中央に細部と小道具を もう少し追加します(図17)。



図 16: ハイライトとテクスチャが定義されている。



図 17: イメージにさらに細部が加えられている。

カラー補正を行う

不飽和カラーが使用されると、カラーホ イール上でぼやけた色が常にシフトします。 白または明るいグレーを加えて赤を明るく すると、そのカラーは寒色に向ってカラー ホイール上を移動します。また、薄い色を基 調のトーンに適用すると、明るさとコント ラストが変わります。このようなカラーの変 化を制御するために、初めに**カラー**または **オーバーレイ**マージモードの**エアブラシ**カ テゴリからカスタム ブラシを使用します。 これらのマージ モードでは、カラーや明る さの値をバランスさせて相互のカラーを合 わせることができます。

最後の手順は、トーン カーブ (Ctrl+T)を使 用して、グローバル カラーを調整すること です。私はカラーのコントラストを再び強調 して、カラーの調和が相互に合わせます。 コンポジット チャンネルと呼ばれる単一 チャンネルを調整してカラーとトーンを補 正します。このチャンネルにはイメージの すべてのチャンネルが組み合わされていま す(図18)。グラフは、シャドウ(グラフの下 部)、ミッドトーン(グラフの中央)、および ハイライト(グラフの上部)の間のバランス を表します。



図 18: トーン カーブは、カラーとトーンが調整できる。

わずかに歪んだ家々は、町のおどけた魅力 を引き出す一方、店頭の剥げた塗装は老朽 化と荒廃を強調しています。薄い色を持った 土色のカラーパレット、外れた車輪や雑多 な植生は、見捨てられた歓迎の雰囲気を伝 えています(図19)。私の意図は、イメージ に敵意の雰囲気を与える冷たいカラーを避 けることでした。



図 19: カラーとトーンが、正しい雰囲気を伝えるように調整された。

Web 用のイメージを用意する

私は完成したアートワークを電子メールで クライアントに送付する予定であるため、 ファイル サイズが小さな高画質のイメージ が必要です。Web 用にイメージを最適化す るには、[ファイル] ▶ [Web にエクスポート] (図 20)をクリックします。[フォーマット] リスト ボックスから [JPEG]を選択して、 JPEG 設定を調整します。カラー モードは RGB カラー (24 ビット)を維持します。これ は、アートワークを画面で表示するためで す。次に、[画質] コントロールを 100 に設 定して、高圧縮率で現れる JPEG のアーチ ファクトを防ぎます。[サブフォーマット] コントロールオプション(4:4:4)に設定しま す。これは、カラーのサンプリングレート を向上し、サチュレートしたカラーがブ リーディングを起こすのを防ぎます。また、 [ぼかし] コントロール0に設定して、イ メージが元の鮮明さを維持するようにしま う。

[アドバンス設定] 領域で、クリーンな表示 のために [アンチエイリアス] ボックスを オンにして、カラー校正設定の代わりにド キュメント カラー設定を使用します。私は カラー プロファイルを埋め込みませんが、 最適な圧縮を得るために [画質の向上] およ び [最適化] ボックスをオンにします。私は [変形] 領域には特に注意を払いません。これ は、オリジナルのカラー サイズと解像度を 維持したいためです。設定に満足したら、イ メージを保存します。

最終のコンセプトイメージを顧客のアート ディレクタに送付します。通常、私は3点な いし4点の異なるコンセプトイメージを作 成してから、アートディレクタが選んだ1 点を詳細に仕上げるため、ゲームの視覚ス タイルに合わせることができます。建築物の 詳細なドローイングと家々の配置がその後 に続きます。最終コンセプトは3Dアーティ ストにより3Dアプリケーションでモデル化 され、仮想冒険ゲームの世界が作成されま す。そこでは、美しい前景の背後の、古い見 捨てられた町の影の中に潜む危険が見い出 されることになります。



図 20: **[Web にエクスポート]** ダイアログ ボックスでは、Corel PHOTO-PAINT ファイルと出力のプレビューを並 べて比較できる。

第14章:ロゴデザイン

Jacob Mesick



執筆者の紹介

Jacob Mesick は過去9年間ユーザーとして CorelDRAW®を使用しています。彼は従来の アート形式とデジタル アート形式の両方に 情熱を持っており、これら2つのクリエイ ティブな領域を組み合せた新しい方法を見 い出しています。メンフィス芸術大学 (Memphis College of Art)からコンピュータ アートで学位を取得した後、Jacob は現在 ARINC のアナリストであり、フリーランス のプロジェクトを楽しむとともに、彼の仮 想アートの情熱を燃やしています。彼の多く の関心事には、デジタル写真、コンピュー タ グラフィックス、イラストレーション、 看板デザイン、スケッチ、および絵画など があります。

第14章:ロゴデザイン

私は常に、シンプルかつ洗練されたロゴデ ザインの世界を楽しんできました。ロゴは、 左脳形式の右脳のアイデアです。ある種のア イデアは、努力することなく素早く心に浮 かびます。まるで、他に選択の余地がない かのように・それでいて、他のアイデアは 我々をすり抜けていきます。ロゴは、会社の 全体像についての洞察を与え、ブランドに ついて人が知るべきことを捕らえています。

私は初めに「Crack Monkey」のロゴを授業 でデザインしました。私は同じアイデアの一 部を別の授業で使いたいと思い、架空のT シャツ会社を表すロゴに使いました。その後 の人生で、私は自分のTシャツ会社をこの 名前で実際に開業しました(図1)。

In this このチュートリアルでは、「Crack Monkey」ロゴを作成する手順を示すととも に、良いロゴを作成するためのヒントを提 供します。



図 1:T シャツ デザイン会社のロゴ

アイデアのブレインストーミン グ

それでは、ロゴの素晴らしいアイデアを、 どのように考え出しますか?ブレインス トーミングのやり方は多数あります。他の アーティストが作ったロゴを見たり、ロゴ ブックを参照したり、オンラインで探すこ とができます。ロゴのアイデアについての私 の好きな本の一冊は、Idea Index: Graphic Effects and Typographic Treatments by Jim Krause (Cincinnati: F+W Publications, 2000) です。優れたオンラインソースとしては、 Logo Lounge (www.logolounge.com)があ ります。これらのソースやその他のソースに は、あなたを刺激する多くの素晴らしいア イデアが示されています。

また、自分の以前のスケッチを参照することもできるでしょう(図2)。常にスケッチ ブックを持ち歩くことをお勧めします。でき る限り多く描いてください。描画したもの がナンセンスでも構いません。何でも描い て、そのスケッチブックを保管してください。後でそれを眺めることは、あなたの創造 性にひらめきを与える上で役立ちます。



図 2: ラフ スケッチ

別のブレインストーミング戦略には、バブ ルチャート形式でマインドマップを作るこ とです。バブルチャートを使うことは、自 分の会社について言いたいことを考え始め る良い方法です。「Crack Monkey」ロゴを 見てクスクス笑うほとんどの人が、結局 「モンキーはTシャツを買うこととどんな関 係があるの?」と尋ねます。私は、「すべて です」と答えます。私は、Tシャツ会社は神 経質で、奇妙で、ひねくれ屋であるべきだ と考えました。それでは、どうやってモン キーにたどり着いたのでしょう?私はバブ ルチャートから始めました。

バブル チャートは、バブルの中に配置され た中心的なアイデアから始まります。このバ ブルから、小さなバブルが広がり、これに は関連するアイデアが含まれます(図3)。バ ブル チャートを作成したら、一番遠いバブ ルからいくつかのアイデアを連結してみま す。Choose 2 つの関連性のないアイデアを 選んで、横に並べます。これら 2 つのアイデ アは、一緒にするとどのように聞こえます か?何を連想させますか?最初のアイデアと 関係のないアイデアでも、それらを使って 新しいバブル チャートを開始できます。そ れでもアイデアを考え出すことができない 場合は、バブル チャート外で使用される言 葉について、できることをすべて考え、そ れから、思いつく形状を描き始めてくださ い。このプロセスは、初めはアイデアがひら めかないかも知れませんが、時間をかけて 行ってください。



図 3: バブル チャート

このブレインストーミング方法を使うと、 あなたの頭は、1日中さまざまなアイデア を使い続けます たとえば、眠る直前や仕事 に行く途中に思いつく空想などがそれです。 通常、あなたが探しているアイデアは、最 も期待していないときに、こころの表面を 急いでよぎります。

私が受けたイラストレーションの授業の有 能なインストラクタは、「描き始める前に、 少なくとも 50 から 100 個のサムネールを描 きなさい」と学生によく言っていました。 100 個のサムネールは多すぎると思います が、ブレインストーミングの重要性は理解 できます。最初のデザインで満足しないでく ださい 実験をしてください、私が「Crack Monkey」のデザインで行ったように(図 4)。特定のアイデアを「これだ」と思う場合 は、自分の直感に従い、自分のアートに大 胆な発言をすることを恐れないでください。



図 4: バブル チャートのアイデアを実験する

スケッチをスキャンする

気に入ったスケッチができたら、参考とし て使いたいものを1つ選びます。

この場合は、私は自分の「Crack Monkey」 のスケッチの1つを使います(図5)。同じ ようなスケッチを作成して、以下に従って ください。スキャナの解像度を200-300 dpi (ドット/インチ)に設定し、トレースが簡 単なようにスケッチを白黒でスキャンしま す。



図 5:参考用のラフ スケッチ

ノードを操作する

ロゴの作成を開始したら、曲線を描き、 ノードを使ってそれを変形します。まず、 ノードについて学びましょう。

ツールボックスの**ベジェ**ツールをクリック し、ページを2回クリックして、左から右 に線を作成します。線には両端に1つずつ、 2つのノードがあります(図6)。



図 6: ベジェ ツールで作成された線

次に、ツールボックスの**整形**ツールをク リックして、線の中央をダブルクリックし ます。ダブルクリックするとノードが追加さ れます。(既存のノードをダブルクリックす ると、そのノードが削除されます)。新規 ノードを右クリックして、[曲線化]を選択 します。このオブションでは、2つのハンド ルが作成され、それをドラッグすると、中 央のノードと両端のいずれかのノードの間 に曲線を形成できます。このオプションで実 験します。同じ方法で反対のノードを変換す ると、曲線を整形するためのハンドルがさ らに2つ追加されます(図7)。



図 7: コントロール ハンドルを使用して、曲線を作成 する

ノードを右クリックすると、[**尖化**]、[ス ムーズ化]、または[対称]のノード種類を選 択できます(図8)。各ノードの種類にはそれ ぞれの利点があります。それぞれを実験し てください。



図 8: ノードの 3 つの種類 : 尖化 (1)、スムーズ化 (2)、 対称 (3)

ドキュメントを設定する

[ファイル]▶[新規作成]をクリックして、 CorelDRAWの新規ドキュメントを開始しま す。[新規ドキュメントの作成]ダイアログ ボックスで、[サイズ]リストボックスが[レター]に設定されていることを確認しま す。

[オブジェクトマネージャ]ドッキング ウィンドウが表示されていない場合は、 [ウィンドウ]▶[ドッキングウィンドウ]▶ [オブジェクトマネージャ]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、[新規レイヤ]ボタンをク リックして新規レイヤを作成します。新規レ イヤの名前をイメージをスキャンするに変 更し、レイヤ1の下にドラッグします。さら に、レイヤ1をロゴに名前変更します。イ メージをスキャンするレイヤを選択して、 スケッチをインポートします。

白黒スケッチのカラーを変更すると、ス ケッチをトレースする時に役立ちます。コン ピュータが使用される以前の時代では、 アーティストはスケッチによくシアンの色 を使用しました。これは、描画をコピーや スキャンしたときに複製されないためです。 製図者はイメージを青で描き、その後で黒 インクでさまざまな線の太さで青の上をな ぞりました。類似のプロセスで、私はスケッ チのカラーを青に変更します。青の上を黒で トレースすると、イメージのどの部分をト レースしたかが簡単に分かります。白黒の ビットマップを CorelDRAW にインポートす ると、白い部分を塗りつぶし色で変更し、 黒い部分を輪郭の色で変更できます。

最後に、[オブジェクトマネージャ]ドッ キングウィンドウで、[イメージをス キャンする]レイヤの横のプリンタと鉛筆ア イコンをクリックします。プリンタアイ コンをクリックしてそのレイヤの印刷をオ フにし、鉛筆アイコンをクリックしてレイ ヤをロックして編集不能にします(図9)。ロ ゴレイヤを選択します。これで、開始する 準備が整いました。



図 9: [オブジェクトマネージャ] ドッキングウィンド ウでは、ロゴレイヤが選択されたレイヤとして識別 され、イメージをスキャンする レイヤは編集と印刷 がロックされていることが示されます。

眼を作成する

楕円形ツールで楕円形を作成して、「Crack Monkey」の眼を描き始めます。下のスケッ チを参考にして、眼の周囲に楕円形を描き ます。完璧に描けなくても心配しないでくだ さい。後で、楕円形を編集できます。**選択** ツールを使用して、楕円を位置決めします(図 10)。



図 10: 青いスケッチの上に楕円形を作成する

楕円形をより正確に修正するには、楕円形 を曲線に変換する必要があります。楕円形を 右クリックし、[曲線に変換]を選択します。 これにより、楕円形には、上部に1つ、下 部に1つ、両側に1つずつの4つのノードが 表示されます。楕円形をダブルクリックし て、整形ツールをアクティブにします。両側 のノードの周辺をドラッグして選択ボック スを作成します (図 11)。



図 11: 整形 ツールを使って両側のノードを選択する

ノードを下にドラッグして眼を整形します。 形状に満足できたら、ノードの外側をク リックしてノードの選択を解除します。さら に、楕円形の上部のノードを選択して、そ のノードを右クリックし、ノードが[対称] に設定されていることを確認します。上部の ノードが選択した状態で、コントロール ハンドルをお互に向けてドラッグして眼の 上を狭めます。

次に、眼の複製を作成します。**選択**ツールを 使って、左側の眼をドラッグします。マウス ボタンを放す前に、1回右クリックして眼を コピーします(図12)。



図 12: 眼を複製する

眼の複製は最上位のレイヤに配置されます が、下のレイヤに移動する必要があります。 一時的に各オブジェクトに異なるカラーを 適用することにより、どのオブジェクトが 上にあるか簡単に分かります(図13)。



図 13: 異なるカラーを使用して上のレイヤを識別す る

[オブジェクトマネージャ]ドッキング ウィンドウで、複製したオブジェクトを重 ね順でオリジナルオブジェクトの下にド ラッグします。さらに、複製をサイズ変更 し、変形して、眼の周りの黒い外円を作成 します。次に、Ctrlを押したまま楕円形ツー ルで正円を作って、眼の小さな虹彩を作成 します。

2番目の眼を作成して、完成した右眼(我々の左側)をドラッグして複製し、プロパティバーの[**水平方向にミラー化**]ボタンをクリックして複製した眼をミラー化します。必要に応じて、複製した眼を整形します(図 14)。



図 14: 完成した右眼 (我々の左側) をコピー、ミラー 化、整形して、モンキーの左眼 (我々の右側に表示 される) を作成する

鼻と口を作成する

ノードの編集に慣れてきたので、**ベジェ** ツールを使って「Crack Monkey」の鼻を作 成します。フリーハンド ツールを使っても 曲線を描くことができますが、**ベジェ** ツー ルでは作成されるノードが少なく、単純な 形状の作成に適しています。 ツールボックスの**ベジェ**ツールをクリック します。スケッチを参考に使い、クリックし て鼻孔の形状に沿ってノードを配置します。 作成した曲線がスケッチの曲線に正確に 従っていなくとも、心配しないでください (図 15)。



図 15: スケッチの形状に大まかに従ったノードの配置。

ノードを配置したら、曲線を整形できます。 鼻が選択されていることを確認してくださ い。整形ツールを使用して、すべてのノード の周りをドラッグして選択ボックスを作り ます。ノードのいずれかを右クリックして、 [曲線化]を選択します。このオプションで は、選択したすべてのノードを劣化ノード に変更します。ノードの劣化を使用して、 ノードの下に鋭角を3つ作成し、ノードの スムーズ化を使って曲線の残りを作成しま す(図 16)。



図 16: ノードの劣化とスムーズ化を使用して鼻孔の 曲線を整形する

鼻が完成したら、独りで口と唇の上の円弧 を作成してみてください。行ったら、[オブ ジェクトマネージャ]ドッキングマネー ジャのイメージをスキャンするレイヤの横 にある眼のアイコンをクリックして、青い スケッチを非表示にします(図17)。



図 17: スケッチを非表示にした描画の表示

頭と耳を作成する

参考用のスケッチを使わないで、頭と耳を 作成します。初めに、新規レイヤを作成し、 頭と名前を付けます。[オブジェクトマネー ジャ]ドッキングウィンドウで、ロゴレイ ヤの横にある眼のアイコンをクリックして 非表示にし、頭レイヤが選択されているこ とを確認します。

楕円形ツールを使って楕円形を描き、頭部 の楕円に変形します (図 18)。楕円を複製し て、複製した楕円をスケールして小さくし、 オリジナルの楕円の側面に移動してモン キーの右耳 (我々の左側)を作成します。さ らに、右のノードをドラッグして耳の曲線 を変形します (Figure 19)。



図 19: ノードをドラッグして複製した楕円をサイズ 変更および変形する

次に、選択ツールで耳をドラッグして複製 し、右クリックします。ここでは、Shift キーを押したままドラッグして、移動を水 平軸に拘束します。さらに、前に眼で行った ように複製をミラー化して、2番目の耳を作 成します。

ガイドラインを使用して、2番目の耳の頭部 中央からの距離が最初の耳の距離と同じに なるようにします。初めに、ルーラーが表示 されていることを確認するか、[表示]▶[ルーラー]をクリックして、ルーラーを表示 します。垂直ルーラーから2本のガイドラ インをドラッグします:1本はモンキーの右 耳(我々の左側)の内側エッジに沿って、ま た、もう1本は頭部の右エッジ(我々の左側)に沿って。一方のガイドラインを選択した 状態で、Shift キーを押しながら、もう一方 のガイドラインをクリックすると、両方の ガイドラインが選択されます(図20)。2本 のガイドラインの距離を保持すると、右耳 と
左耳を
対称に
揃える
ため
に
ガイド
ライン を使用できます。その場合は、測定する必 要がありません。両方のガイドラインを右に ドラッグして、右クリックしてガイドラ インを複製します。右のガイドラインが頭部 のエッジと揃うように、複製したガイドラ インを配置します。[表示] ▶ [ガイドライン にスナップ をクリックし、モンキーの左耳 の内側のエッジが左のガイドラインにス ナップするように、左耳をドラッグします。 耳をドラッグする際に、**Ctrl**を押したまま にすると、移動が水平軸に拘束されます(図 21)。



図 20: 両方のガイドラインを選択する



図 21: ガイドラインを複製して、耳を揃える

ロゴを終了する

作業はほとんど終了しました。最後の部分を 作成する前に、[オブジェクトマネージャ] ドッキングウィンドウのイメージをス キャンするレイヤの横にある眼のアイコン をクリックして、青いスケッチを表示しま す。頭レイヤが選択されていることを確認 し、ベジェツールを使用して顔の形状をト レースします(図 22)。ラフな輪郭がある場 合は、青いスケッチを非表示にして、描画 の良好な表示にします(図 24)。



図 22: ベジェ ツールを使用して顔をトレースする



図 23: スケッチを非表示にした顔のラフな輪郭



図 24: 顔の曲線を変形する

次に、顔のもう一方の側の曲線を複製して ミラー化します。顔の2つのパーツが左右対 称であることを確認するために、ガイドラ インを顔の中央に配置します。初めに、「表 示] ▶ [ダイナミックガイド]をクリックしま す。ダイナミックガイドは、オブジェクトを 正確に配置および整列できる一時的なガイ ドラインです。この場合は、ダイナミック ガイドラインを使ってメインの楕円形の中 央を通るガイドラインを配置します。ダイナ ミック ガイドラインを有効にして、楕円形 を選択し、ルーラーから垂直ガイドライン を顔の中央までドラッグします。ガイドラ インをドラッグしながら、楕円形の中央に 移動して、「中央揃え」が表示されたらマウ スボタンを放します。ガイドラインが顔の 中央にスナップします。 顔の左右の曲線をガ イドラインに揃えます。

ここで、顔の両側を結合します。選択ツール で、顔の右側をクリックします。Shift を押 しながら、左側をクリックして、顔の両側 が選択されるようにします。Click [アレン ジ] ▶ [結合]をクリックして、2つの曲線を 結合します。次に、終端のノードを接続し て、閉じた形状を作成します。選択ツールで 曲線をダブルクリックして、整形ツールを アクティブにします。ポインタの横に矢印が 表示されるまで、左上の終端ノードを右上 の終端ノードにドラッグします。この矢印 は、マウスボタンを放すと、2つのノード が結合されることを示します。下のノードを 接続するには、ベジェツールを使用します。 終端ノードの一方の上にポインタを置き、 ポインタの横に矢印が表示されたら、ク リックします。さらに、ポイントをもう一方 のノードの上に置いて、ポインタの横に矢 印が表示されたら、クリックして2つの ノードを接続します(図 25).



図 25: ベジェ ツールを使用して終端ノードを接続する

これで、頭部、左耳、右耳、顔の四つのオ ブジェクトができました。次に、頭部と両耳 を1つのオブジェクトに結合します。Shift 押したまま、両耳と頭部をクリックして選 択します。[アレンジ] ▶ [整形] ▶ [ウェルド] をクリックして、3つのパーツを1つに結 合して、交差している線を削除します。

この時点で、**整形**ツールを使用すると、頭 部と耳の形状を調整できます。耳の形状が気 に入らない、あるいは顔の長さが足りない 場合には、好きなように調整してください。 そして、実験することを恐れないでください。

ウィンドウの黒い領域をクリックして、オ ブジェクトをすべて選択解除します。選択 ツールを使って、顔を選択し、Shiftを押し ながら頭部をクリックします。さらに、[ア レンジ]▶[整形]▶[トリム]をクリックして、 顔の形状を頭部の形状から切り取ります。 最後の構成要素は、モンキーの頭の「割れ 目」です(図26)。ベジェツールを使用して、 この構成要素を作成できます。顔の構成要素 はすべて作成されています。[オブジェクト マネージャ]ドッキングウィンドウのロゴ レイヤをオンにすると、「Crack Monkey」ロ ゴが表示されます。



図 26: 「割れ目 (Crack)」構成要素を追加する

箱をデザインする

ロゴには多くの用途があります。たとえば、 ロゴを使って箱を作ることができます。この セクション

の手順に従えば、製品デザインは思うほど 難しくないことが分かるでしょう。

任意の段ボール箱を入手します。この箱を、 折り蓋が破れないように注意深く解体しま す。巻尺を用意して、製品の組み立て方法に ついてメモを取ります。次に、箱の内側をモ ノクロイメージとしてスキャンします。こ のイメージを独立したレイヤにインポート して、簡単に参照できるようにスキャンし た箱のカラーを変更します。

続いて、この箱のトレースを行います。こ こでは、長方形ツールを使って、箱の正面、 背面、側面の長方形を作成します。プロパ ティバーのコントロール類を使用して、対 応する長方形が同じサイズであることを確 認します。長方形を間に空間ができないよう に配置します(図 27)。[ガイドラインにス ナップ]オプションが有効になっていること を確認し、スキャンした箱の上部折り蓋の かどをマークするようにガイドラインを設 定します。



図 27: スキャンした箱に、長方形を描き、ガイドラ インを追加したもの

正面、背面、側面の形状が完成したら、そ れらをすべて選択して、複製し、オリジナ ルの長方形の上に複製を配置します。配置 した図形の間に隙間がないことを確認しま す。スキャンした箱の折り蓋と一致するよう に、上部の長方形のサイズを変更します。

上部の長方形を変形するために、先ず長方 形を曲線に変換する必要があります。上部の 長方形をすべて選択して、その1つを右ク リックして、[曲線に変換]を選択します。 各長方形のコーナーに4つのノードが現れ ます。曲線を変形したい場所にノードを追加 します。ノードをガイドラインにドラッグし て、ノードを所定の位置にスナップさせま す(図 28)。



図 28: ノードをドラッグして、曲線がスキャンした 箱の輪郭に従うようにする

必要な調整を行ったら、上部の形状を複製 して、下部の形状を作成します(図29)。さ らに、下部の形状をミラー化して、ス キャンしたイメージを非表示にして最終結 果を確認します(図30)。



図 29: 上部の形状を下部に複製する



図 30: 箱の最終輪郭

この箱をテンプレートとして保存したい場 合は、スキャンしたイメージとガイドラ インを除去し、箱を CDT ファイルで保存し ます。

最後に、カラーとテキストを箱に適用し、 ロゴ デザインを加えます(図 31)。

ブランド名を作成する

それでは、ロゴはどこに使うべきですか? それは、会社がどのくらい洗練されている かによって異なります。製品の配置が多すぎ ると、間違った信号を送る可能性がありま す。ロゴを賢明に使うには、戦略と創造性が 要求されます。

たとえば、私は「Crack Monkey」ビジネス 用に大き目の名刺を作り、私の顧客が既存 の名刺入れの中に放り込めないようにして います。サイズが大きいと、その名刺をいつ もより詳細に見ることになります。これは、 単に普段使っているサイズではないためで す。

また、私はロゴを袋に配置しました。なぜ なら、袋が運ばれる先で無料の移動広告と なるからです。私は、顧客に一番影響を与え るものは何かを考え、その他のロゴの使い 方を見つけました(図 32 から図 36)。

ブランド設定は重要です。なぜなら、素晴 らしい製品を作ると、人はその評判によっ て、他の製品も買うからです。だから、ロゴ の使い方を決めるときは、戦略的に考えて ください。これは間違いなく効果がありま す!



図 31: ロゴ付きの最終形態の箱



図 32: 広告板、箱、袋



図 33: レターヘッド



図 34: 封筒



図 35: 雑誌広告



図 36: 箱
第15章:カーラッピング

Jim Conquest



執筆者の紹介

カリフォルニア州、メニフィー在住のグラ フィックアーティストおよびモータース ポーツデザイナー。1988年設立の大判印刷 と自動車ラップ専門のサインショップ 「Imagine It Graphics」のオーナーであり、 モータースポーツやアクションスポーツ業 界のスティッカー、バナー、衣類、および 標識の制作も行っています。さらに、大判プ リンタのトップメーカーである Roland® DGA のテスターおよび客員トレーナーでも あります。CoreIDRAW®の最初のリリースか らの熱心なユーザーです。

第15章:カーラッピング

車とレースに囲まれて育ち、レーサーにな り、それらがオートレース業界への情熱の 原点です。その情熱とグラフィックデザ インを組み合わせることで、夢が実現しま した。1980年後半から1990年にかけて、サ インソフトウェアは手作業の裁断から画期 的な前進を遂げましたが、そのデザインの 機能は洗練されていませんでした。義理の父 が CorelDRAW の初期バージョンの VHS デモ を持ってきたときに、デザインの可能性を 想像したとたんすぐにひらめきました。これ で動くキャンバスで自身を表現できる!

今日のデジタル プリンタ、特に耐久エコ溶 剤や溶剤の大判プリンタでは、キャンバス の選択は想像力により異なります。キャンバ スにすることができるものには、ビル、壁、 机、窓、窓回りの装飾、おもちゃ、携帯電 話、ヘリコプタ、レースカー、人などがあ ります。私の好みのキャンバスは、Hot Wheels™ ミニチュア、無線操縦(R/C)カー、 53 フィートのトレーラーなどのあらゆるサ イズの自動車です。自動車それぞれにはそれ ぞれの課題がありますが、CorelDRAW には 制限がないので自由にデザインすることが できます(図1)。

自動車のデザインの最大課題は動くことで す。高速道路で派手な自動車ラップを付けて いるのを見かけますが、何を伝えようとし ているのでしょうか?自動車では、あなた が誰であるか、何をしているのか、連絡の 方法を3秒から5秒間で伝えることができ ます。それで終わりです!この「3から5秒」 ルールでは、大胆な説明を瞬時に作る必要 があります。他の課題として、屋根はともか く自動車は曲面で、4面であるということで す。



214 ¦ CorelDRAW Graphics Suite X5 ガイドブック

使い始める

まずお客様のことからはじめます。

- 仕事は何ですか?
- 期待するものは何ですか?
- 予算はいくらですか?予算は、場合に よってはフルラップか部分ラップかを決 定します。
- 使用する自動車(キャンバス)は何ですか
 ?
- 既存のデザインを使用しますか?それとも新しい外観を作成しますか?

このプロジェクトで、顧客が提供した名刺 には「Work your magic!」と書かれていまし た。顧客は害虫除去と建築会社「Ranch & Coast Termite」のオーナーで、日常、ト ラックを使用して仕事をしています。そのト ラックの写真を数枚撮って仕事に取りかか りました(図2と3)。使用する自動車のテン プレートはあったけれど、写真により自動 車モデルのロゴ、ドア成形、車体のへこみ の配置の実環境が確認でき、デザインする グラフィックにより取り付け作業が簡単に なるか、より困難になるかを判断すること ができます。コンプロジェクトを「シンプル で大胆」な説明で着手することにしました。 フルサイズの小型トラックのラップでは、 大判印刷が必要になります。多分大判または ワイドフォーマットの印刷は、道路の両側 に見れるほとんどの広告看板で使用されて いるので、良く知っていることと思います。 このタイプの印刷は、店のビルから垂れ下 がっている巨大なバナーや、停止信号で横 の配管工のライトバンのラップにも使用さ れます。CorelDRAW がこの媒体のデザイン や制作を扱うことができるは知られていな いかもしれません。1/64 スケールのダイカ ストのデカール、53フィートのトラクタト レーラー、または 30 x 100 フィートのバ ナーのデザインでも、世界で最もパワフル なデザイン ツールの1つを使用することが できます!



図 2: トラックの背面



図 3: トラックの側面

作業領域を設定する

新しいドキュメントでこのプロジェクトを 開始します。CorelDRAW を開始すると、デ フォルトでは Welcome スクリーンが表示さ れます。[クイックスタート]ページで、

[空のドキュメントを新規作成]をクリック して必要な設定を選択します。次に、作業領 域を設定します。これらの作業領域の設定は 必須です。

Roland 540 XC Pro III Eco-Sol プリンタに出力 するので、最終出力カラーに注意する必要 があります。エコインク溶剤を使用する大判 プリンタ用に、Roland は CPL カラー パレッ トファイル形式の VersaWorks™ パレットを 提供します。[マイパレット]フォルダにド ロップして CorelDRAW で開くことができま す。VersaWorks パレット (PANTONE® ファンチャートに非常に似ている) からス ウォッチ カラーを印刷して、デザイン中に 使用するためのカラー出力参照,とします。 非常に便利なツールです。

[ウィンドウ] ▶ [カラーパレット] ▶ [パレッ トを開く] の順にクリックして、リストから 自分用のカスタム Roland VersaWorks パレッ トを開きます。これで、自分用のカラー選択 が設定されました。PANTONE カラー環境で 作業する場合や、クライアントが特定の色 を定期的に使用する場合は、カスタムパ レットを開くと非常に便利です。デフォルト のパレットで色を検索したり、特定のクラ イアントで以前使用した色を覚えておく必 要はありません。代わりに、各クライアント 用に個々のパレットを作成して、その後の プロジェクトでそのパレットを使用するこ とができます。

次に、プロパティバーの [単位] コントロー ルを、[インチ] に設定して、通常使用する 単位にします。補足:通常取引している日本 のモーターバイク製造メーカー の仕様はミ リメータになっています。CoreIDRAW の優 れた機能の1つを使用すれば、ミリメータ で寸法を入力して自動的にインチに変換す ることができます。デフォルトのページサ イズを[レター](8.5x11インチ)に設定しま す。プロパティバーの[ページサイズ]ボッ クスには現在のページの幅と高さが表示さ れています。130 mm (8.5")をボックスに入 力して、[Enter]キーを押すと、幅が5.118" へ変換されます。オブジェクトやテキストの サイズを変更する場合も、同じ方法を使用 することができます。

次に、定期的に使用するツールをソートす るために、独自のカスタム ドッキング ウィンドウを作成します。キーボードの ショートカットのように、カスタムドッ キング ウィンドウは時間を節約することが でき、マウスやペンを数回クリックするだ けで好みのツールへアクセスすることがで きます。 カスタム ドッキング ウィンドウを 作成するには、「ツール] ▶ [オプション]の順 にクリックします。[オプション]ダイアロ グボックスで、[**作業領域**] カテゴリを展開 し、[カスタマイズ] カテゴリを展開して、 [コマンド]をクリックします。次に、ダイ アログ ボックスの上部のリスト ボックスか らメニュー名を選択し、リスト ボックスの 下のメニュー コマンドの一覧から項目を選 択します(図4)。

[ワイヤーフレーム] 表示を通常使用するようにするには、リストボックスから[表示] を選択して[ワイヤーフレーム] コマンドを 一覧から見つけます。[ワイヤーフレーム] コマンドをダイアログボックスから作業領 域へドラッグします。[アレンジ]メニュー の[整形] コマンド、[効果] メニューの[高 等線] と[レンズ] コマンド、[テキスト] メ ニューの[文字書式] コマンドなどその他の コマンドでもこれらの手順を繰り返します。 必要なすべてのメニュー コマンドを設定したら、[OK]をクリックして[オプション]ダ イアログボックスを閉じます。作業領域に いくつかの小さなボックス(各コマンドに1 つ) が表示されます。 個々のボックスをプロ パティ バーヘドラッグするか、各項目をダ ブルクリックしてカスタム ドッキング ウィンドウを作成します (図5)。 個々のドッ キング ウィンドウを作業領域で別々に表示 するか、一緒に入れ子にすることができま す

(図6)。これで準備が完了しました。



図 4: [オプション] ダイアログ ボックスでメニュー コマンドを選択する

☆ 文字フォーマッ	h 🗉 🗖 💌
0 Arial	•
標準	•
24.0 pt	<u>U</u> 🛎
範囲のカーニング:	×
文字効果	*
文字シフト	*
スクリプト:	すべての言語 ▼

図 5: カスタムの [文字書式] ドッキング ウィンドウ

💿 等高線		
○ 中心へ		
◎ 内側		
◎ 外側		
オフセット:	2.0	🔶 mm
ステップ:	1	* *
	適用	

図 6: 入れ子ドッキング ウィンドウ

ロゴをスキャンしてトレースす る

このプロジェクトでは、いくつか既存の要素と新しい外観の部分ラップを組合せます。 クライアントの名刺をスキャンして(図7)、 [ベジェ] ツールを使用してロゴの波部分の 手動トレースを行います(図8)。デザインが シンプルなので Corel® PowerTRACE™を使 用するより手動トレースの方が簡単に行え、 後で不必要なノードを除去する手間を考え ると手動トレースの方が時間を節約できま す。

ロゴを手動でトレースするので、正確にす る必要はありません。[ベジェ]ツールを使 用して直線セグメントを描画し、青色の波 の輪郭上をおおざっぱになぞります。次に、 直線を曲線に変換して、[整形]ツールを使 用してそれらを整形します。次に、[整形] ドッキングウィンドウから[トリム]コマン ドを使用して、各波の底に影効果を作成し ます(図9).最初に、影のおおざっぱな形状 を作成します。次に、明るい青の輪郭線を選 択して[整形]ドッキングウィンドウの[ト リム]ボタンクリックし、影オブジェクトを クリックします。影が明るい青の輪郭線に 沿って切り取られ、ロゴがトレースされ終 了します。



図 7: スキャンされたロゴ



図 8: [ベジェ] ツールを使用してロゴをトレースする



図 9:[**トリム]** コマンドを使用して波に影効果を追加 する

ロゴ、塗りつぶし、ダーツを追 加する

「海岸」モチーフの波口ゴとその色の組合せ を考えた場合、デザインの「農場」部分に は、初期の「ウディ」ワゴンの木目の側面 にのようなフェンスの心象イメージがあり ます。CorelDRAW でシームレス使用できる Digital Designware \mathcal{O} Pro Vehicle Outline \Box レクションから自動車のテンプレートを インポートします。CorelDRAW の長所の1 つは、一定の比例に拡大できる作業領域で す。ビル、自動車、雑誌などのデザインで は、100%の倍率で作業できることが理想的 です。Pro Vehicle Outlines は 1/20 倍率なの で、ページ サイズを 200 x 400 インチに設定 します。次に、[選択]ツールを使用して テンプレートを選択し、プロパティバーの スケール率] ボックスに 2000 と入力して、 テンプレートのサイズを 2000% に変更しま す。これで準備が完了しました。

ロゴのサイズを変更し、[選択] ツールを使 用して回転させ、トラックの荷台の後方の トラックの輪郭線上に配置します。次に、も う一方の側面用にロゴを複製します([Ctrl + D])。トラック荷台の輪郭線を使用して、カ スタムの[整形] ドッキングウィンドウの



[インターセクト] コマンドでロゴを切り抜 きます(図10)。次に、大きな長方形を描画 してカバーするトラックの領域上にそれを 置きます。ここで、長方形にグラデーション 塗りつぶしを適用します。使用可能な塗りつ ぶし色の範囲を表示するには、[グラデー ション塗りつぶし] ダイアログ ボックスの [カラーブレンド] から [カスタム] を選択し ます。



図 10: ロゴを切り取って塗りつぶしを適用する



図 11: ダーツを追加する

最後に、[ベジェ] ツールを使用して長い三 角形を描画し、三角形を 5 回複製して ([Ctrl +D])、そのコピーを所定の位置に移動して トラックの側面に沿ってダーツを作成しま す (図 11)。

テキストを追加する

次に、「Ranch & Coast」テキストを3つに 分割したテキスト文字列で作成します。 Letterhead Fonts で提供されているフォント を使用します。[選択] ツールを使用して 「Ranch」テキストを選択し、[アレンジ]▶ [曲線に変換]([Ctrl + Q])の順にクリックし て、[アレンジ]▶[曲線の分割]([Ctrl + K])の 順にクリックします。テキストを曲線に変換 しそれを分割して、個々の文字へ形状を 調整します(図12)。この機能を使用しない で、縮尺、傾斜、回転してテキストのみを 変更することができます。文字を図形化した ら「Ranch」テキストを選択して、[アレン ジ]▶[結合]の順にクリックして、グラデー ション塗りつぶしを追加します。文字を結合 して、5つの個々のオブジェクトに塗りつ ぶしが適用されないようにします。

「Ranch」テキストへ塗りつぶしを追加した ら、「Coast」テキストを選択します。 「Coast」内の文字を互いにブレンドするよ うに、独自の[整形]ドッキングウィンドウ の[ウェルド]コマンドを使用して、個々の 文字を1つの固定文字列に結合します。次 に、「Coast」テキストヘグラデーション塗 りつぶしを追加します。



図 12: テキストの形状を変形してグラデーション塗りつぶしを追加する

ここで「Ranch」を選択して、独自の[高等 線]ドッキングウィンドウを使用してオブ ジェクトの外側に高等線を追加します(図 13)。次に、「&」と「Coast」に対して同じ操 作を行います。サイン業界ではデザインが印 刷され切断される場合の切断線としてのべ クトル線が必要なので、[輪郭]ツールでな く[等高線]ツールを使用します。次に、 [Ctrl+K]を使用して各テキストオブジェク トから等高線を分割します。「Coast」から 等高線を選択し、[Ctrl+D]を使用してそれ を複製します。この複製を使用して、テキス トヘドロップシャドウを作成します。複製 は最初テキストの最前面にあるので、[Ctrl +Page down]を使用してそれをテキストと 等高線の下に置きます。最後に、複製を最適 な場所へ移動して仕上げます(図14)。



図 13: 等高線の追加



図 14: ドロップ シャドウの追加

デザインを完成させる

これで側面のデザインは完了しました。反 対の側面用にそれを複製します。次に、プロ パティバーの[水平方向へミラー化]ボタン を使用して、グラフィック全体をミラー化 します(図15)。次に、テキストを再度ミ ラー化し、それを正常に戻します。ロゴを回 転させたら、後部ドアのテーマを実行しま す。

デザインでは、自動車の特定部分を考慮す る必要があります。ドアハンドル、エンブ レム、車体成形のようなものは、テキスト でカバーされないほうが良く見えます。ほ とんどすべてをラップすることはできます が、デザインの管理を握っている場合は、 取り付け時間やお客様の出費を節約するた めに自動車のこれらのパーツに合わせて作 業します。 CorelDRAW を使用して、プロジェクトの最 終結果をクライアントに提供することがで きます。利用可能な多数のデザイン ツール を使用することで、13 年でほとんど表面に キズを付けたことはないと感じています。ナ プキンに走り書きする必要はありません。

完成したデザインで、自分の目標、「シンプ ルで大胆」を達成したと思います。現在お客 様の承認を待っています。最初の原案は大成 功でした。お客様は、期待していたデザイン そのものであると言ってくれています。色精 度用に Roland プリンタでビニールに校正刷 した後に、少し色調整してジョブを終了し ます(図 16)。

これらのヒントが今後使用するキャンバス にお役に立てれば幸いです。



図 15: グラフィック全体がミラー化されます。テキストを再度ミラー化すると、元に戻ります。



図 16: ラップされたトラック

第16章:カラーマネージメント技法

David Milisock



執筆者の紹介

CorelDRAW Graphics Suite のカラーマネー ジメントの執筆者、David Milisock は 1975 年以来グラフィックス業界で仕事をしてき ました。彼は Custom Graphic Technologies Inc.の社長であり、同社はカラーマネージ メント、Adobe® PostScript® 規格とのファ イル準拠、ネットワーク システムおよび コンピュータ システム、あらゆるグラ フィック設備のマネージメント コンサル ティングを専門とするテクニカル サポート 企業です。彼はバージョン4以来、 CorelDRAW® にプロフェッショナル レベル のサポートを行っています。David はプロ フェッショナル カラーに関する技術記事の 常連寄稿者であるとともに、Corel フォーラ ムで技術上の専門知識を提供しています。彼 はこのチュートリアルを CorelDRAW 製品開 発チームの Matthew Don の密接な協力を得 て執筆しました。

第16章:カラーマネージメント技法

適切なカラー出力の秘訣は、適切なカラー 作成を行うことです。カラーに注意を払って デザインプロセスを行えば、ファイルのエ クスポートと印刷はシンプルになります。

カラーマネージメントは、新規ファイルを 作成したり、別のソースからファイルを開 く際に、モニタ表示と印刷物の両方でカ ラーの一致に自信を持つことできる環境を 提供します。

カラー スペースについて

プリンタやコンピュータ モニタなどの異な るデバイスは、同じカラー値を異なるやり 方で解釈している場合があります。カラー マネージメントは、カラー値と各デバイス のカラー スペースを同期させ、異なるデバ イスでカラーが一貫性を持って表示される ようにします。

カラースペースは、それに含まれるカラー の範囲 (再現範囲)に応じて規定されます。 一部のカラースペースは、他のものより大 きく、より広い範囲のカラーが含まれてい ます。カラースペースの名前は、しばしば カラーモデルを示すことがあります。たと えば、カラースペースの sRGB および ProPhoto RGB は RGB カラーモデルを使用し ており、赤 (R)、緑 (G)、青 (B)の主要カラー で構成されています。RGB カラーモデルは、 画面上でイメージを表示するために使用さ れ、CMYK モデルはシアン (C)、マゼンタ (M)、イエロー (Y)、ブラック (K)の4種類の インクを混ぜて印刷するために使用されま す。 各カラースペースでは、それぞれカラーは 最も明るいものから最も暗いもの(最も純 粋なもの)の色相(または諧調)の範囲により 表されます。

たとえば、RGB モデルでは、カラーは3つ の各カラーコンポーネント(赤、緑、青)の 飽和度を示す数値で表されます。これらの数 値はある種のコンピュータの制約により、 24 ビット RGB カラー スペースでは、各カ ラーは最大 256 の諧調を持っています。

RGB カラー スペースでは、カラーは最も明 るいものから暗いものまでを 256 諧調で マッピングされています。しかし、より大き な RGB カラー スペースでは、256 諧調は明 から暗のより広い範囲に振り分けられてい ます。あるカラー スペースの RGB 値が、別 のカラー スペースでは (たとえ RGB 値が同 じでも)異なる諧調を形成する場合があるの は、このためです。

たとえば、ProPhoto RGB カラー スペース は、sRGB カラー スペースより大きいカラー スペースです (図1)。ただし、両方のカラー スペースにあるカラーは、0から 256の同じ 数値範囲を持っています。これは、同じ RGB 値が両方のカラー スペースに適用され ると、異なるカラーを生み出すことを意味 します。たとえば、値 R125、G125、B125 (グレーの中間色) は、グレーの 2 つの異なる 諧調を表すことになります。そのため、コン ピュータやプリンタでこのカラーを正しく 再現できるようにするには、カラー値とカ ラー スペースの両方を特定する必要があり ます。 同様に、デバイスが異なると、カラー値が 異なる可能性があるので、画面上の RGB カ ラーは、CMYK では正しく印刷されません。 たとえば、Adobe® RGB カラー スペースは、 印刷に使用される CMYK カラー スペースの Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing カラー スペースより大きくなって います (図 2)。



図 1: ProPhoto RGB カラー スペース (大きい方の図 形) と sRGB カラー スペース (小さい方の図形)を 3 次 元で表したもの

カラー値は正しいが、カラースペースが誤認されている場合は、カラーは歪んで見えます(図3)。色ずれを避けるには、カラー値 とカラースペースの両方を正しく識別する 必要があります(図4)。カラー値を正しく伝達するために、プリンタやコンピュータの モニタはカラー値をそのデバイスが使用する特定のカラースペースに「翻訳」する命令セットを使用しています。この命令セットのことを「カラープロファイル」と呼びます。たとえば、私のEpson Stylus® Pro 9800 プリンタには固有のカラープロファイルがあり、カラー番号が正しく解釈されるように、カラースペースでカラー番号を表す方法を決定するのに役立ちます。

また、カラーの一致を確保するため、カ ラー プロファイルはイメージと共に保存で きます。イメージと共に保存されるカラー プロファイルは「埋め込み」カラー プロ ファイルと呼ばれます。



図 2: Adobe RGB カラー スペース (大きい方の図形) と Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing カ ラー スペース (小さい方の図形)を 3 次元で表したも の



図 3: カラー値は正しいが、カラー スペースが誤認されている。



図 4: カラー値とカラー スペースの両方が正しく特定 されている。

異なるカラー スペースの構成要 素を使用する

CorelDRAW Graphics Suite X5 の新しいカ ラーマネージメント システムでは、プロ ジェクトにさまざまなカラー スペースのグ ラフィック要素が含まれている場合でも、 デザインの作業中にカラーの完全性を簡単 に維持できます。

たとえば、私の会社 (Custom Graphic Technologies) では、Advanced Signs and Graphics 社との協賛でゴルフ会を開催して いました。このイベントには、複数のクライ アントや顧客として有望な企業が参加する 予定で、我々は当然のことながら、ポス テーやチラシを支給したいと思いました。 両スポンサーはグラフィックス会社であり、 すべてのカラーを正確に再現することに特 別の注意を払う必要があったので、このポス ターは、その後に予定されていた商工会議 所の見本市に対する我々のテストプロジェ クトになったため、我々はいい仕事をする 必要がありました。

このプロジェクトでは、いくつかの異なる ソースのイメージを使うことにしました。 我々は地元の飲料水販売会社からイベント 用に飲料水の提供を受けたので、同社のイ メージの1つを背景に使いたいと思いまし た(図5)。提供者を憤慨させないようにする ため、ポスターのカラーをイメージのオリ ジナルカラーと一致させる必要がありまし た。さらに、私自身と Advanced Signs and Graphics 社の Nancy Seibert 社長の写真を入 れたいと思いました。これは、商工会議所 の見本市に向けて撮影したスナップショッ トから選んだものです(図6)。最後に、我々 の2つの会社の口ゴも含めることにしまし た(図7)。 これらのグラフィック要素のそれぞれが異 なるカラースペースで作成されており、一 部のイメージにはカラープロファイルが埋 め込まれていました。背景イメージには Adobe RGB 埋め込みカラープロファイルが あり、写真には ProPhoto RGB 埋め込みカ ラープロファイルがありました。2つの会社 のロゴは、Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing カラースペースで作成さ れていましたが、埋め込みカラープロファ イルとともに保存されていませんでした。

我々は、必要なものをすべて頭の中で組み 立ててみました。つまり、飲料水会社のイ メージ、我々の会社のそれぞれのロゴ、お よび我々自身の写真となります。異なるカ ラースペースで作業する際の課題は、RGB の要素をできる限り鮮やかに印刷しながら、 会社ロゴの CMYK カラーを維持することで す。



図 5: 飲料水会社のイメージには Adobe RGB カラー プロファイルがある。



図 6: Nancy と私の写真には、ProPhoto RGB カラープ ロファイルがある。



図 7: 我々の会社ロゴには、埋め込みカラー プロファ イルがない。

アプリケーション設定を選択す る

私はドキュメントを設定する前に、 CorelDRAW にデフォルトのカラー マネージ メント設定を選びたいと思います(図8)。デ フォルト設定にアクセスするには、[ツー ル]▶[カラーマネージメント]▶[デフォル ト設定]をクリックします。[デフォルトの カラーマネージメント設定]ダイアログ ボックスの[カラーマネージメントポリ シー]領域に、開いているイメージおよび インポートしている/貼り付けているイ メージの個別設定が一覧表示されます。[開 く]領域では、デフォルトのオプションは埋 め込みカラー プロファイルが使用されるた め、ファイル作成者が意図したように、 ファイルが開き、表示され、印刷されます。 このデフォルト設定が最適な選択肢です。他 の2つのオプションのうち、「デフォルトの カラープロファイルの割り当て]は埋め込み プロファイルがないファイルに最適であり、 [デフォルトのカラー プロファイルに変換] は、異なるカラースペースからの他のファ イルと組み合せるファイルに最適です。次 に、「カラー プロファイルの不一致に関す る警告] と [カラー プロファイルの紛失に関 する警告]のチェックボックスをオンにしま す。これにより、開くファイルが私の力 ラープロファイルと一致しない場合や、カ ラープロファイルがない場合に CorelDRAW が警告を与えます。ファイルを開くかイン ポートしたときに、カラー プロファイルの 問題が通知されるので、デザイン作業中に 素早くカラー コントロールを行うことがで きます。

[インポートと貼り付け] 領域では、RGB お よびグレースケールの [ドキュメントのカ ラープロファイルに変換] および [割り当 て] のデフォルト設定がカラーの完全性を維 持するために最適です。

デフォルトのカラー				キャー マネージィ	いたまれらい
ノフタルロ ひのフ カラー プロファイル	ахле /:			ガン (ホーン) 開き:	51.855
RGB: (デフォルト) sRGB IEC6 1966-2.1 ・		RGB: 埋め込みカラー プロファイルの使用			
CMYK:	U.S. W	eb Coated (SWOP) v2	•	CMYK:	埋め込みカラープロファイルの使用 🔻
ブレースケール:	Gray G	amma 1.8	•	グレースケール:	埋め込みカラー プロファイルの使用 🔻
グライマリ カラー・ レンダリング方法:	E-K:	RGB 相対比色	•	インポートと貼り	図 カラー プロファイルの不一致に関する警告 図 カラー プロファイルの紛失に関する警告 対け・
			RGB:	ドキュメントのカラー プロファイルに変換 🔹	
カラー変換設定 カラーエンジン: Microsoft ICM CMM マ]	CMYK:	「ドキュメントのカラー プロファイルの書り… ▼	
		グレースケール:	ドキュメントのカラー プロファイルに変換 🔹		
」和4+ルフラジ ▼ グレーを CMYł	(ブラック(こマッピング			▼ カラープロファイルの不一致に関する警告
ポット カラーの定	義:	Lab 値	•		☑ カラーブロファイルの紛失に関する警告
説明					
これはユーザー	作成プリ	セットです。			

図 8: デフォルトのカラー マネージメント設定

CMYK 用のドキュメントのカラー プロファ イル。残りのオプションの [埋め込みカラー プロファイルの使用]は、カラー プロファイ ルがドキュメントに一致するファイルの インポートに最適です。最後に、私は [カ ラープロファイルの不一致に関する警告]と [カラープロファイルの紛失に関する警告] チェック ボックスをオンにします。

[カラー変換設定] 領域では、デフォルトの [カラーエンジン] オプションを受け入れま す。CorelDRAW は、Microsoft® Image Color Management (ICM) CMM カラーエンジン (デフォルト)、Microsoft WCS カラーエン ジン、および Adobe CMM カラーエンジン (サードパーティ アプリケーションとして ロードした場合)をサポートしています。 [純粋なブラックを保存] ボックスをオンに しません。これは、このオプションがカ ラー変換中に可能な限り純粋なブラックを 生成する一方で、他のグレースケールカ ラーの鮮やかさを相対的に減少させるため です。私はデフォルトのオプション[グレー をCMYKブラックにマッピング]をオンにし ます。これは、グレースケールオブジェク トがブラックの諧調で印刷され、シアン、 マゼンタ、およびイエローのインクが消費 されるのを防ぐためです。[スポットカラー の定義]は[Lab 値]に設定します。これは、 PANTONE®の最新の仕様であり、スポット カラーを他のカラー モデルに変換がより正 確に行えます。

ドキュメントの設定を選択する

プロジェクトの作業を開始する前に、ド キュメントにパラメータを割り当てるため に、[ファイル]>[新規作成]をクリックし て、[新規ドキュメントの作成]ダイアログ ボックスで自分の設定を選択します(図9)。 ポスターは36x24インチになるので、[幅] および[高さ]ボックスにこの値を入力しま す。出力は、3フィート(91 cm)離れた閲覧 距離で写真画質でなければならないため、 200 dpi(ドット/インチ)の解像度が必要で す。[レンダリングの解像度]設定は、目的 の出力に応じて異なります。Web または

プレゼンテーション用には 96 dpi、インク ジェット プリンタの出力用には 150 または 200 dpi、スクリーン線数が 200 線の最高画 質の商業印刷用には 400 dpi を設定します。 私は解像度を 200 dpi に設定します。これ は、私の Epson プリンタの最高画質にはこ の設定で十分だからです。解像度は後で変更 できます ([レイアウト]→[ページレイアウ トの設定])。これは、進行中のドキュメント を他の出力タイプに変更する際に、特に便 利な機能です。

次に、私はカラー プロファイルを設定しま す。CorelDRAW X5 では、個々のドキュメン トのカラーマネージメントが可能であり、 これらのドキュメントの設定はアプリケー ションのデフォルトと一致する必要があり ません。[新規ドキュメントの作成] ダイア ログボックスでは、「**主カラー モード**]を [CMYK]に設定します。これは、私の4色 インク印刷機に適したカラーモードです。 主カラー モードはドキュメントのカラーを 選択したカラー スペースにに制限しません (この場合は、すべてを CMYK に変換しま せん)。この設定は、カラーパレットのデ フォルトを設定したり、TIFF、PNG、また は Adobe® Illustrator® などの1つのカラー モードのみをサポートするファイル形式に エクスポートするときに、優先するカラー モードを示すだけです。

[RGB プロファイル] には、私は [Adobe RGB (1998)] を選択し、インポートするすべての RGB イメージがこのカラー スペースが表示 されるようにします。商業印刷には、印刷機 の CMYK カラー スペースを包含するのに十 分な大きさの RGB カラー プロファイルが要 求されます。 Adobe RGB は、 西半球の 商業 印刷の RGB の標準です。これは、商業印刷 の CMYK カラー スペースを完全に再現でき る最小の RGB カラー スペースです。また、 Adobe RGB は大半のインクジェット プリン タの再現範囲に非常に近いため、出力中に ドキュメントにある RGB 要素の極端な色ず れを防ぐことができます。 このカラース ペースは、インクジェット プリンタが生み 出すのと同じ鮮やかな色を印刷できるとと もに、印刷時の RGB から CMYK への変換の 影響を最小限に抑えられます。

私は、[CMYK プロファイル] リスト ボック スから [カラー プロファイルのロード] を選 択し、自分のコンピュータでカラー プロ ファイルを参照して、Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing カラー プロファ イルをロードします。このカラー プロファ イルは Kodak® CMYK カラー プロファイル です。これは、我々の会社の標準のカラー プロファイルであるため、会社ロゴに合い ます。世界の異なる地域には、異なる CMYK スタンダードがあり、Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing (名前が示すよ うに)米国で仕様されるプロファイルです。

私は、[**グレースケール プロファイル**] 設定 に、デフォルトの [Gray Gamma 2.2] を受け 入れます。「Gamma (ガンマ)」は、カラー スペースが黒から白への輝度変化を定義す る方法を説明する用語です。私が Gamma 2.2 設定を使うのは、暗いカラーに明るいカ

ラーと同じ数値を持つためであり、

新規ドキュメントの作成	X	
名前(N):	Golf poster	
プリセット指定先(D): [ታአቃሬ 👻 🖬 💼	
サイズ(S): [ታጋራ 🗸	
幅(W):	36.0 " 🚔 インチ 🔹	
高さ(H):	24.0 "	
主カラー モード(C): [СМҮК 🔻	
レンダリング解像度(R):	200 🗸 dpi	
プレビュー モード(P):		
☆ カラー設定		
RGB プロファイル(B):	Adobe RGB (1998)	
CMYK לםסקל גע(Y):	Light GCR 280 UCR CMYK US Nega 👻	
グレースケール プロファイル(G):	Gray Gamma 2.2 💌	
レンダリング方法(I):	知道	
☆ 説明 新規ドキュメントを作成するために、ダイアログボックスを表示せず、デフォルト設定 を使用します。		
□このダイアログ再び表示しない(A) ○K キャンセル ヘルプ		

図 9: ドキュメントを設定する

これにより、考えられるカラー値の範囲を 通じて均一な精度を確保できます。

私は[レンダリング方法]の設定を[知覚]に 設定します。レンダリング方法は、カラー エンジンがカラー値を大きい方から小さい 方のカラースペースに変換するか、小さい 方から大きい方のカラースペースに変換す るかを指定する予め設定された命令セット です。私は知覚レンダリング法を使います。 これは、カラーが大きい方から小さい方の カラースペース (RGB から CMYK など).に変 換された場合に、この設定がイメージの全体的な知覚を最も良く維持していると思うからです。ドキュメントのカラー設定は後で変更できます。これには、[Tools]▶[カラーマネージメント]▶[ドキュメントの設定]を クリックします。

これらのドキュメントの設定は他のプロ ジェクトに使用するため、ドキュメントの サイズを除くすべての設定を、私が CGT CMYK SHEETFED と名前を付けた [プリセッ ト指定先] に保存しました。個別設定をすべ て調整する代わりに、私は自分のカスタム ドキュメント プリセットを選ぶだけです。 さらに、特定のプロジェクトのためにド キュメントのサイズを設定すれば、ポス ターを作成する準備が整います。

ポスターを作成する

私にはポスターの構成を開始するのに十分 な情報があります。このプロジェクトの素晴 らしいところは、すべてのグラフィック要 素のカラーをコントロールできることです。 カラーは、ドキュメントのカラー スペース に変換されます。このカラー スペースは Epson プリンタの指定先カラー スペースに 非常に近いので、表示から印刷まで、ほ とんど色ずれが見られないでしょう。

初めに、飲料水会社の背景イメージをイン ポートします。この背景はカラーマネージ メントが行われたイメージであるため、埋 め込みカラープロファイル(この場合は Adobe RGB)があることを意味します。イ メージの埋め込みカラープロファイルは、 私のドキュメントの RGB カラープロファイ ルと一致するため、ファイルはカラープロ ファイルの不一致や紛失の警告を受けずに インポートされます。私はイメージを36.25 x 24.25 インチにサイズ変更して、ブリード (仕上げ時に切り取り)を可能にし、ファイ ルを保存します。

次に、ナンシーと私の写真をインポートします。その背景は以前に除去しておきました。この場合、CorelDRAWはカラープロファイルの不一致警告を表示します。これは、写真(ProPhoto RGB)の埋め込みカラープロファイルがドキュメントの RGB カラースペース(Adobe RGB)と一致しないためです(図10)。適切な処置は、イメージがドキュメントの RGB カラースペースに変換されることを許可することです。これは、ドキュメント内のすべての RGB 要素を同じRGB カラースペースに属している必要があ

るためです。同じ規則を CMYK 要素にも適用 します。つまり、同じ CMYK カラー スペー スに属している必要があります。

次に、会社ロゴをインポートします。ロゴは カラーマネージメントされていません。つ まり、ロゴには埋め込みカラープロファイ ルがありません。イメージをインポートする と、CorelDRAW は「カラープロファイルが ありません」警告を表示します。これによ り、このファイルにカラープロファイルを 割り当てて、ドキュメントの CMYK カラー スペースに変換します(図11)。ドキュメン トのカラー プロファイルをインポートする ファイルに割り当てる場合は、変換は不要 です。

私は、Adobe RGB、ProPhoto RGB、および Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing 要素で構成されたファイルを正常 に組み立てました。要素はすべて、私の RGB および CMYK ドキュメントのカラー スペー スに変換されました。

カラー	情報 - photo		×
	カラー プロファイルの不一致 (I このファイルに埋め込まれたカラー プロファ	RGB) ・イルはデフォルトのカラー プロファイルと一致しません。	
	埋め込みカラー プロファイル RGB: <i>ProPhoto RGB</i>	デフォルトのカラー プロファイル RGB: Adobe RGB (1998)	
	何をしたいですか? ② 埋め込みカラー プロファイルの使 ④ 埋め込みカラー プロファイルを無 ② 埋め込みカラー プロファイルがデ	河 視して、 デフォルトのカラー プロファイルを使用 フォルトのカラー プロファイルに変換	
☆ 説り ファイ	月 (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トロールを示します。	
			٢

図 10: インポートする写真のカラー プロファイルがドキュメントの RGB カラー スペースに一致しない。

カラー情報 - logo		
▲ カラーブ カラーブ	ロファイル (CMYK) が ァイルがこのファイルから紛失し	ಹರಿಕರ್ ನಂಗಿತ್ತಕ್ಕೆ
<mark>埋め込みた</mark> CMYK: <i>翁</i>	コラー プロファイル 失	デフォルトのカラー プロファイル CMYK: Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing
何をしたい カラーフ CMYK:	ヽですか? ^タ ロファイルの割り当て: Light GCR 280 UCR CMYK	US Negative Proo
★ 説明 このカラー プロファ ー プロファイルと異		イルに変換 ラー値が保存されます。ただし、書り当てたカラー プロファイルがファイルの元のカラ 図したカラーと外観が異なる場合があります。
		OK キャンセル ヘルプ

図 11: インポートするファイルに CMYK カラー プロファイルがない。

印刷用にドキュメントを用意す る

このプロジェクトでは、拡張カラー再現範 囲印刷を使います。6 色または 8 色インク ジェットを使用して、一番広い標準 CMYK プロファイルより大幅に広いカラー再現範 囲を作成できます。この種の印刷は、RGB、 スポット カラー (PANTONE)、および CMYK 要素を単一のファイルに配置して、すべて の要素を標準の CMYK プロセスよりも正確 に印刷できます。

ポスターを印刷する前に、印刷したときに カラーがどのように見えるかを知りたいと 思います。この目的のため、私は新しい「カ ラー校正設定] ドッキングウィンドウを使用 します (図 12)。 このドッキング ウィンドウ にアクセスするには、「ウィンドウI▶ [ドッキング ウィンドウ]▶[カラー構成設定 1をクリックします。このドッキングウィン ドウを使用すると、出力デバイスに一致す る埋め込みカラー プロファイルを持った ファイルをエクスポートして、ソフト校正 を作成できます。ソフト校正は、私の Epson Stylus Pro 9800 プリンタで印刷したときに 表示されるカラーをシミュレートします。私 は[環境のシミュレート]リストから、私が 以前にロードした Epson プリンタのカラー プロファイルを選びます。さらに、[校正力 ラー] ボックスをオンにして、[ソフト校正 **のエクスポート** 1 ボタンをクリックし、ソフ ト校正に PDF ファイル形式を選択します。

ポスターの印刷に加えて、いくつかのチラ シも印刷したいと思います。高解像度のポス ターには大判印刷機を使う必要があります が、チラシに同じ印刷機を使うことはコス ト効率が良くありません。大判印刷機の用紙 とインクは値段が高く、チラシは多数印刷 したいと思います。このため、私はチラシを デジタル印刷機で素早く、安く印刷するこ とにします。この場合は、Kodak® NexPress™プリンタを使います。このプリン

236 ¦ CorelDRAW Graphics Suite X5 ガイドブック

タには、Epson プリンタとは異なるカラー プロファイルがあります。チラシを印刷した ときのカラーの状態を見るために、私は [環境のシミュレート] リストから Kodak NexPress プロファイルを選び、[校正カ ラー] ボックスをオンにして、別のソフト校 正をエクスポートします。ソフト校正の画質 は、表示に使用する装置の画質以上にはな らないことに注意してください。



図 12: [カラー校正の設定] ドッキング ウィンドウ

ポスターは印刷の準備ができました(図 13)。CorelDRAWを設定してカラーの不一致 を管理し、出力先に応じてドキュメントの カラーマネージメント設定を選択すれば、 どのような出力タイプにも正確なカラー再 現が簡単に行えることを忘れないでくださ い。最後に、ソフト校正の作成すれば、出力 するカラーに自信を持てます。



図 13: 最終ポスター

第16章:カラーマネージメント技法|237

第17章:テントのデザイン

Michal Polk



執筆者の紹介

チェコ共和国、南モラビア、ブルノ在中。 2001年、イフラバのアプライドアート アンド グラフィックス カレッジの広告およ びグラフィックプログラムを卒業。2009年、 プラハの Academy of Arts、Architecture and Design でデザイン プログラムを修了。現在 自身のグラフィック スタジオ 「Francisdrake」を同僚の Zdenek Pudil と運 営しています。長年にわたり、Michal は文房 具、カタログ、ロゴタイプ、企業イメージ の統一戦略の資料、名刺、ポスター、Web デザイン、および図面など全てのタイプの デザインを作成する主要なツールとして CorelDRAW®を使用しています。SANTECH Plusのロゴは、広告およびマーケティング カテゴリの 2009 年 CorelDRAW インターナ ショナル デザイン コンテストの3位に入賞 しました。

第17章:テントのデザイン

スタジオでは、CorelDRAW を使用して Health-Enhancing Physical Activity (HEPA Europe) のプロモーション用のグラフィック ス素材をヨーロッパ ネットワーク用に作成 しました。HEPA インラインスケート スクー ル用には、企業イメージ統一戦略の素材、 ロゴタイプ、ポスター、自動車グラフィッ クス、インラインスケータ用の携帯シェル タ、名刺などを作成しました。巨大なゴム テント用のグラフィック デザインの企画を スクールから依頼されました。主な必要条件 は、白いグラフィックを少なくして対照を なすオレンジと黒の色のを際立たせるなど、 HEPA の社風に合ったゴムテントをデザ インすることでした。プロジェクトの全ての 指示を受け取った後、作業を開始しました。 このチュートリアルでは、最終のデントデ ザインを制作する方法をステップ・バイ・ ステップ方式で説明します(図1).



図 1: テントのデザイン

メインの図形を作成する

最初に製造メーカーからテントの寸法を取 得します。接地面は6x6メートルで、テン トの高さは4.8メートル、各脚の幅は1.07 メートルです。CorelDRAWでは、1:10の縮 尺を使用します。実際の寸法が4.8メートル の場合は、画面や印刷では48センチとして 表示されます。縮尺を設定するには、[ス ケールの編集]ボタンをクリックして、 [1:10]を選択します。ルーラーとプロパティ バーには実際の寸法が表示されます。

次に、テント用にベクトル図形を作成しま す。テントの脚は平らな面なので、スムーズ 曲線ではなく連続した長方形として各脚を 描画します。最初に、製造メーカーからの寸 法を使用して107 cm(幅)x114 cm(高さ)の 長方形を描画します。次に、長方形のコピー を5つ作成して、上に重ねます(図2参 照)。複製の長方形を回転して、垂直ガイド ラインを使用して接地面からテントの最上 部にかけて90度の円弧にそれらを配列しま す(図3)。次に長方形を曲線に変換してノー ドを操作できるようにして、[整形] ツール を使用して各隣接する長方形の角ノードを 整列して、長方形が重ならないようにしま す(図4)。



図 2: 最初の長方形を複製して、その複製を上に重ね ます。



図 3:長方形を回転して円弧を作成します。



図4:[整形]ツールを使用して重なっている部分を調整します。

脚の上を切り取るために、長方形を作成して、ガイドラインを使用して整列します (図5)。最初の長方形を選択し、脚の上を選択してから、プロパティバーの[トリム]ボタンをクリックします。



図 5: 脚の上部を切り取ります。

次に、脚を右側にミラーします(図6)。これ でテントのメインの外観が作成されました。 この基本図形を使用してテントの前面、背 面、側面を作成します。

テントの前面と背面の場合は、[ベジェ] ツールを使用して三角形を作成して整形し ます(図7)。側面の場合は、左の側面を作成 して右にそれをミラーします(図8)。左と右 のパーツを接続して、テントの側面を形成 します(図9)。



図 7: [ベジェ] ツールを使用してテントの前面と背面 に三角形を追加します。



図 8: テントの側面に図形を追加してミラーします。



図 6: テントの脚をミラーします。



図 9: テントの側面

カラーを追加する

ゴムテントの完全なベクトルモデルを作成 したら、色を適用します。メインカラーは、 HEPA インラインスケーティングスクール の企業オレンジを選択します。CMYK カラー 見本ブックと、CorelDRAW に CPL ファイル 形式の対応するカラー パレットインポート して参照して正しいカラーを検索します。パ レットをインポートするために、CPL ファ イルをマイパレットフォルダにコピーしま す。次に[ウィンドウ]>[カラーパレット]> [パレットを開く]の順にクリックし、パ レット ファイルを選択して CorelDRAW にパ レットを開きます。作業領域の右側にあるデ フォルトのカラー パレットの隣にパレット が表示されます。

テント脚の頂点に、スクールのメインシン ボルである黒のハート模様を追加します。 [ベジェ]ツールで閉じた曲線を最初に描画 して、ハートの半分を作成します。次に、そ の形状を複製して、そのコピーを水平方向 へ反転します。2つの半分のハートを選択し て、プロパティバーの[ウェルド]ボタンを クリックして1つのハートにします。2つの 形状を1つのオブジェクトに結合したら、 カラーパレットから色をドラッグしてオブ ジェクトを塗りつぶします。

次に、動きを水平に固定するために **Ctrl** キーを押したまま左マウス ボタンでハート をドラッグしてハートのコピーを作成しま す。ハートが適切な位置にある場合は、右ク リックしてコピーを作成します。コピーを一 列に配置します(図 10)。



図 10:ハートのコピー

最後に、ハートを縮小して、黒の背景から 浮かび上がるようにそれらを整列します (図 11)。



図 11: ハートはパターン内に並べられます。

次に、長方形を作成して、企業イメージの オレンジ色で塗りつぶします。長方形内に2 つのハートを置いて2つのオブジェクトグ ループ化します(図12)。



図 12: オレンジの長方形にパターンを追加します。

次に、1 つのテント脚から6 つの長方形を 選択し、プロパティバーの[枠線の作成]ボ タンをクリックして、脚の輪郭線を作成し ます(図 13)。輪郭線は別のオブジェクトと して作成されるので、脚の個々の長方形は 維持されます。



図 13: テント脚の輪郭線

ハート付きのオレンジ背景上に脚の輪郭線 を置いて、背景を回転します(図14)。



図 14: 脚の輪郭線を長方形の最前面に追加して、長 方形を回転します。

輪郭線を選択します。Shift キーを押しなが ら、長方形をクリックして両方のオブジェ クトを選択します。次に、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、2つのオブジェクトが重なる新しいオ ブジェクトを作成します。テントの脚の輪郭 がハート模様で塗りつぶされています(図 15)。



図 15: テントの脚に模様を追加します。

丸みのある表面の効果を作成するには、脚 の内側でなく外側をより暗くします。脚の6 つのオリジナルの長方形を選択し、プロパ ティバーの[**グループ化]** ボタン をクリッ クします。グループ化された長方形をオレン ジと黒の脚の頂点に置いて、2つのオブ ジェクトを完全に重ね合わせます。長方形グ ループを選択した状態で、Shift キーを押し たまま [オブジェクト マネージャ] ドッキン グ ウィンドウ内の下にあるオレンジと黒の 脚をクリックします。次に、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、色つきの長方形グループを作成しま す。長方形を選択した状態で輪郭線を削除し て、[**グループ解除**] ボタンをクリックして 色つきに長方形のグループを解除します。

次に、より暗いオレンジ色をオレンジの長 方形に追加し、より暗い黒を黒の長方形に 追加します(通常の C0、M0、Y0、K100を C100、M100、Y100、K100に置き換える)。 次に、各色つき長方形に線形透明を適用し ます。最後に、透明のより暗い長方形をオ レンジと黒の輪郭線に追加します(図 16)。 脚の外側にむかって少しずつ暗くして立体 的(3D)な外観にして、プラスチックのよう な感じを与えます。



図 16: 暗い色と透明を持つ長方形をテントの脚に追加します。

脚が完了したら、テントの側面を黒で塗り つぶします(図17)。側面、前面、背面の最 前面の三角形を選択します(図18)。白が テントのその他から見えるようにし、その 合成内にコントラストと視覚的な明るさを 作成し、遠くから良く見えるようにします。



図 18: テントの前面と背面の最前面の三角形には白を使用します。

ロゴを追加する

デザインの次の手順は、三角形の頂点と テントの側面の黒のパネルにロゴを追加す ることです。側面の三角形には HEPA ショッ プのロゴがあります(図19)。前面と背面の 三角形には同じロゴがあり、下には「Test Centrum」という文字があります(図20)。



図 17: テントの側面を黒で塗りつぶします。



図 19: テントの各側面にロゴを追加します。



図 20: テントの前面と背面にロゴを追加します。

さらに、テントの側面には、当社スタジオ で CorelDRAW で HEPA 社用に作成したその 他のロゴを追加します。ロゴには、HEPA Shop、HEPA Nordic Walking、HEPA In-line School があり Web サイト アドレスがそれ ぞれに追加されています。ロゴの他に、 HEPA インラインスケーティングスクール センターの所在地を記したチェコ共和国の マップを追加します(図 21)。CorelDRAW に マップイメージを挿入し、国の境界に輪郭 線を作成します。[フリーハンド] ツール、 太いストロークを使用して輪郭線を作成し ます。



図 21: テントの側面にロゴとマップを配置します。

ロゴとマップを配置するには、黄色のグ リッドを描画して、テントの側面の黒パネ ルの中央にそれを配置します(図 22)。グ リッドの上の列(黄色の線画交差する場所 の上)に2つのロゴを配置します(図23)。グ リッドの下部分に、残りのロゴとマップを 配置します。最後に、黒背景の下部にマップ に印した都市の名前を追加します。



図 22: ロゴを位置設定するのに使用する黄色のグ リッドを追加します。



図 23: ロゴとマップの位置合わせ

3D マッピングのデザインの準備 をする

デザインが終了したら、個々の要素を 3D ソ フトウェアのマッピング用に JPEG ファイル ヘエクスポートします。3D 可視化では、2D ビットマップ イメージを作成して (図 24)、 3D ソフトウェアを使用してテントの 3D モ デルにマッピングします。

この提案にクライアントは驚くと同時に、 コンセプトを気に入ってくれました。ゴム テントを生産する企業用のデザイン企画を 依頼されました。CorelDRAW ファイルを、 CMYK カラー、300 dpi 解像度の高品質 PDF ファイルへ変換しました。製造メーカーへそ のファイルを送って、テントのグラフィッ ク デザインを印刷してもらいました。数ヵ 月後、テントは評判になり、HEPA インラ インスケーティングスクールのイベントが ある度に組み立てられています(図 25)。



図 24: ビットマップ イメージが 3D モデルにマッピングされます。



図 25: テントはインライン スケーティング イベント用に使用されます。
パート 6 デジタル コン テンツについ て



イメージ作成者: Александр Послыхалин (Alexander Poslykhalin)

第18章:コンテンツを検索/管理する

Corel CONNECT を使用する 252 コンテンツを参照、検索する 254 コンテンツを検索 / 管理する 255

第18章:コンテンツを検索/管理する

CorelDRAW® Graphics Suite には、コン ピュータ、ローカルネットワーク、および CorelDRAW Graphics Suite DVD 内のコン テンツを簡単に検索できる機能が装備され ています。クリップアート、フォト、フォン ト、シンボル、フォトオブジェクトの参照 や検索を行うことができます。必要なコン テンツを検索したら、プロジェクトにそれ を追加したり、今後の参照用にトレイにそ れを収集することができます。

Corel CONNECT を使用する

また、Corel CONNECT を使用して、コン テンツの参照や検索が行えます。

Corel CONNECT を起動するには、
[開始] ▶ [すべてのプログラム] ▶
[CorelDRAW Graphics Suite X5] ▶ [Corel
CONNECT] の順にクリックします。



表示ペイン

´ン **サムネール ズーム イン / アウト** スライダ

Corel CONNECT の主なコンポーネントは、 以下の通りです。

- ライブラリペイン CorelDRAW Graphics Suite X5、または パッケージソフトの旧バージョンに含ま れているコンテンツへアクセスすること ができます
- お気に入りペイン・良く使用されるフォ ルダへ素早くアクセスできます
- フォルダペイン・コンピュータで利用で きるファイル構造を表示します
- トレイペイン・1つ以上のフォルダから ファイルを収集できます
- 表示ペイン・コンテンツファイルのサム ネイルを表示します。選択したサムネイ ル上にマウスポインタを置くと、ファ イル名、ファイルサイズ、解像度、カ ラーモードなどのファイル情報が表示 されます。
- サムネイルズームイン/アウトスライ ダ 藍 \ 示ペインのサムネイルのサイズを 調整します
- ヘルプボタン・ヘルプシステムを起動します
- 検索ボックス 検索用語を使用してファ イルの検索をします
- フィルタ ツールバー 表示領域に表示するコンテンツのタイプを選択します。コンテンツ タイプには以下があります。フォルダ、ベクトル イメージ、ビットマップ イメージ、フォント、またはサポートされていないファイル形式に保存されているファイル CorelDRAW Graphics Suite
- アドレスバー 現在の場所にフルパスを 表示します
- [後方へ移動]ボタン・コンテンツの前の ページへ移動します
- 前方へ移動ボタン・コンテンツの次の ページへ移動します

Corel CONNECT はドッキングとして、また はスタンドアロンのアプリケーションとし て使用することができます。ワークフローに より適したモードを選択できます。

ドッキング ウィンドウ モードでは、検索 ユーティリティに [接続] ドッキング ウィン ドウと [トレイ] ドッキング ウィンドウの 2 つのコンポーネントがあります。

[接続] ドッキング ウィンドウヘアクセスするには、CorelDRAW かCorel® PHOTO-PAINT™ で、[ウィンドウ]▶[ドッキング ウィンドウ]▶[接続]の順にクリックします。

[トレイ] ドッキング ウィンドウへアク セスするには、CorelDRAW か Corel PHOTO-PAINT で、[ウィンドウ]▶ [ドッキングウィンドウ]▶[トレイ]の順 にクリックします。

[接続] ドッキングウィンドウには、単一ペインとフルビューの2つの表示モードがあります。フルビューでは、すべてのペインが表示されます。単一ペインビューには、表示ペインか、[ライブラリ]、[お気に入り]、および[フォルダ]ペインが表示されます。ドッキングウィンドウのサイズを変更して全てのペインを表示するか、単一ペイントフルビュー間を切換えることができます。



[接続] ドッキングウィンドウが、表示ペインに表示 されます。切換え矢印をクリックしてナビゲー ションペインを表示します。ドッキングウィンドウ をサイズ変更して、両方のペインを表示します。

コンテンツを参照、検索する

クリップアート、フォトイメージ、および フォントを参照したり、キーワードを使用 してコンテンツを検索することができます。 ファイルに関連付けられている名前、カテ ゴリ(たとえば、クリップアート、写真イ メージ、フォントなど)、または参照情報 (たとえば、タグや注記など)によって検索 することができます。検索ボックスに語句を 入力して検索を開始すると、一致するすべ てのファイルがサムネールイメージとして 表示ペインに表示されます。たとえば、検索 ボックスに「flower」と入力すると、アプ リケーションは一致しないすべてのファイ ルを除去し、ファイルに割り当てられてい るファイル名、カテゴリ、またはタグ内の 「flower」という単語が含まれているファイ ルだけを表示します。タグと参照情報の追加 についての詳細は、CorelDRAW ヘルプの 「描画情報を追加するには」と、 Corel PHOTO-PAINT ヘルプの「ドキュメン トのプロパティを編集するには」を参照し てください。

 コンテンツを参照する場合は、[ライブ ラリ]。[お気に入り]、または[フォル ダ]ペイン内の場所をクリックします。
 一度に1つだけの場所しか参照できません。

コンテンツを検索する場合は、[ライブ ラリ]。[お気に入り]、または[フォル ダ]ペイン内の場所をクリックします。 次に[検索]ボックスに語句フを入力し、 [Enter]キーを押します。

複数場所のコンテンツを検索するには、 検索するフォルダのチェックボックス を有効にし、[更新]ボタン ()をクリッ クします。

グラフィック タイプ、カテゴリ、または ファイル形式などさまざまな検索条件を使 用して検索結果を制限することができます。 たとえば、ベクトル グラフィックを検索す る場合に、CorelDRAW Graphics Suite でサ ポートされているベクトル形式だけを表示 することができます。 ビットマップ グラ フィックスを検索する場合は、 CorelDRAW Graphics Suite でサポートされ ているビットマップ形式だけを表示するこ とができます。プロジェクトのテキストの フォントを選択する場合は、TrueTvpe® (TTF)、OpenType®(OTF)、および PostScript® (PFB および PFM) フォントを表 示することができます。 CorelDRAW Graphics Suite でサポートされ ていないファイル形式も検索することがで きます。

 検索結果を制限するには、[フィルタ] ツールバーの以下のいずれか1つのボ タンをクリックします。[フォルダ]
 [ベクトル]
 [ビットマップ]
 [フォント]
 歌、または[その他]

CorelDRAW Graphics Suite は、Windows® 7 とWindows Vista®によって提供されている 検索機能と完全に統合します。Microsoft® Windows® XP で Corel CONNECT を使用す る場合は、Windows デスクトップサーチを インストールして実行する必要があります。 Windows デスクトップサーチは、 Microsoft® ダウンロード センターから無料 でダウンロードできます。別のサードパー ティのコンピュータ インデックスおよび検 索ツール (たとえば、Google デスクトップ) を使用しているか、Windows デスクトップ サーチがインストールされていない場合は、 アプリケーションの検索機能が制限され、 ファイル名でしか検索できません。

コンテンツを検索 / 管理する

ファイルをより大きく表示したい場合や、 ファイルをプロジェクトに組み込む前に編 集したい場合は、CorelDRAW、 Corel PHOTO-PAINT、または関連付けられ たアプリケーションで開くことができます。

ファイルを開くには、表示ペイン内の サムネイルを右クリックして、必要なオ プションを選択します。

ファイルを開く方法について詳しくは、ヘ ルプの「コンテンツを検索 / 管理する」を 参照してください。

また、ドキュメントにコンテンツを挿入で きます。

アクティブなドキュメントにファイル を挿入するには、表示ペイン内のファイ ルをアクティブなドキュメントにドラッ グします。 ドキュメントにコンテンツを挿入する方法 について詳しくは、ヘルプの「アクティブ なドキュメントにファイルを挿入するには」 を参照してください。

トレイ内のさまざまなフォルダからコン テンツを収集することができます。ファイル がトレイ内で参照されている場合は、それ らのオリジナル場所に維持されます。トレイ にコンテンツを追加したり、トレイから削 除できます。トレイは CorelDRAW、 Corel PHOTO-PAINT、および Corel CONNECT 間で共有されます。

トレイにコンテンツを追加するには、 表示領域内の1つ以上のサムネイルを選 択し、それらをトレイにドラッグしま す。



フォント 258 シンボルフォント 260 クリップアート 262 写真 264 フォトオブジェクト 266 パターン 268 アートメディア 270 ブラシ 272

第19章:コンテンツの種類

CorelDRAW® Graphics Suite X5 には、フォント、シンボル フォント、クリップアート、写 真、写真オブジェクト、パターン、アート メディア、およびブラシなど、膨大なコレク ションが含まれています。

フォント

CorelDRAW Graphics Suite X5 では、刻印 フォントや高級 OpenType® フォントを含 む広範囲なフォントが用意されています。 コンピュータにインストールされるフォン トを CorelDRAW または Corel PHOTO-PAINT で直接プレビューしたり、使用できるすべ てのフォントを Bitstream® Font Navigator® で参照したり、整理できます。

クライアントのアートワークのフォント サンプルをキャプチャして、これを WhatTheFont™ Web サイト に送信すると、 フォントを素早く特定できます。詳しくは、 116ページの「WhatTheFont?!」を参照して ください。

CorelDRAW または Corel PHOTO-PAINT で利用できるフォントをプレビューする には、ツールボックスの [テキスト] ツールをクリックして、プロパティ バーの [フォント] リスト ボックスをク リックします。指定されたフォントで フォント名が表示されます。

ドキュメントで使用されているフォント のみを表示するには、ツールボックスの [テキスト]ツールをクリックし、プロパ ティバーの[フォント]リストボックス を右クリックして[ドキュメントの フォントを表示]オプションをオンにし ます。 Bitstream Font Navigator を起動するに は、Windows® タスクバーから [スター ト] ▶ [すべてのプログラム] ▶ [CorelDRAW Graphics Suite X5] ▶ [Bitstream Font Navigator] をクリック します。詳しくは、Bitstream Font Navigator のヘルプを参照してください。

ご使用のコンピュータにないフォントを 含んだドキュメントを CorelDRAW で開 くと、[見つからないフォントの代用 フォント]ダイアログボックスが開きま す。PANOSE 提案の一致を使用するか、 別のフォントを選択します。



アプリケーションでフォントをプレビューする

サンプル フォント

URW Baskerville[™] WGL4 BT

Bauer Bodoni[™] BT

Lorem ipsum Lorem ipsum

ClassGarmnd BT

Serifa® BT

Lorem ipsum

Helvetica™

Futura MD BT

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Frutiger[™] 55 Roman

FuturaBlack WGL4 BT

Lorem ipsum Lorem ipsum

G4L A03 Nimbus Roman

G1L SC02 Script American

Lovem ipsum Lorem ipsum

Nuptial BT

Lorem ipsum *Borem ipsum*

Pica10 BT

シンボル フォント

シンボルフォントには、グラフィックスオ ブジェクトまたはテキストオブジェクトと してドキュメントに挿入できる特殊記号が 含まれています。CorelDRAWには、国際文 字、数学記号、通貨記号、筆ペン装飾、図 形、星、矢印、およびその他のシンボルが テーマ別に整理されています。

 シンボルをグラフィックオブジェクト として挿入するには、[テキスト]▶[
 シンボル文字の挿入]をクリックします。
 [文字の挿入]ドッキングウィンドウで、
 [フォント]リストボックスからフォント を選択し、シンボルを選択して、[挿入] ボタンをクリックします。ドキュメント にシンボルを挿入したら、他のグラ フィックオブジェクトに行うように、
 シンボルのサイズ変更、回転、変形を行 うことができます。

テキストオブジェクトとしてシンボル を挿入するには、[テキスト]ツールをク リックして、シンボルを挿入する場所を クリックします。[テキスト]▶[シンボル 文字の挿入]をクリックします。[文字の 挿入]ドッキングウィンドウで、

[フォント]リストボックスからフォントを選択し、シンボルを選択して、[挿入] ボタンをクリックします。シンボルはテ キストのフォントサイズと一致し、テ キスト文字として編集できるようになり ます。



[文字の挿入] ドッキング ウィンドウ





シンボルを回転する



[**エンベロープ]** ツールを使用してシンボルを歪曲す る

Lorem 🗢 ipsum

テキスト オブジェクトとしてシンボルを挿入する



クリップアート

CorelDRAW Graphics Suite X5 DVD には、 ファッション、装飾、乗物のテンプレート など、さまざまなカテゴリ別に編成された 数千種のクリプアート イメージが含まれて います。これらの高画質ベクトル グラ フィックスは CorelDRAW 形式で作られてい るため、簡単に検索でき、デザインの用途 に合わせて調整することができます。

Corel CONNECT を使用すると、さまざまな カテゴリのクリップアートを検索および参 照できます。詳しくは、252ページの「コン テンツを検索 / 管理する」を参照してくだ さい。

写真とは異なり、クリップアート イメージ はベクトル グラフィックスです。つまり、 画質を劣化することなく、CorelDRAW でク リップアート イメージを自由に変形したり、 サイズの変更が行えます。

クリップアート イメージのサイズを変 更するには、イメージを選択して、選択 ハンドルをドラッグします。

クリップアート イメージのカラーを変 更するには、イメージを選択して、カ ラー ボックスをカラー パレットから変 更したいイメージの部分にドラッグしま す。

クリップアートイメージを編集可能な 個々のオブジェクトに分割するには、イ メージを選択して、[アレンジ]▶[すべ てグループ解除]をクリックします。



選択ハンドルのドラッグによりクリップアート イ メージをサイズ変更する



クリップアート イメージのカラーを変更する



クリップアート イメージを個々のオブジェクトに分割する

サンプル クリップアート

動物











建物





バックグラウンド



ブラシ アート





ビジネス







デザイン

炎

デザイン要素



ファッション



















写真

CorelDRAW Graphics Suite X5 DVD には、建築、風景、旅行などさまざまな主題に関する高画質フォトが収録されています。高解像度イメージは検索が容易で、印刷に適しています。

Corel CONNECT を使用すると、さまざまな カテゴリのフォトを検索および参照できま す。詳しくは、252 ページの「コンテンツを 検索 / 管理する」を参照してください。

Corel PHOTO-PAINT には、イメージの切り 抜きとステッチ、フォトの修正、カラーと トーンの調整などが行える広範囲なフォト 編集ツールが用意されています。詳しくは、 ヘルプの「イメージを編集する」を参照し てください。

CorelDRAW にインポートしたフォトの 解像度を変更するには、フォトを選択 し、角の選択ハンドルをドラッグしてサ イズを変更します。フォトのサイズを小 さくすると、解像度が向上します。現在 の解像度がステータスバーに表示され ます。

Corel PHOTO-PAINT でフォトの解像度を 変更するには、[イメージ] ▶ [リサンプ ル]をクリックして、[リサンプル]ダイ アログボックスで希望する設定を選択 します。詳しくは、ヘルプの「イメージ の解像度を変更する」を参照してください。

Corel PHOTO-PAINT でイメージのある部 分を切り取るには、マスク ツールを使 用できます。詳しくは、ヘルプの「マス クを操作する」を参照してください。



フォトのカラーとトーンに対してさまざまな調整が 行えます。



イメージの領域は**フリーハンド**マスク ツールで選択 できます。



選択したイメージの領域がフォトから切り取られ、 エッジにフェードが適用されます。

サンプル フォト

抽象





建築







飲食物





風景

バックグラウンド

動物





自然









テクスチャ

オブジェクト





テクノロジー







旅行





海中



フォトオブジェクト

フォトオブジェクトは背景のないビット マップイメージです。これらはフロー ティングオブジェクトや切り抜きイメージ とも呼ばれます。フォトとは異なり、フォト オブジェクトにはさまざまな形状にするこ とができ、下のイメージを覆い隠すことな く、そのイメージの上に置くことができま す。フォトオブジェクトは、他のオブジェ クトに行うやり方で、選択、移動、編集が 行えます。詳しくは、ヘルプの「オブジェク トを操作する」を参照してください。



オブジェクトは互いに積み重ねることができます。



このイメージは、バックグラウンドと2つのオブ ジェクトによって構成されています。

Corel CONNECT を使用すると、さまざまな カテゴリのフォトオブジェクトを検索およ

266 ¦ CorelDRAW Graphics Suite X5 ガイドブック

び参照できます。 詳しくは、252 ページの 「コンテンツを検索 / 管理する」を参照して ください。

フォトオブジェクトをイメージ全体に
 合わせるために、サイズを変更したり、
 カラーを変更できます。

Corel PHOTO-PAINT では、独自のフォト オブジェクトを作成できます。詳しく は、ヘルプの「オブジェクトを作成す る」を参照してください。



フォト オブジェクトは、イメージの残りの部分より 目立っています。



イメージの均一なルック アンド フィールを作成する ため、オブジェクトのサイズが変更され、カラーが 変わります。

サンプルのフォト オブジェクト

動物王国





ビジネス







日用品

教育

建築





食べ物











m



産業







スポーツ

その他





植物













A 6

交通





パターン

CorelDRAW Graphics Suite X5 には、オブ ジェクトに適用できるプリセットされたパ ターン塗りつぶしが用意されています。 CorelDRAW では、2 色、フルカラー、また はビットマップのパターン塗りつぶしで、 オブジェクトを塗りつぶすことができます。 詳しくは、ヘルプの「パターン塗りつぶし を適用する」を参照してください。 Corel PHOTO-PAINT では、ビットマップの パターン塗りつぶしでオブジェクトを塗り つぶすことができます。詳しくは、ヘルプの 「ビットマップ塗りつぶしを適用する」を参 照してください。

オブジェクトに適用する同じパターン塗り つぶしを使用して、透明度を適用できます。 オブジェクトに透明パターンを適用すると、 下のオブジェクトが部分的に透けて見える ようになります。

CorelDRAW でオブジェクトにパターン 塗りつぶしを適用するには、オブジェク トを選択して、ツールボックスの [パ ターン塗りつぶし] ボタンをクリックし ます。[パターン塗りつぶし] ダイアログ ボックスで、[2色]、[フルカラー]また は [ビットマップ]を選んで、塗りつぶ しピッカーからパターン塗りつぶしを選 択します。

Corel PHOTO-PAINT でオブジェクトに ビットマップ塗りつぶしを適用するに は、オブジェクトを選択して、ツール ボックスの [塗りつぶし] ツールをク リックします。プロパティ バーで [ビッ トマップ] ボタンをクリックして、[塗り つぶしの編集] ボタンをクリックします。 [ビットマップ塗りつぶし] ダイアログ ボックスで、塗りつぶしピッカーから ビットマップ塗りつぶしを選択します。

CorelDRAW でオブジェクトに透明パ ターンを適用するには、オブジェクトを 選択して、ツールボックスの[透明] ツールをクリックします。プロパティ バーの[透明の種類]リストボックスか ら[2色パターン],[フルカラーパターン]、または[ビットマップパターン]を選 択します。プロパティバーの[始点の透 明度ピッカー]からパターンを選択しま す。

Corel PHOTO-PAINT でオブジェクトに透明パターンを適用するには、オブジェクトを選択して、ツールボックスの[オブ ジェクトの透明度] ツールをクリックして、プロパティバーの[塗りつぶしの種 類] リスト ボックスから[ビットマッ プ]を選択します。



塗りつぶしピッカーでは、プリセット塗りつぶしを 参照できます。



透明パターンがオブジェクトに適用されます。下の 白い背景がパターン塗りつぶしを通して部分的に見 えます。

サンプル パターン

フル カラー パターン







•

.











ビットマップ パターン





アート メディア

CorelDRAW では、[アートメディア] ツール のさまざまなモードを使用して、プリセッ トされたさまざまなブラシストロークを適 用できます。たとえば、ブラシモードでは、 ブラシストロークで描画でき、[スプレー] モードでは、曲線に沿ってイメージをスプ レーできます。また、オブジェクトからカス タムブラシストロークを作成できます。



このイメージは異なるブラシ ストロークを使用して 作成されました。

使用できるブラシのプリセットを参照するには、ツールボックスの[アートメディア]ツールをクリックして、プロパティバーの[ブラシ]ボタンをクリックします。[カテゴリ]リストボックスからブラシカテゴリを選択して、[ブラシストローク]リストボックスのブラシストロークを参照します。

ブラシストロークの幅を調整するには、 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。

曲線に沿ってイメージをスプレーするに は、ツールボックスの[アートメディ ア]ツールをクリックして、プロパティ バーの[スプレー]ボタンをクリックし ます。[カテゴリ]リストボックスからカ テゴリを選択し、[スプレーパターン] リスト ボックスからスプレー パターン を選択して、描画ウィンドウにドラッグ します。

オブジェクトからカスタム ブラシスト ロークを作成するには、ツールボックス の[アートメディア]ツールをクリック して、プロパティバーの[ブラシ]ボ タンをクリックします。オブジェクトを クリックして、プロパティバーの[アー トメディアストロークの保存]ボタンを クリックします。カスタム ブラシスト ロークの名前を入力し、[保存]をクリッ クします。新しいブラシストロークが[カスタム]ブラシカテゴリに表示されま す。



曲線に沿ってスプレーされたイメージ



カスタム ブラシ ストロークを作成するために基本形 状が使用されます。

サンプル アート メディア

ブラシのプリセット



ブラシ

Corel PHOTO-PAINT では、[ペイント] ツー ルを使用して、プリセットされた各種ブラ シストロークを適用できます。アート ブラ シ、エアブラシ、ペン、鉛筆、クレヨン、 木炭、パステル、水彩画、およびその他の ブラシでのペイントが可能です。詳しくは、 ヘルプの「ブラシストロークを適用する」 を参照してください。

また、[**ブラシの設定]**ドッキングウィンド ウを使用して、ペン先のプロパティやブラ シストロークのストローク属性をカスタマ イズできます。



[**ブラシの設定**] ドッキング ウィンドウでは、ペン先 のプロパティやその他のブラシ属性をカスタマイズ できます。

詳しくは、ヘルプの「カスタム ブラシを作 成する」を参照してください。

プリセットされたブラシを参照するには、ツールボックスの[ペイント] ツー

272 ¦ CorelDRAW Graphics Suite X5 ガイドブック

ルをクリックして、プロパティ バーの [ブラシ カテゴリ] ピッカーからブラシ カ テゴリを選択して、[ブラシの種類] リス ト ボックスのブラシを参照します。

ブラシの形状、サイズ、および透明度を 変更するには、プロパティ バーのコン トロール類を使用します。

[ブラシの設定] ドッキング ウィンドウ を開くには、[ウィンドウ]▶[ドッキン グウィンドウ]▶[ブラシの設定] をク リックします。



Corel PHOTO-PAINT には、鉛筆、クレヨン、木炭、 パステル、および水彩画を含むさまざまなブラシが 用意されています。

サンプル ブラシ

流星



エンジェル ヘア



ウェット ファン ブラシ



キツネの尻尾



スモーク リボン









ウェット モップ

灰



布やすり



羽ばたき



スティックス









- プリセット テンプレートを使用する **276** テンプレートベース ドキュメントを変更 する **278**
- テンプレートを作成する 280

第20章:テンプレート

テンプレートとは、ドキュメントのレイア ウトや外観をコントロールする、スタイル とページ レイアウト設定のコレクションで す。

CorelDRAW® では、さまざまなプリセット テンプレートから選択して、プリセット テンプレートに基づいてドキュメントを変 更するか、独自のテンプレートを作成する ことができます。

プリセット テンプレートを使用 する

CoreIDRAW には、カタログ、名刺、ニュー スレターなどのカテゴリに分類された多数 のプリセット テンプレートが付属されてい ます。 CorelDRAW には、コンピュータ上のテンプ レートを検索する簡単な手段が用意されて います。使用可能なテンプレートを参照する か、テンプレートに関連する名前、カテゴ リ、デザイナのメモ、またはその他情報で 検索することができます。詳しくは、ヘルプ の「テンプレートを操作する」を参照して ください。

 プリセット テンプレートからドキュ メントを作成するには、[ファイル]▶
 [テンプレートから新規作成]をクリック します。[テンプレートから新規作成]ダ イアログボックスで、コンピュータの 利用できるテンプレートを参照または検 索します。



プリセット テンプレートを参照 / 検索することができます。



プリセット テンプレートには、産業、製品、デザインのさまざまなスタイルが含まれています。



テンプレート カテゴリには、T シャツ、コースター、メニュー、ギフト バッグがあります。

テンプレートベース ドキュメン トを変更する

プリセット テンプレートに基づいてドキュ メントを作成して、オリジナルのテンプ レートに影響を与えないでドキュメントを 変更することができます。

グラフィックス、テキスト、レイアウトに 変更を行って、必要に応じて新しいデザ インを作成することができます。テキストと グラフィックスは個々のオブジェクトやオ ブジェクトのグループから構成されていて、 [オブジェクトマネージャ]ドッキング ウィンドウに表示されます。

ドキュメントのオブジェクトを選択、移動、 編集、または削除することができます。詳し くは、39ページの「オブジェクトを選択、 サイズ変更、オブジェクトを変形する」。と 40ページの「オブジェクトの着色とスタイ リング」。を参照してください。

さらに、既存のテキストを編集したり、独 自のテキストに交換することができます。

段落テキストを編集するには、[テキスト] ツールを使用します。テキストを選択したら、新しいテキストを入力するか、既存のテキストのフォント、サイズ、その他プロパティを変更します。

さらに、ドキュメントのページレイアウト の変更、背景の追加、または追加ページの 挿入を行うことができます。詳しくは、 47 ページの「ページを操作する」。を参照 してください。

以下の例は、プリセット テンプレートから 作成したドキュメントを 2 つの別々のパン フレットのデザインに変更されています。



テンプレートのグラフィックスとテキストを個々のオブジェクトとして変更することができます。



プリセット テンプレートからパンフレットをカスタマイズする

例1

以下の変更を行って、新しいパンフレット を作成します。

1新しいテーマに従って写真の交換。

2 背景のカラー テーマを暗い青、赤、お よび明るい青に変更して、新しい暗い青 のベクトル形状を右上に追加。

3 右の正方形を移動し、その色をオレン ジから赤に変更。

4右上角のロゴの変更。

5 メイン タイトルを更新し、フォントを Swiss™ 911 XCM BT へ変更。

6下中央の青の正方形を左上隅に移動 し、色が明るい青から暗い青に変更。オ リジナルのパンフレットの赤の正方形を 削除。

7補助見出しを更新し、フォントの色を

明るい青から赤に変更。 8住所のテキストを左詰めにする。 9写真フレームの要素を追加。



プリセット テンプレートからパンフレットをカスタマイズする

例 2

以下の変更を行って、新しいパンフレット を作成します。

1 写真を交換。

2パンフレットのテーマに合わせて白色 の泡を作成して、全体のコンポジション をさらにミステリアスな雰囲気にする。

3追加の写真をインポートし、

PowerClip™ オブジェクトを作成して、 写真を白のベクトルの泡の中に結合。

4 緑の背景(長方形)を削除。微細な白の 曲線の紫の図形を右上隅に追加してデザ インのバランスを取る。

5 メイン タイトルをページ幅の約 80% の範囲まで拡し、遠くからテキストが簡 単に読めるようにする。

6 ロゴの色を白にして、二重水平線の線の幅を細くする。

7本文をロゴの下に再配置し、両端揃え にしてテキストが均一に並ぶようにする。

テンプレートを作成する

ドキュメントのデザイン要素を再使用する 場合は、テンプレートとしてそれを保存す ることができます。

テンプレートを保存する場合、CorelDRAW ではページ付け、カテゴリ、業種、および その他メモなどの参照情報を追加すること ができます。参照情報によって、後でテンプ レートを整理および検索する場合に簡単に 行うことができます。

ドキュメントをテンプレートとして保存 するには、[ファイル]ト[テンプレート として保存]をクリックします。[ファイ ル名]リストボックスに名前を入力し、 テンプレートを保存するフォルダを検索 します。[保存]をクリックします。[テン プレートのプロパティ]ダイアログボッ クスで、必要な参照情報を追加します。

パート 7 ギャラリー



イメージ作成者 蔣豐兆 (Fong-Chow Chiang)








Wino S Kadir





Manter resfriado entre 1 e 4ºC. Após aberto, consumir em 24 horas.

Informação Nutricional - Porção de 120g

Quantidade/Porção		%VD(*)
Valor Enegético	130kcal=546kJ	7
Carboidratos	21g	7
Proteínas	3,5g	7
Gorduras Totais	3,6g	7
Gorduras Saturadas	2,2g	10
Gorduras Trans	não contém	-
Fibra Alimentar	Og	0
Sódio	41mg	2
Cálcio	100mg	10
* Malance Parates de la factoria acon hana an		

* Valores Diários de referência com base em uma dieta de 2000 kcal, para adultos. Ingredientes: leite semidesnatado de cabra, açúcar, morangos e fermentos lácteos.

Peso Líquido 550g

logurte de Leite de Cabra

6

 D_{ℓ}



Descubra o sabor do Puro leite de cabra...

Produzido por Caminhos de Pedra Agroindústria Ltda. Fábrica de Laticínios - Linha Palmeiro, s/nº - Distrito de São Pedro Bento Gonçalves - RS - CNPJ: 03.078.770/0001-45 Registro no Ministério da Agricultura SIF/DIPOA sob nº 0052/1368 Para Sepé Tiaraju Comercial de Carnes Ltda. - Rua Fioravante Pozza 198 Bento Gonçalves - RS - CNPJ: 07183698000177 SAC: (54) 3452-3124 - www.cabanhasepetiaraju.com.br.



Indústria Brasileira

itanha





Татьяна Николаева



Humberto Ramírez Sandoval







Tran Dinh Giang







JLabbinari raya utara no. 102 jogi (0274) 7192993 / 0817337080 our friendster : mailo_butke@yahoo.co.id open from 9 am till 9 pm.

kode : harga :

Mailo Boutique





Константин Гладков (Konstantin Gladkov)-

THE REAL



AllxII M

=H8L

81

"N S

STAXON M

"N G

STIPXOL W

WN 67

n



xander Korotkiy) Александр Короткий





Paweł Pych







Maurice Beumers



索引

! 16 進数のカラー値 25 3D マッピング 246 A Adobe 製品のサポート 18

В

Bitstream Font Navigator 4 起動する 258

С

CMYK カラー モデル 79 最良実施例 107 使用する 226 変換する 179

Corel CONNECT 16 使用する 251

Corel Corporation 13

Corel PHOTO-PAINT の基本 51

Corel PowerTRACE 19

CorelDRAW ConceptShare 72 使用する 158

CorelDRAW の基本 29

Corel サポート サービス 13

Corel テクノロジー パートナー 9

Corel トレーニング パートナー 9 E EPS のサポート 18 G GIF ファイル形式 71 H HSB カラー モデル 80 J JPEG ファイル形式 71 L Lab カラー モデル 78 P

イメージの書き出し先 72 書き出し 157 校正をエクスポートする 123 ドキュメントをエクスポートする 183 PDF としてファイルを保存 157 PDF に書き出し 157 PNG ファイル形式 71 PostScript 塗りつぶしツール 42

R

RGB カラー モデル 使用する 226

79

S

SWiSH miniMax 2 26

Т

TIFF ファイル形式 71

۷

VSTA との統合 19

W

Web 16 進数のカラー値 25 SWiSH miniMax 2 26 Web にエクスポート ダイアログ ボック ス 25 イメージを用意する 195 カラー マネージメント 107 強化された Web グラフィック 25 ピクセル プレビュー 21 ファイル形式、イメージ用 71

- Web ベースのリソース 8
- Welcome スクリーン 7

WhatTheFont?! 116

Windows Touch のサポート 22

あ

アート テキスト 38 追加 148

アートメディアツール 37

- 圧力モード 131 スプレー モード 130 含まれるプリセット 270 筆ペン モード 131 ブラシ モード 130 プリセット モード 129
- 赤目修正ツール 57
- **赤目、除去**65
- **圧力ツール** 37 使用する 131
- **アプリケーション** インストール 12 言語の変更 12 更新する 13 テクニカル サポート 13 含まれているもの 4 ユーザー登録 13
- アプリケーション ウィンドウ Corel PHOTO-PAINT 52 CorelDRAW 30

い

イメージ ウィンドウ 53
イメージ スプレー ツール 59
イメージ調整ラボ 使用する 121
イメージの傾きを補正する 62
イメージのスライス ツール 60
イメージの取り込み 61
イメージのリサンプル 63
イメージパレット 力ラーを追加する 86, 190 カラー : を適用する 136 使用する 86

イメージ領域

クローン 66 マスクする 69

イメージ領域のクローンを作成する 66

イメージを書き出す CorelDRAW ConceptShare へ 72 PDF へ 72

- イメージを切り抜く 61
- イメージを取り込む 手書きのコンセプト 113

イメージを変換する 65

CMYK に 179 グレースケールに 23

イメージ、Corel PHOTO-PAINT

CMYK に変換する 179 ConceptShare へ書き出す 72 PDF に書き出し 72 Web 用に用意する 195 印刷 72 回転 61 カラーとトーンを調整する 67 カラー モードを選ぶ 81 カラーを補正する 194 共有する 71 切り抜き 61 グレースケールに変換する 23 構成を定義する 188 サイズの縮小 63 サイズ変更とリサンプル 62 設定する、イラスト用 127 調整する 121 テクスチャと細部を追加する 192 特殊効果の適用 141

プリセットから新規作成する 175 マスクする 69

イラスト 125 例 141

印刷

ページサイズのオプション 25 イメージ 72 イメージ、ファイル形式 71 看板 123 ドキュメント 47

インターラクティブ塗りつぶしツール

Corel PHOTO-PAINT 58 グラデーション塗りつぶしを追加する 155 メタリック表面をシミュレートする 169

インタラクティブ ツール (カテゴリ) Corel PHOTO-PAINT 59 CorelDRAW 33

インタラクティブ塗りつぶしツール

CorelDRAW 42 カラー変化を作成する 119 使用する 119

- **インポート** ファイル 152
- **インポートする** ファイル、カラーの管理 106 写真 61 スケッチ 176

え

描く

丸型の角まるがたのかど 21 新しいツール 20 オブジェクト 132 曲線 37 図形 , イメージで 176 図形、ドキュメントで 36 線 37 ブラシストローク 129

エクスポート

PDF ファイル、看板 PDF ふぁいる、か んばん 123 PDF ファイル 157 イメージ 71 ドキュメント 48

遠近効果 140

エンベロープツール 181 使用する 140 枠を修正する 115

お

置換ウィザード 使用する 156

- 押し出し 43
- オブジェクトを整理する 46
- オブジェクト選択ツール 54
- **オブジェクト透明ツール** 59 使用する 139
- オブジェクト透明ブラシ ツール 60
- **オブジェクト ドッキング ウィンドウ** 機能拡張 22 使用する 121
- オブジェクトのカーソルキー移動 49
- オブジェクトの斜変形 40
- オブジェクトの伸縮 40
- オブジェクトの整列 117

オブジェクトのフェード 139 オブジェクト マネージャ ドッキング ウィン ドウ 46 マスターページの管理 145 オブジェクトをグループ化する 46 オブジェクトを結合する 46 オブジェクトをスナップする 45 オブジェクトを配置する 44, 117 オブジェクトを複製する 44 オブジェクトをブレンドする 154 オブジェクトを変形する 135 オブジェクトをミラー化 40 オブジェクトを歪曲する 140 オブジェクト、イメージ 70 描く 132 カラー変化 119 整列 / 配置する 117 ドロップシャドウを追加する 119 不透明度を調整する 121 変形 135 オブジェクト、ドキュメント 36 斜変形 40 描く 132 遠近効果を追加する 140

カーソルキー移動 49

グループ化 / 結合する 46

カラー変化 119

効果を加える 43

サイズ変更 40 伸縮 40

スナップ 45

整理する 46

回転 40

整列/配置する 117 操作する 39 着色とスタイリング 40 等高線を追加する 118 透明度を加える 42 ドロップシャドウを追加する 119 塗りつぶし 41 配置する 44 複製する 44 ブレンド 154 プロパティを再利用する 43 ベベルを追加する 118 変形 135 ミラー 40 ミラー、例 223 輪郭のフォーマット 41 歪曲 140

か

解像度、フォト 変更する 264

回転

イメージ 61 オブジェクト 40

ガイドブック 4 表記規則 5

ガイドライン 181 使用する 146 プリセットを使用する 147

ガイド、ダイナミック 45 使用する 205

開発ガイド 8

学習資料 6

カスタム パレット 作成する 90 **カラー** 77 校正、看板のこうせい、かんばんの 122 イメージへ追加する 190 イメージを調整する 67 カラー変化を作成する 119 校正 102 再現する 91 再利用する 43 選択する 83 パレットで適用する 136 パレットに追加する 86 変換する 101 補正する 194 マッチング 91 理解する 78 **カラー校正** 236 重要性 182 理解する 102 カラー校正の設定ドッキング ウィンドウ 102 使用する 122 カラー コントロール 60 カラー スペース 226 結合する 228

カラー スポイト ツール 43 使用する 85

カラー透明ツール 59

カラーの入れ替えブラシ ツール 59

カラーのマッチング 91

カラーのリセット アイコン 60

カラー パレット Corel PHOTO-PAINT 53 CorelDRAW 31 インポートする 243 カスタマイズする 90 使用する 83 整理する 88 表示する 88

カラー パレット マネージャ ドッキングウィ ンドウ 使用する 88

カラー プロファイル インストールとロード 100 埋め込む 102 カラーを変換する 101 最良実施例 95 操作する 100 チュートリアル 234 割り当てる 101

カラー プロファイルをインストールする 100

カラー プロファイルをロードする 100

カラーマネージメント 91 CMYKの最良実施例 107 Webの最良実施例 107 印刷する 106 インポートと貼り付け 106 設定 96 チュートリアル 225 使い始める 93 ドキュメントを開く 104 ポリシー 103 理解する 92

カラー モード 65 選択する 80

カラー モデル 78

カラーを再現する 91

カラーを補正する 194

カラー プロファイルを埋め込む 102 完全形 154 看板 111 例 124 看板を組み立てる 123

き

キズ、除去 66

機能、新しい 15

基本図形ツール 36 使用する 154

基本図形、描画 154

共有する

イメージ 71 ドキュメント 47

曲線 37

描く 134 図形の変換 133 整形 134 閉じる 134

曲線ツール (カテゴリ) 33 機能拡張 20

切り抜きツール 55

切り抜きツール(カテゴリ)34

<

クライアントの承認 122

グラデーション塗りつぶし インタラクティブ塗りつぶしツールで 追加する 155

グラデーション塗りつぶしツール 42 透明オブジェクトをシミュレートす る 167 メタリック表面をシミュレートす る 169 **グラフィックス、ページレイアウト用** 152 グラフ用紙ツール 36 グリッド 45 クリップアートを含める 参照と検索 254 **クリップ マスク** 192 グレースケール カラー モデル 80 グレースケール変換 23 クローンツール 57 け 形状の編集ツール(カテゴリ)32 消しゴム ツール 56 使用する 120 消しゴムツール(カテゴリ)34 **言語、変更** 12 Z 効果ツール 58 効果、オブジェクト 43 適用する 139 校正 182 カラーの 102

看板の 122

コールアウト図形ツール 使用する 154 コネクタ ツール(カテゴリ)34 コネクタ ライン 34 ゴミ、除去 66 ゴムテント(ちゅーとりある)239 コンセプトアート(チュートリアル) 185 コンセプト、手書き スキャンする 113 コンテンツ 18 看板に使う 116 検索/管理251 種類 257 使用する 255 コンテンツを検索する 251, 254 コンテンツを参照する 254 コールアウト図形、描画 154 さ 再現範囲外のカラー 処理する 95 サイズ変更

イメージ 62 オブジェクト 40 ドキュメント ページ 47

彩度レンダリング法 96

作業領域 Corel CONNECT 252

Corel PHOTO-PAINT 52 Corel PHOTO-PAINT、リセット 73 CorelDRAW 30 CorelDRAW、設定する 216 リセット 12

サポート サービス 13

サンプル

イラスト 141 看板 124 パンフレット 278 含まれるアート メディア 271 含まれるクリップアート 263 含まれるシンボル フォント 261 含まれるパターン 269 含まれるフォト 265 含まれるフォト オブジェクト 267 含まれるフォント 259 含まれるブラシ 273 ページ レイアウト 158

L

自動車ラップ(チュートリアル)213

写真オブジェクトを含める 参照と検索 254

- 写真のリタッチ 65
- **写真を含める** 参照と検索 254

自由選択マスクツール 55

ジュエリー デザイン(チュートリアル) 163

- **出力の収集ウィザード** 使用する 158
- 正円、描画 133
- 承認、**クライアント** 122

新機能 15

シンボルフォントを含める 参照と検索 254

シンボル、挿入 260

す

ズーム ツール 56

ズーム ツール (カテゴリ) Corel PHOTO-PAINT 56 CorelDRAW 35

ズーム、ドキュメントで 35

スキャンする 手書きのコンセプト 113 スケッチ、表紙用 176

スケッチ、ロゴの 200 ロゴ 218

- スクロール ツール 56
- スクロール、ドキュメントで 35

図形

描く、イメージで 176 描く、ドキュメントで 36 曲線への変換 133

図形を曲線へ変換 133

図形、基本 154

スケッチ 128 作成する 186 スキャンする、表紙用 176 スキャンする、ロゴの 200

ステータスバー Corel PHOTO-PAINT 53 CorelDRAW 31

- **スプレー ツール** 37 使用する 130
- **スポイト ツール** 56 使用する 85

スポット カラー
使用する 82 スマートフェード効果フィルタ 66 寸法線 34 寸法線ツール(カテゴリ)34 せ 整形ツール 134 ビットマップを編集する 153 整形ツール(カテゴリ) Corel PHOTO-PAINT 57 CorelDRAW 32 **正方形、描画** 133 セグメント 描く 134 整形 134 絶対比色レンダリング法 96 設定する Corel PHOTO-PAINT 72 CoreIDRAW 49 イメージ 175 イラスト 127 カラーマネージメント 230 作業領域 216 ソフトウェア 12 ドキュメント 35 ドキュメント、看板 113 ドキュメント、表紙 180 ドキュメント、ポスター 231 ドキュメント、ロゴ 201 ブラシ 188

線 37

描く 134 整形 134

ページ レイアウト 145

選択ツール 32 使用する 39 選択ツール(カテゴリ)54 そ 相対比色レンダリング法 95 測定単位、設定 49 ソフトウェア 更新する 13 設定する 12 テクニカル サポート 13 配布する8 含まれるコンテンツ 257 ユーザー登録 13 ソフトウェアの更新 13 ソフトウェアをインストールする 12 ソフトウェアを登録する 13 ソフト校正 236 重要性 182 理解する 102 た

タイトル バー 31 **ダイナミック ガイド** 45 使用する 205 **楕円形ツール** Corel PHOTO-PAINT 57 CorelDRAW 36 使用する 133 **楕円形マスク ツール** 54

楕円、描画 133

タブレット、ペン 設定する 127

段落テキスト 38 フレームを追加する 149 フレームをリンクする 150

ち

知覚レンダリング法 96

チュートリアル

カラーマネージメント 225 ゴム テント 239 コンセプト アート 185 自動車ラップ 213 ジュエリー デザイン 163 ビデオ 7 ブック カバー デザイン 173 ロゴ 197

長方形ツール

Corel PHOTO-PAINT 57 CorelDRAW 36 使用する 133 枠を作成する 114

長方形マスク ツール 54

長方形、描画 133

直線ツール 57

つ

追加のコンテンツ 257

ツール

Corel PHOTO-PAINT 53 CorelDRAW 31 ツールのヘルプ 6 ツールバー、標準 Corel PHOTO-PAINT 53 CorelDRAW 31

- ツールボックス Corel PHOTO-PAINT 53 CorelDRAW 31
- 使い始める Corel PHOTO-PAINT 51 CorelDRAW 29

τ

テーブル 38 テーブルツール 34 手書きのコンセプト スキャンする 113 テキスト 遠近効果を追加する 140 カラー変化 119 消去する 120 調整 221 追加 148 等高線を追加する 118 ドキュメントで作成 38 ドロップシャドウを追加する 119 パスに結合する 151 フレームを作成する 149 フレームをリンクする 150 ベベルを追加する 118

テキスト ツール

Corel PHOTO-PAINT 56 CorelDRAW 35 使用する 148 **テキスト フレーム** 作成する 149 リンク 150

- テキストを消去する 120
- テキストをパスに結合する 151

テクスチャ

イメージへ追加する 192 ブラシで作成する 188

テクスチャ塗りつぶしツール 42

テクニカル サポート 13

- テント、ゴム(チュートリアル)239
- **テンプレート** 275 作成する 280 プリセットを使用する 276 変更 278

と

等高線 43 追加する 118

等高線ツール 使用する 118

透明ツール 使用する 139

透明ツール(カテゴリ)59

- **透明度、オブジェクト** 42 適用する 139
- 透明パターン

適用する 268

- トーン カーブ 194
- トーン、イメージ 67

ドキュメント ナビゲータ 31

ドキュメントのバックアップ 49

- **ドキュメント パレット** カラーを追加する 86 カラー : を適用する 136 使用する 86
- **ドキュメント ページ** 31 サイズ変更 47 使用する 47 バックグラウンド 47
- **ドキュメントをスケールする** 241 看板の 113
- ドキュメントをナビゲート 35

ドキュメント、CorelDRAW ピクセル プレビューぴくせるぷれ びゆー 21 印刷 47 印刷用に用意する 236 エクスポート 48 カラー設定 99 カラーマネージメント付きで開く 104 カラーモードを選ぶ 81 共有する 47 使用フォントを表示する 258 スケール 241 スケール、看板の 113 設定する 35 設定する、イラスト用 127 設定する、カラーマネージメントの 231 設定する、看板の 113 設定する、表紙用 180 設定する、ページレイアウト用 145 設定する、ロゴの 201 テキストを追加する 181 テンプレートから作成する 276 テンプレートとして保存する 280 テンプレートベースを変更する 278

ナビゲート 35 バックアップ 49 ページをレイアウトする 143

特殊効果 適用する 141

ドッキングウィンドウ Corel PHOTO-PAINT 53 CorelDRAW 31

トレーニング リソース 9

ドロップ シャドウ 43 追加する 119

ドロップ シャドウ ツール 59 3D 効果を作成する 167 使用する 119

トンボ 181

な

投げ縄マスク ツール 55 ナビゲータ ポップアップ 53

ぬ

塗りつぶしカラー ボックス 60

塗りつぶしツール 58

塗りつぶしツール(カテゴリ) Corel PHOTO-PAINT 58 CorelDRAW 33

塗りつぶし、オブジェクト 41

ね

ネットワーク配布ガイド 8

の

ノイズ、除去 66

324 ¦ CorelDRAW Graphics Suite X5 ガイドブック

ノード 200 整形 134 追加と削除 134

は

パス ツール 58 パス、テキストを結合する 151 パターン塗りつぶし 適用する 268 パターン塗りつぶしツール 42 バックグラウンド カラー ボックス 60 バックグラウンド、ページ 47 バナー形ツール 使用する 154 バナー形、描画 154 パレット ライブラリ フォルダ 使用する 89 パレット、カラー Corel PHOTO-PAINT 53 CoreIDRAW 31 パワークリップ オブジェクト 43 オブジェクトを配置する 180 コンテンツを編集する 180

ぱんふれっと(例)278

ビットマップをトリムする 117

ひ

ピクセル プレビュー 21

ビットマップ塗りつぶし 適用する 268

ビットマップのトレース 132 ロゴ 218

- **ビットマップ、ドキュメントで** 38 挿入する 39 編集する 39
- **ビットマップ、ドキュメント内** 整形ツールを使用する 153 トレースする 132
- ビデオ チュートリアル 7

描画

基本図形 154

- 標準ツールバー Corel PHOTO-PAINT 53 CorelDRAW 31
- 標準塗りつぶしツール 42

ヒント機能 6

ふ

- **ファイル** PDF として保存 157 PDF ヘエクスポト 157 インポート 152 カラー マネージメント 106 出力の準備 156
- ファイル形式の互換性 18

ファイル形式、イメージ用 71

- ファイルを出力する 156
- **ファイルを貼り付ける** カラーの管理 106
- フォアグラウンド カラー ボックス 60
- フォト効果 22
- **フォント** 識別する 116 使用できるもののプレビュー 258

代用 258

- **フォントを含める** 参照と検索 254
- **含まれるアート メディア** 270 サンプル 271
- **含まれるクリップアート** 262 サンプル 263
- **含まれる写真** 264 サンプル 265
- **含まれる写真オブジェクト** 266 サンプル 267
- **含まれるシンボルフォント** 260 サンプル 261
- **含まれるパターン** 268 サンプル 269
- **含まれるフォント** 258 サンプル 259
- **含まれるブラシ** 272 サンプル 273
- ブック カバー デザイン (チュートリアル) 173
- **筆ペンツール**37 使用する131

不透明度、オブジェクト 121

フライアウト Corel PHOTO-PAINT 53 CorelDRAW 31

ブラシ

カスタマイズする 131 テクスチャ ペン先をカスタマイズす る 188 ペン先を選択する 176 マスクからペン先を作成する 189

- **ブラシストローク** オブジェクトの作成元 70 描画 129
- **ブラシッール** 37 使用する 130
- ブラシ ツール (カテゴリ) 58

ブラシの設定ドッキング 131

- ブラシマスクツール 55
- ブラシを元に戻すツール 59
- **フリーハンドツール** 37 使用する 133
- フリーハンドマスクツール 54
- プリセット テンプレート 276
- プリント サービス プロバイダ 48
- **プリント ジョブ** カラーを管理する 106 準備する、印刷会社 48 プレビュー 48 用意する 236
- プリント ジョブをプレビューする 48
- **フレーム、テキスト** 作成する 149 リンク 150
- **ブレンドツール** 使用する 154
- **フローチャート図形ツール** 37 使用する 154

フローチャート図形、描画 154

フローライン 34

プロセス カラー 使用する 82

プロパティ バー Corel PHOTO-PAINT 53 CorelDRAW 31

プロパティ、オブジェクト 43

プロファイル、カラー チュートリアル 234 最良実施例 95 操作する 100

$\boldsymbol{\sim}$

- ペイント ツール 58 スケッチ 128 含まれるプリセット 272
- ページレイアウト 143 例 158
- ページをレイアウトする 143
- **ページ、ドキュメント** 31 サイズ変更 47 使用する 47 バックグラウンド 47 レイアウトする 143
- **ベジェ ツール** 200 使用する 134
- **ベベル** 43 追加する 118
- **ベベル効果** 使用する 118
- ヘルプ機能 6
- **変化、カラー** 119

ペン先、ブラシ 189

326 ¦ CorelDRAW Graphics Suite X5 ガイドブック

編集可能領域 オブジェクトの作成元 70 ペンタブレット 設定する 127 ペンツール 37 使用する 134 ほ ポスター(ちゅーとりある)225 補正ツール(カテゴリ)57 **補正ブラシ ツール** 57 ポリシー、カラーマネージメント 103 ま マイ パレット フォルダ 使用する 89 マグネティックマスクツール 55 マクロ プログラミング ガイド 8 マクロ マネージャ ドッキング ウィンドウ 19 **マスク** 69 ブラシを作成する 189 マスクツール(カテゴリ)54 マスクの変形ツール 54 **マスター ページ** 145 マッピング、3D 246 み

ミラーオブジェクト 例 223

め

メッシュ塗りつぶしツール 42 機能拡張 20 使用する 137 メタリック表面をシミュレートする 169 メニューバー Corel PHOTO-PAINT 53 CorelDRAW 31 面取り 43 **‡**, モアレ、除去 67 モニタのキャリブレーション 94 モニタ、キャリブレーション 94 も **矢印図形ツール** 36 使用する 154 **矢印図形、描画** 154 5 らせんツール 36 ラップ、自動車(チュートリアル)213 IJ 輪郭、オブジェクト 41

る

ルーラー 31 測定設定 49

れ

例、プロジェクト イラスト 141 看板 124 パンフレット 278 ページ レイアウト 158

レンズ 70

レンダリング方法 使用する 95

ろ

ロゴ(チュートリアル) 197

わ

枠 114

枠線効果

枠を作成する 115