

第 1 章 はじめに	5
第 2 章 ソフトウェアのインストールとアンインストール	6
第 3 章 基本操作	7
第 1 項 ツール	7
A) 描画ツール一覧	7
B) レイヤコントローラ	8
C) 部品リスト	10
D) 計算機	11
E) ルーラー	12
F) 各種基本ツールバー	12
第 2 項 図形の選択と操作	18
A) オブジェクトの種類	18
B) 基本編集操作	18
C) アンカーポイント（頂点・端点）に関する操作	20
D) グループ化	22
E) オブジェクトの階層と操作	23
F) 回転と反転	23
G) 結合	24
H) 変換	25
I) メタファイルオブジェクトに関する操作	25
J) O L E オブジェクトと操作	26
K) ビットマップオブジェクトに関する操作	26
L) 矢先の表示と操作	26
第 3 項 各種属性の設定変更	26
A) 線種の設定と変更	26
B) 線種の太さの設定と変更	26
C) 塗り潰しの設定と変更	27
D) 色の設定と変更	27
第 4 項 文書管理と印刷	27
第 4 章 メニューと機能	29
第 1 項 ファイル	29
A) 文書の作成・読み込み・保存	29
B) 他のファイル形式の文書の読み込み	30
C) 文書全体又は選択範囲を他のファイル形式で保存	30
D) 通常印刷と差込印刷	31
E) その他	32
第 2 項 編集	33
A) 操作の復元	33
B) 複写と複製	33
C) 貼付け	34
D) 切り取りと削除	34
E) 選択に関する操作	34

F) オブジェクトの結合	35
G) オブジェクトの変換	35
H) ビットマップ画像	36
I) メタファイル画像	39
J) グループ化	40
K) オブジェクトの階層と操作	40
L) 回転と反転	41
M) トリミング矩形・消去矩形の削除	42
N) クイック整列・サイズ揃え	42
第3項 表示	43
A) 表示状態の設定・変更	43
B) ツールウィンドウの表示・非表示	45
第4項 挿入	45
A) 画像の挿入	45
B) O L Eオブジェクト	45
第5項 拡張	46
A) 吸着	46
B) 中心指定描画の機能	46
C) グループ化図形の動作調整	47
D) カスタム矢印の作成・設定	47
E) 部品一覧の編集	48
F) その他	49
第6項 書式	53
A) 文字属性の設定	53
B) 線種の太さの設定と変更	55
C) 矢先の付加	56
D) 塗り潰しの設定と変更	57
E) O L Eオブジェクトと操作	57
F) 属性の格納と複写	58
G) その他	59
第7項 ツール	61
A) 描画ツール	61
B) ページ操作	72
C) レイヤ操作	72
D) メンテナンス	72
E) 初期設定	73
F) その他	73
第8項 ウィンドウ	74
A) ウィンドウに関する操作	74
第9項 ヘルプ	74
A) ヘルプドキュメント	74
B) その他	74
第5章 ダイアログ一覧	75

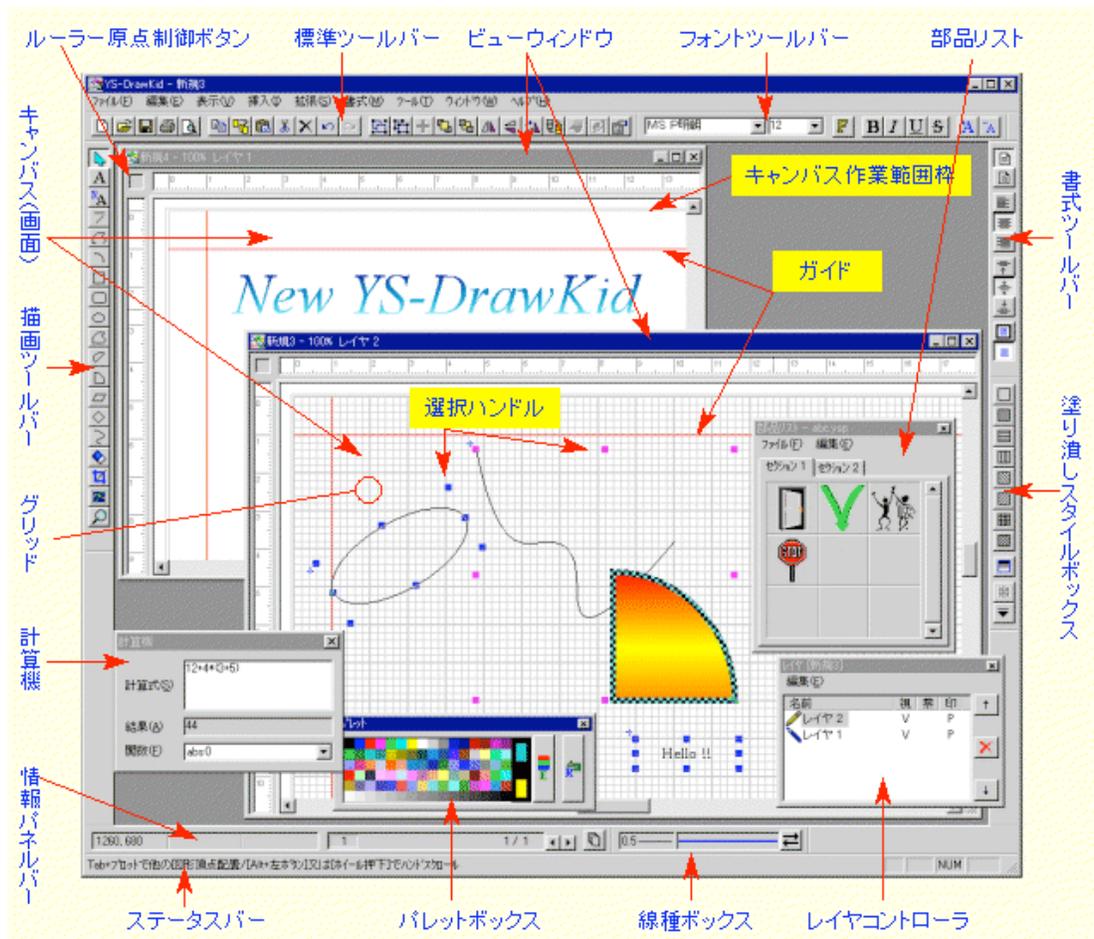
第 1 項 JPEG 形式でエクスポート保存用 ダイアログ	75
第 2 項 OLE オブジェクトのプロパティ設定 ダイアログ	76
第 3 項 オブジェクトのプロパティ設定における属性項目設定 ダイアログ	76
第 4 項 オブジェクトの位置・サイズ・角度の設定 ダイアログ	77
第 5 項 オブジェクトの属性複写 ダイアログ	78
第 6 項 オブジェクトの属性の保護設定 ダイアログ	79
第 7 項 カスタマイズ時のキー定義設定 ダイアログ	80
第 8 項 カスタマイズ時のその他設定項目入力 ダイアログ	81
第 9 項 グリッドのプロパティ設定 ダイアログ	82
第 10 項 シェアウェア登録 ダイアログ	83
第 11 項 テキスト入力・編集 ダイアログ	83
第 12 項 パレットオプション ダイアログ	84
第 13 項 ビットマップ画像のカラービット数変更 ダイアログ	84
第 14 項 ビットマップ画像の近似色置換 ダイアログ	86
第 15 項 ビットマップ画像の透過設定 ダイアログ	87
第 16 項 ビットマップ画像の明るさ・コントラスト設定 ダイアログ	87
第 17 項 ビットマップ画像形式の指定 ダイアログ	88
第 18 項 ビットマップ画像情報	89
第 19 項 プラグイン設定 ダイアログ	90
第 20 項 ページの移動／複製 ダイアログ	91
第 21 項 ページ削除 ダイアログ	91
第 22 項 ページ追加 ダイアログ	91
第 23 項 ページ表示 ダイアログ	92
第 24 項 ラスタ画像に関するオプション設定 ダイアログ	92
第 25 項 レイヤのプロパティ ダイアログ	93
第 26 項 レイヤ位置指定 ダイアログ	93
第 27 項 一般初期設定におけるその他の設定項目入力 ダイアログ	94
第 28 項 一般初期設定の表示に関するプロパティ設定 ダイアログ	94
第 29 項 印刷／印刷プレビュー方法選択 ダイアログ	96
第 30 項 印刷レイアウトオプション ダイアログ	96
第 31 項 印刷欄外文字設定 ダイアログ	98
第 32 項 円形図形のプロパティ設定 ダイアログ	99
第 33 項 画面サイズ設定 ダイアログ	99
第 34 項 角の丸み設定 ダイアログ	100
第 35 項 関数シミュレータ描画に関する式とパラメータ設定 ダイアログ	100
第 36 項 基本図形のプロパティ入力 ダイアログ	101
第 37 項 字間・行間設定 ダイアログ	102
第 38 項 文字オブジェクトの各書式設定 ダイアログ	102
第 39 項 文書プロパティ ダイアログ	104
第 40 項 矢先のホットスポット設定 ダイアログ	105
第 6 章 その他	106
第 1 項 使用できる演算子や算術関数の一覧	106
第 2 項 特殊な操作	107

A) ハンドスクロール	107
第3項 イメージ等	107
A) ウィンドウイメージ	108
第7章 著作権と使用許諾	109
第8章 ユーザー登録と使用ライセンス	110

第1章 はじめに

- 本ソフトウェアをご使用前に、まずは「初期設定」メニューにより、アプリケーションの基本機能・操作等を含む環境設定を行われることを推奨します。
- 頻繁に使う各種メニューやツール等に「カスタマイズ」メニューでお好みキーを適当に割り当てておくことで操作性が更に向上します。
- 本ソフトウェアのアンインストールと再インストールについてはこちらをご覧ください。
- 本ソフトウェアの著作権と使用許諾をご覧ください。
- 本ソフトウェアのユーザー登録と使用ライセンスをご覧ください。
- 困った時やちょっとしたコツを探したい場合は、「よくある質問 (FAQ) とヒント」を参照してみるのも何らかの役に立つかもしれません。

New YS-DrawKid/J のウィンドウイメージ



第2章 ソフトウェアのインストールとアンインストール

 本アプリケーションをアンインストールすることにより、インストール先のコンピュータからプログラム本体と使用しているレジストリ情報を削除することができます。

本アプリケーションに含まれる全てのプログラムが実行されていない状態を確認して、コントロールパネルの”アプリケーションの追加と削除”を実行して下さい。(本ヘルプも終了して下さい。)

 本アプリケーションを再インストールするには、現在インストールされている古いプログラムに上書きインストールする方法と、上記手順によるアンインストール後に、再度セットアップによりインストールを実行する方法です。

前者の方法は、アプリケーションの実行により記録された情報をレジストリに残したままプログラムが更新されるので、新しいプログラムをインストール後も前の作業状態を維持することができます。ただし、アンインストールを実行した場合に、レジストリに情報の残骸が残る可能性があります。

後者の方法は、新規にインストールした場合を同じ状態になるので、アンインストール時に関連するレジストリの情報は削除されます。

選択は、使用者の自由です。

第3章 基本操作

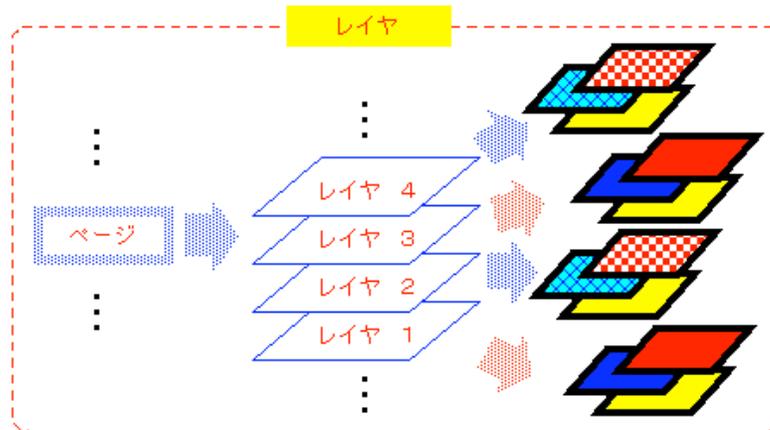
第1項 ツール

A) 描画ツール一覧

-  オブジェクト選択・・・・・・・・・・オブジェクトの選択・編集操作
-  標準文字入力・・・・・・・・・・通常的に使用する文字列の標準入力
-  書式付文字入力・・・・・・・・・・書式付きの文字列（リッチテキスト）入力
-  直線・・・・・・・・・・線分の描画
-  曲線／折線・曲線複合図形・・・・・・・・曲線（ベジエ）又は折線・曲線（ベジエ）複合図形の描画
-  矩形・・・・・・・・・・長方形・正方形の描画
-  丸角矩形・・・・・・・・・・角を丸くした長方形・正方形の描画
-  楕円・・・・・・・・・・楕円・正円の描画
-  円弧・・・・・・・・・・円弧の描画
-  弓形・・・・・・・・・・弓形の描画
-  扇形・・・・・・・・・・扇形の描画
-  折線・フリーハンド・・・・・・・・2本以上の線分から構成される折れ線又はフリーハンドによる軌跡の描画（スプライン補間を利用した曲線と相互に変換できます）
-  多角形・フリーハンド閉多角形・・・・3辺以上で構成される多角形又はフリーハンドによる両端を自動的に閉じた軌跡の描画（スプライン補間を利用した開曲線と相互に変換できます）
-  平行四辺形・・・・・・・・・・平行四辺形の描画
-  拡張多角形・・・・・・・・・・楕円に内接する多角形の描画
-  関数シミュレート・・・・・・・・・・関数をシミュレートして図形化
-  矩形領域消去・・・・・・・・・・オブジェクトに対して非表示の矩形領域を設定
-  矩形トリミング・・・・・・・・・・オブジェクトに対して表示する矩形領域を設定
-  画面拡大・縮小・・・・・・・・・・キャンバスの表示を指定位置が中心になるように拡大・縮小

B) レイヤコントローラ

- ・ 「表示」メニュー又は「初期設定」の表示に関するダイアログでレイヤコントローラの表示の切替えができます。
- ・ レイヤコントローラが表示された状態で本ソフトウェアを終了した場合、次回起動時にも状態が復元されます。次回起動時に表示したくない場合は、上記メニューまたはダイアログで非表示を設定して下さい。
- ・ 文書の各ページはレイヤという階層で構成されており、各レイヤにはそれぞれオブジェクトが階層形式で存在します。



- ・ 選択されているレイヤは現在アクティブであることを示しており、現在における書込みの対象となります。また、それぞれのレイヤは独自のプロパティを有しており、[左ボタン]のダブルクリックで選択したレイヤに対して、レイヤのプロパティ ダイアログを表示してプロパティを変更することができます。
- ・ レイヤの階層順序は、レイヤコントローラの **↑** 及 **↓** びで選択されているレイヤの上下方向に順序移動することができます。リストの上（先頭）に表示されているほど、上部階層になります。
- ・ **✕** により、選択されているレイヤを削除することができます。削除されたレイヤに属する全てのオブジェクトの削除されます。

編集

🔔 新規レイヤの作成

レイヤ位置指定 ダイアログを表示して、指定した位置に新規レイヤを追加します。

🔔 レイヤの複製

レイヤ位置指定 ダイアログを表示して、現在選択されているレイヤの複製を指定した位置に追加します。

🔔 現在のレイヤのオブジェクト選択

現在アクティブなレイヤに属するオブジェクトを選択状態にします。ただし、対象のレイヤのプロパティは”ロック”がOFF, ”可視”がON の状態でなければいけません。

🔔 選択オブジェクトを指定のレイヤに移動

現在選択されているオブジェクトをレイヤ選択リスト ダイアログを表示して、指定したレイヤに移動します。

全てのレイヤの削除

全てのレイヤを削除します。この時、現在のページに存在する全てのオブジェクトも削除されます。

プロパティの編集

レイヤのプロパティ ダイアログを表示して、選択されているレイヤのプロパティを変更します

C) 部品リスト

- ・「表示」メニュー又は「初期設定」の表示に関するダイアログで部品リストの表示の切替えができません。
- ・部品リストが表示された状態で本ソフトウェアを終了した場合、次回起動時にも状態が復元されます。次回起動時に表示したくない場合は、上記メニューまたはダイアログで非表示を設定して下さい。
- ・現在の部品一覧は“開く”、“上書き保存”又は“名前を付けて保存”を実行するとデフォルトのファイルとして登録されます。
- ・部品一覧のオブジェクトをキャンバスに貼り付けるには、選択したオブジェクトをマウスでドラッグして、キャンバスの適当な位置でドロップして下さい。

ファイル

新規作成

部品一覧のセクションおよびオブジェクトをすべて消去して、新規に空の一覧を作成します。

開く

部品一覧ファイルを読み込みます。

上書き保存

現在の部品一覧の内容をファイルに現在の名前で上書き保存します。

名前を付けて保存

現在の部品一覧の内容を名前を指定してファイルに保存します。

他の部品リストファイルの追加読み込み

部品一覧ファイルを読み込んで、現在のセクションに追加します。

編集

部品セクションの追加

新規にセクションを追加します。

現在の部品セクション名変更

現在アクティブなセクションの名前を変更します。

現在の部品セクションを削除

現在アクティブなセクションを削除します。

現セクションを1つ左に移動

現在アクティブなセクションを1つ左の位置になるように順番を変更します。

現セクションを1つ右に移動

現在アクティブなセクションを1つ右の位置になるように順番を変更します。

プロパティの編集

部品リストのプロパティ ダイアログを表示して、部品一覧のプロパティを変更します。

任意の部品上を[右ボタン]を押すと、コンテキストメニューが表示され、その部品に対する操作を行うことができます。

 指定の部品を削除

部品をセクションから削除します。

 指定の部品を1つ左に移動

部品の表示順序を1つ左に移動させます。

 指定の部品を1つ右に移動

部品の表示順序を1つ右に移動させます。

 現在の部品名を設定・変更

指定された部品に対して、部品名を設定・変更します。部品名が設定されている場合は、マウスカーソルがその部品上に移動した時に、ツールチップ形式でポップアップ形式で表示されます。

D) 計算機

- ・「表示」メニュー又は「初期設定」の表示に関するダイアログで計算機ウィンドウの表示の切替えができます。計算機ウィンドウが表示された状態で本ソフトウェアを終了した場合、次回起動時にも状態が復元されます。次回起動時に表示したくない場合は、上記メニューまたはダイアログで非表示を設定して下さい。

 式

数式を入力します。[\[Enter\]](#)で計算を実行します。

使用できる演算子や算術関数の一覧を参照して下さい。

 結果

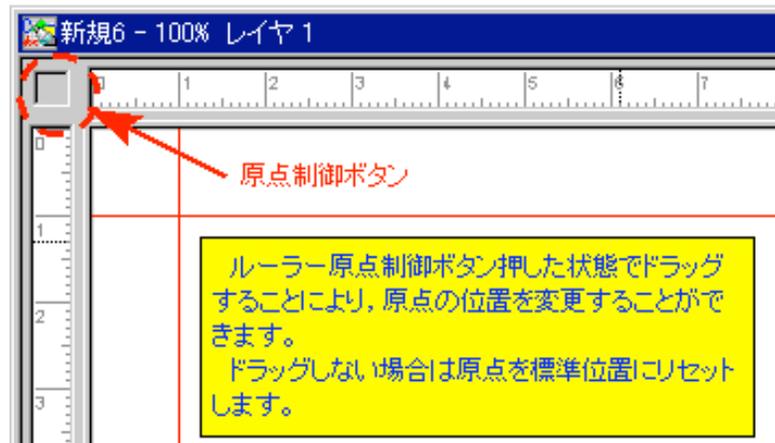
計算の結果を表示します。

 関数

数式の任意の場所に選択した算術関数の文字列を挿入します。括弧内に適当な値や計算式を入力して下さい。

E) ルーラー

- ・「表示」メニューの「ルーラー」を ON/OFF することで、全ビューウィンドウのルーラーの表示／非表示を切替えます。「ルーラーに吸着」機能はルーラーが表示状態の時に有効です。
- ・ルーラーの原点を任意の位置に変更したい場合は、ルーラー原点制御ボタンを使用します。



F) 各種基本ツールバー

F.1. 標準ツールバー

文書に関する操作	
文書の新規作成	既存の文書の読み込み
文書の上書き保存	文書の印刷
文書を印刷プレビュー表示	

選択されたオブジェクトに対する操作	
クリップボードへ複写	複製
クリップボードからの貼付け	切り取ってクリップボードへ複写
削除	操作を元に戻す
操作をやり直す	グループ化
グループ化オブジェクトを 1 階層ずつ分解	2つのオブジェクトを結合
上下順序に関して最上部に移動	上下順序に関して最下部に移動
左右反転	上下反転
右（時計回り）に 90 度ずつ回転	背景モードを反転切替え

 メタファイルオブジェクトに関する操作・機能を選択	 ビットマップオブジェクトに関する操作・機能を選択
 複数の選択オブジェクトに対してクリック 整列又はサイズ揃え	 プロパティ設定

その他	
 ルーラへの吸着設定／解除	 グリッドへの吸着設定／解除
 ガイドへの吸着設定／解除	

F.2. 描画ツールバー

 オブジェクト選択	 標準文字入力
 書式付文字入力	 直線
 曲線／折線・曲線複合図形	 矩形
 丸角矩形	 楕円
 円弧	 弓形
 扇形	 折線・フリーハンド
 多角形・フリーハンド閉多角形	 平行四辺形
 拡張多角形	 関数シミュレート
 矩形領域消去	 矩形トリミング
 画面拡大・縮小	

F.3. フォントツールバー

 MS 明朝	又は  文字種（フォントフェース）の設定・変更
 12	又は  文字サイズの設定変更
 F	字体設定ダイアログを表示して各種フォント属性の設定・変更

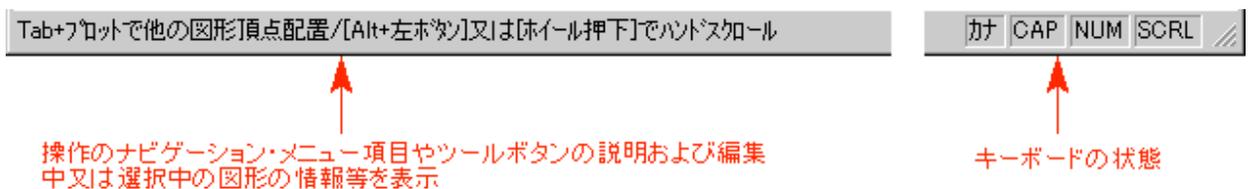
 太字の設定・変更
 斜体の設定・変更
 下線の設定変更
 打消し線の設定変更
 フォントサイズを1ポイントずつ増加/[Ctrl]を押しながら2ポイントずつ増加
 フォントサイズを1ポイントずつ減少/[Ctrl]をおしながら2ポイントずつ減少

F.4. 書式ツールバー

 横書きの設定・変更	 縦書きの設定・変更
 水平方向－左配置	 水平方向－中央配置
 水平方向－右配置	 垂直方向－上部配置
 垂直方向－中央配置	 垂直方向－下部配置
 文字枠表示の設定・変更	 文字枠非表示の設定・変更

F.5. ステータスバー

メニューやツールボタンの説明、オブジェクトの情報、操作のナビゲーション、特殊キーのステータス情報等を表示します。



F.6. 情報パネルバー

座標情報の表示や、ページ操作を行います。座標情報は状況に応じて、表示情報が変化します。ステータスバーに説明が表示されることもあります。

 平常時
(カーソルの位置)

 描画時

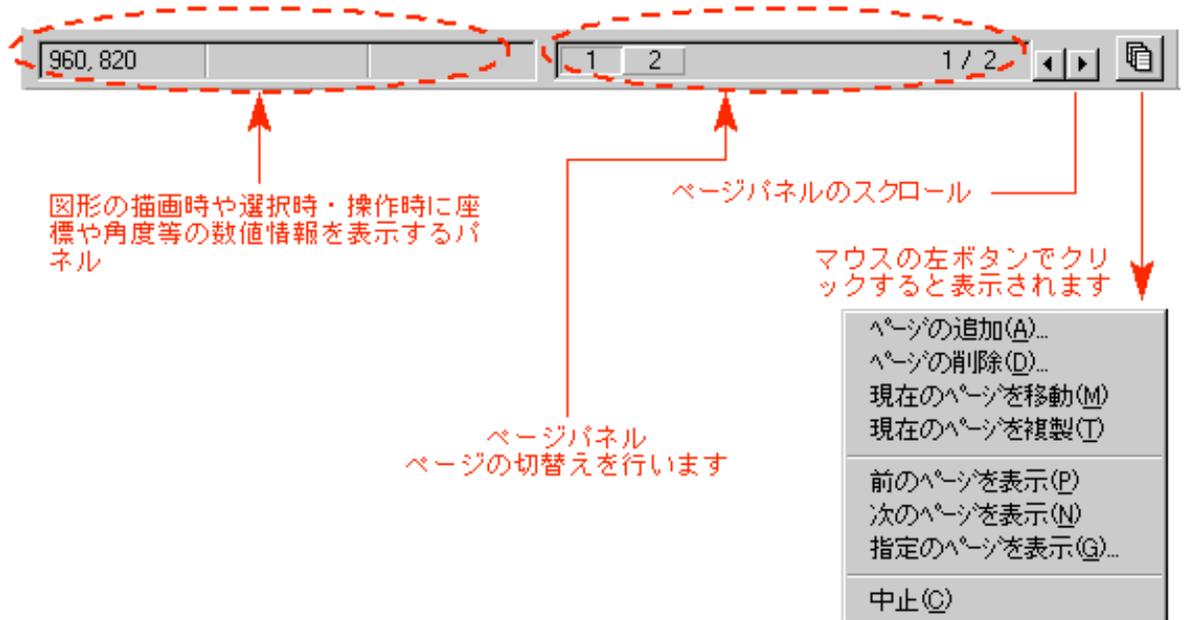
(始点), (終点), (終点-始点)

 オブジェクトの変形時

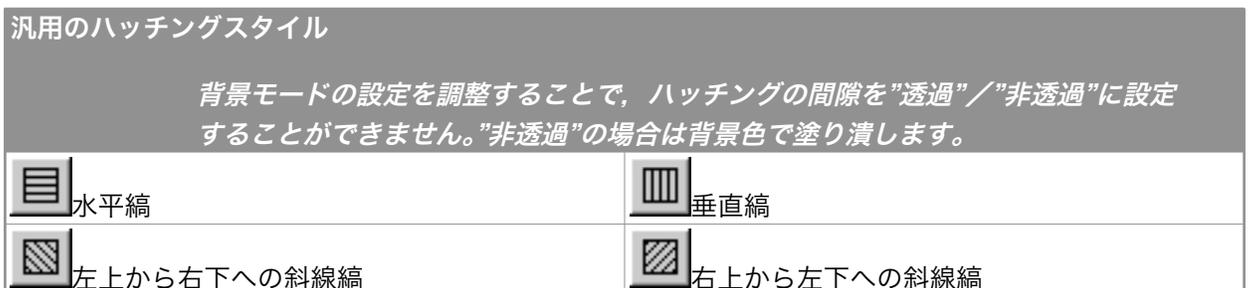
(オブジェクトを包含する矩形のサイズ),
(基準の無回転状態で換算したオブジェクトのサイズ),
(基準の無回転状態で換算したオブジェクトの変形差分サイズ)

 オブジェクトの回転時

(回転直前に対する相対角度),
(基準の無回転状態に対する現在の回転角度)



F.7. 塗り潰しスタイルボックス



 水平・垂直に交差した縞	 左上から右下の斜線と右上から左下の斜線の交差した縞
 グラデーション効果	

ビットマップパターンによる塗り潰し 種塗り潰し用のビットマップを利用したパターン塗り潰し。間隙の色は、背景モードが”透過”の場合は常に’白’、”非透過”の場合は背景色で塗り潰しま
 現在選択されているビットマップパターンによる塗り潰し
 ビットマップパターンの選択

F.8. 線種ボックス

マウスの右ボタンでクリックすると、現在選択されているオブジェクトの線幅又は線種をパネルに表示されているスタイルでダイレクトに変更します

水平方向配列されている場合のイメージ

垂直方向配列されている場合のイメージ

マウスの左ボタンでクリックすると表示されます

線幅設定・変更

線種設定・変更

矢先の設定・変更・その他操作

0pt	_____	*実線	_____	終点又は反時計回りの終了(E) *
0.3pt	_____	なし	_____	始点又は反時計回りの開始(S) *
*0.5pt	_____	破線	- - - - -	両端(B) *
1.0pt	_____	鎖線	カスタム矢印の作成・設定(W) ▶
1.5pt	_____	1点鎖線	- . - . - .	中止(C)
2.0pt	_____	2点鎖線	- . . - . .	
2.5pt	_____	長破線	- - - - -	
3.0pt	_____	短鎖線	
3.5pt	_____	細細線	_____	
4.0pt	_____	細太線	_____	
4.5pt	_____	太細線	_____	
5.0pt	_____	細太細線	_____	
6.0pt	_____	パターン線種(Q) ▶		
7.0pt	_____	中止(C)		
10.0pt	_____			
12.0pt	_____			
線幅入力(W)...				
中止(C)				

F.9. パレットボックス

塗り潰し色、輪郭線色、文字色、背景色の選択、パレットの編集とファイル関連操作を行います。

色の一覧・グラデーションカラー

現在のビューウィンドウに関連する線色・塗り潰し色・文字色・背景色の選択を行います。

オブジェクトが選択されている場合は、対応するオブジェクトの属性のみを変更します。「オブジェクトのプロパティ設定」を利用する方法もあります。

[左ボタン].....塗り潰し色

[右ボタン].....輪郭線色

[Shift+ 左ボタン]....文字色

[Shift+ 右ボタン]....背景色

[Ctrl+ 左ボタン].....グラデーション色一覧のベースカラーの変更

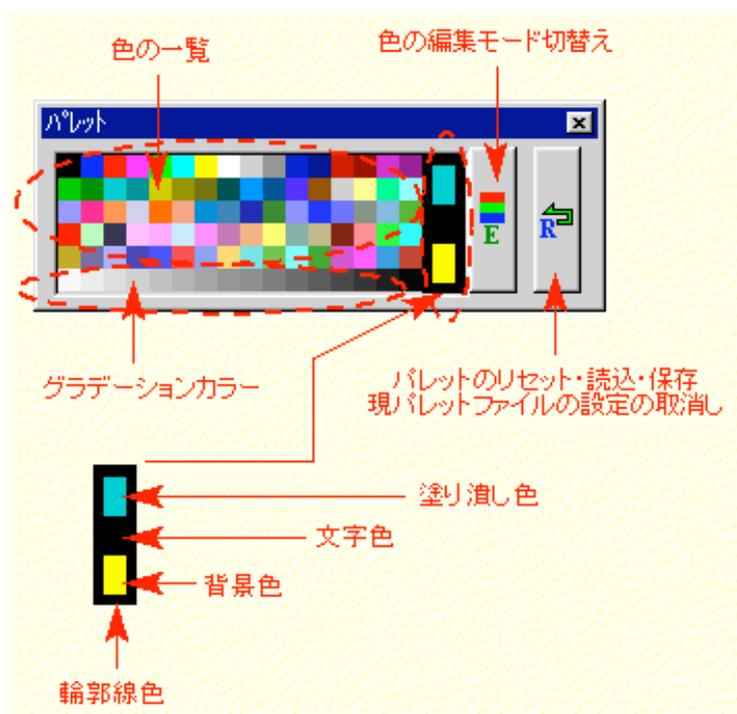
 ステータスバーにナビゲーションが表示されます。

色の編集モード切替え

色の編集モードに切替えます。再度ボタンを押すと標準の状態に戻ります。

色の編集モード中は、選択した位置の色を変更することができます。色の情報はそれぞれの文書が保持しております。

 パレットのリセット・読込・保存・現パレットファイルの設定の取消し
パレットオプション ダイアログを表示して、各種操作を行います。



第 2 項 図形の選択と操作

A) オブジェクトの種類

本アプリケーションでは、図形・文字・ビットマップ画像・メタファイル画像・OLE オブジェクト等、文書内で扱う個々のものをオブジェクトと称しています。

本アプリケーションで扱うことのできるオブジェクトの種類には以下のようなものがあります。

- ・ 本アプリケーションのツールで描画された汎用的な図形
- ・ 本アプリケーションの標準文字入力ツールで作成された文字
- ・ 本アプリケーションの書式付き文字入力ツールで作成された文字
- ・ ディスクファイルやクリップボード等から貼り付けられたビットマップ画像オブジェクト（JPEG や PNG 等の他のラスタ画像もキャンバスではビットマップ画像として扱われます）
- ・ ディスクファイルやクリップボード等から貼り付けられたウィンドウズメタファイルや拡張メタファイルの画像。
- ・ 他のアプリケーションで作成されたリンク又は埋め込み（OLE = Object Linking and Embedding）オブジェクトとファイル。
- ・ 本アプリケーションの書式付文字入力ツールで作成された文字も OLE オブジェクトに属します。コンピュータに存在する文書や画像などのファイルは、通常なんらかのアプリケーションに関連づけられております。したがって、それらのアプリケーションが OLE サーバーとしての機能を有していれば、本アプリケーションのキャンバスに貼り付けることが一般的には可能となります。

B) 基本編集操作

全てのオブジェクトは、選択と操作の組み合わせで、各種編集や属性の変更等を実行することができます。

B.1. オブジェクトの選択方法

- ・ 標準の方法

選択ツールを利用して、オブジェクトを[左ボタン]でクリックします。

更に続けて他のオブジェクトを選択する場合は、[Shift+ 左ボタン]でクリックし、これを繰り返すことにより複数のオブジェクトが選択できます。

- ・ 便利な方法

[右ボタン]でオブジェクトをクリックします。

この時、コンテキストメニューが表示されませんが、続けて、[右ボタン]で他のオブジェクトをクリックすれば、複数のオブジェクトを順に選択していくことができます。

この方法は、選択ツールを使用しなくても、その他の描画ツールがアクティブな状態でも有効なので、「描画 -> 選択 -> 機能実行 -> 描画・・・」というリズムカルなプロセスで特定の機能の実行に便利です。

- ・ 重なった複数のオブジェクトの便利な選択方法

複数のオブジェクトが重なっていて、必要なオブジェクトの選択が難しい場合、[Ctrl+ 左ボタン]でクリックする毎に、その位置を境界矩形内に含むオブジェクトが階層順に1つずつ交互に選択されていきます。

- ・ 範囲を指定して選択

[左ボタン]押下 -> [ドラッグ] -> [左ボタン]開放により、選択したいオブジェクトの境界矩形を包含する矩形を表示して指定します。

[Shift]を押しながら操作すると、追加的に選択することができます。

- ・ オブジェクトの選択解除

選択されたオブジェクトを再度[Shift+ 左ボタン]でクリックすると、そのオブジェクトの選択が解除されます。

全ての選択を解除する場合は、キャンバス上のオブジェクトが存在しない部分を[左ボタン]でクリックするか、[ESC]を押します。

B.2. オブジェクトの移動

- ・ 標準の方法

選択ツールを利用して、オブジェクトを[左ボタン]押下 -> ドラッグ -> [左ボタン]開放の要領で操作します。

[左ボタン]押下後、[TAB]を押しながら操作すると、水平又は垂直移動を行うことができます。[TAB]を開放すると通常移動に戻ります。

「ルーラーに吸着」又は「グリッドに吸着」機能が操作に影響を与えます。

- ・ 微小移動

オブジェクトが選択されている時、[上矢印]、[下矢印]、[左矢印]、[右矢印]キーを使用して、上・下・左・右方向に微小移動することができます。

[Enter]又は[左ボタン]で移動の決定・完了、[Esc]で移動の中止・完了です。

- ・ 複製

オブジェクトを移動後、[Ctrl]を押しながら[左ボタン]をはなすと、その位置に複製されます。

B.3. オブジェクトの拡大・縮小・回転

選択ツールを利用して、操作します。

「ルーラーに吸着」又は「グリッドに吸着」機能が操作（回転を除く）に影響を与えます。

- ・ 通常の拡大・縮小

拡大・縮小ハンドルを[左ボタン]押下 -> ドラッグ -> [左ボタン]開放の要領で操作します。

- ・ 縦・横の長さの比を一定にして拡大・縮小

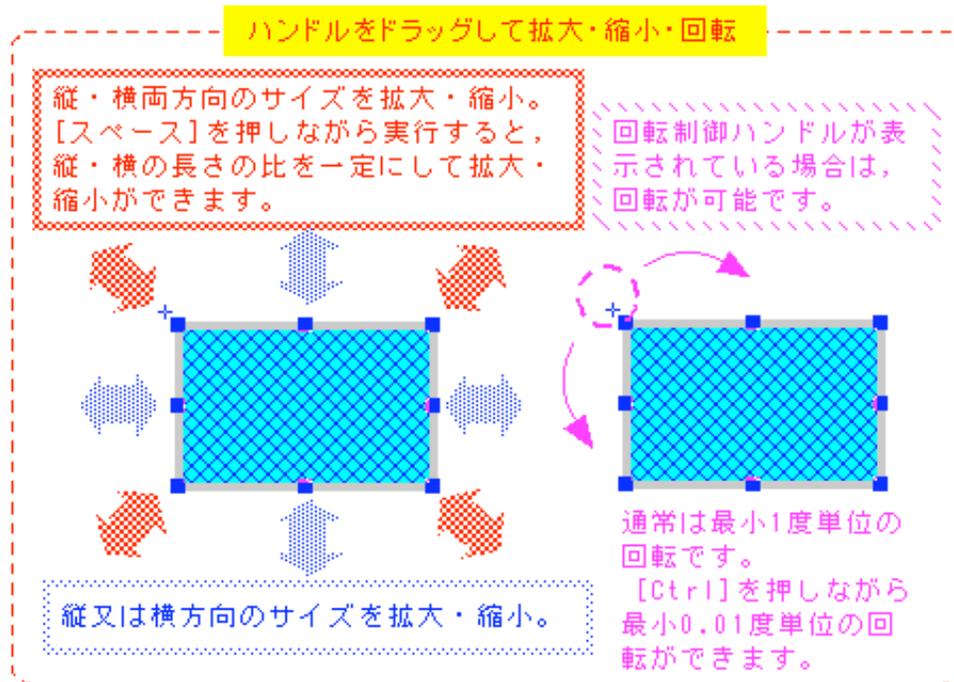
[スペース]を押しながら、四隅の拡大・縮小ハンドルを[左ボタン]押下 -> ドラッグ -> [左ボタン]開放の要領で操作します。

- ・ 回転

回転制御ハンドルが表示されている場合は、それを[左ボタン]押下->[ドラッグ]->[左ボタン]開放の要領で操作します。通常は最小1度単位で回転できます。

[Ctrl]を押しながら操作すると、最0.01度単位で回転することができます。

いずれの場合も、キャンバスの表示倍率によって、回転精度が変化します。



B.4. 特定のオブジェクトの再編集

・標準文字オブジェクトの再編集

再編集したい標準文字オブジェクトを選択ツールで[左ボタン]ダブルクリックするか、[右ボタン]でクリックしてコンテキストメニューから「テキストの再編集」を実行します。

グループ化されたオブジェクト内部の標準文字オブジェクトも再編集できます。

・OLE オブジェクト（書式付き文字オブジェクトを含む）の再編集

再編集したいOLEオブジェクトを選択ツールで[左ボタン]ダブルクリックするか、[右ボタン]でクリックしてコンテキストメニューからOLE又は書式付テキストオブジェクトの再編集を実行します。

グループ化されたオブジェクト内部のOLEオブジェクトも再編集できます。

C) アンカーポイント（頂点・端点）に関する操作

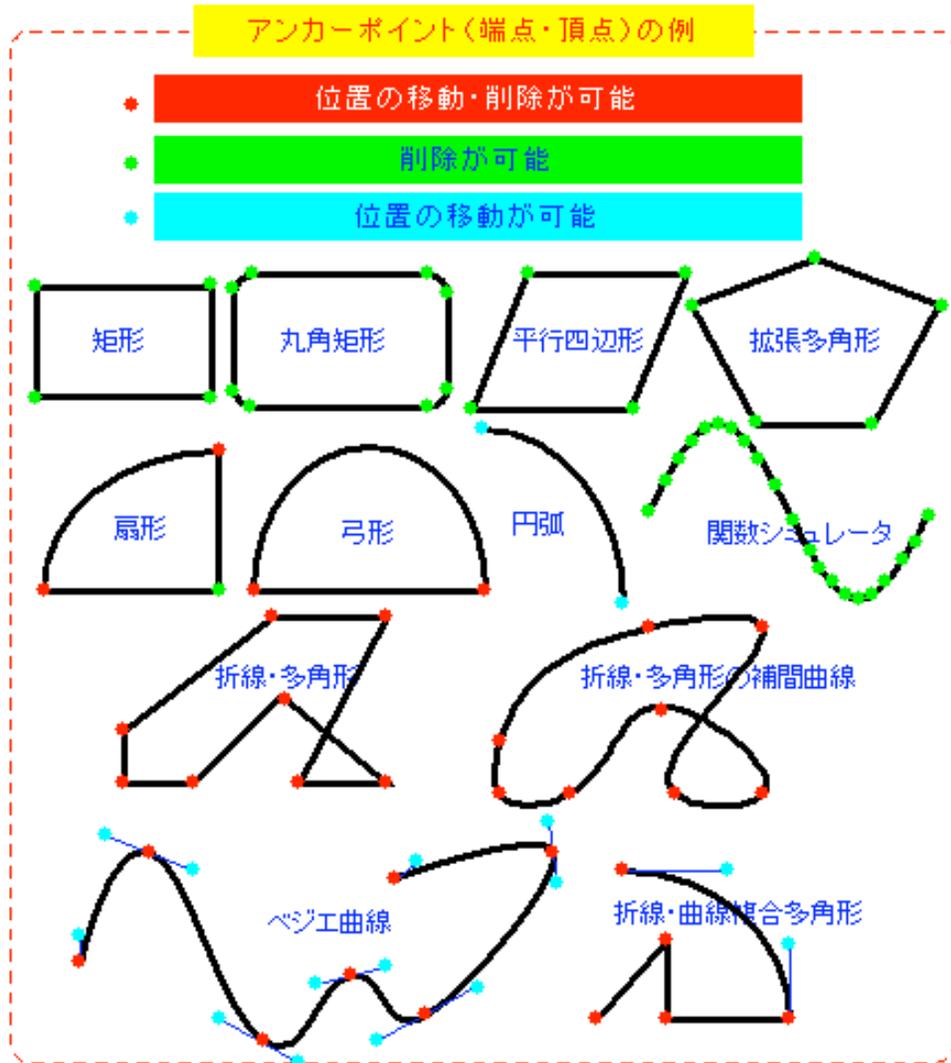
選択したオブジェクトのアンカーポイント（頂点・端点）に関する操作を実行します。グループ化オブジェクト内部のオブジェクトに対しては、一旦グループの解除行ってから操作する必要があります。

C.1. アンカーポイントの位置を変更

「通常<->アンカー編集切替」によって、アンカーポイント編集モードに切替えます。メニューを実行する毎に、編集モードが切替わります。また、選択ツールを利用して、オブジェクトを[左ボタン]でダブルクリックすることによっても、相互にモードを切替えることができます。

メニュー（コンテキストメニューも含む）によって、モードを切替えた場合は、自動的に選択ツールに切替わるので、描画直後にアンカーポイントを編集する場合は、メニューによる切替えが便利です。

アンカーポイント編集用に選択ハンドルが切替わったら、それぞれのアンカーポイントに対するハンドルをマウスでドラッグして位置を変更することができます。



C.2. アンカーポイントの追加

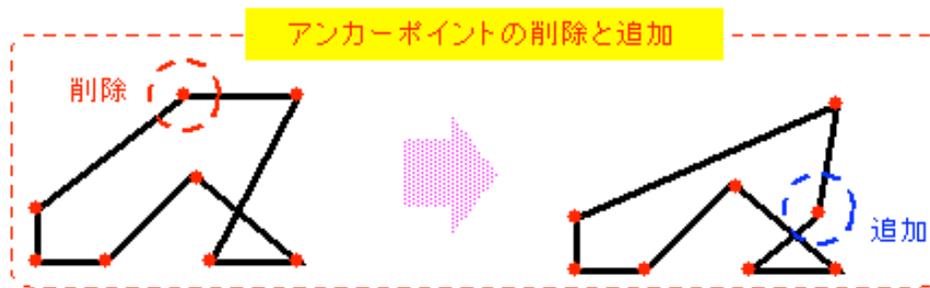
オブジェクトが1つだけ選択されている時、[右ボタン]で追加したい位置を指定して、表示されたコンテキストメニューで“アンカーポイントの追加”を実行して下さい。

C.3. アンカーポイントの削除

オブジェクトが1つだけ選択されているとき、[右ボタン]で削除したいアンカーポイントを指定して、表示されたコンテキストメニューで“アンカーポイントの削除”を実行して下さい。

指定した位置にアンカーポイントが存在しない場合は、オブジェクトに対する変更は行われません。

 曲線（ベジエ）部分の制御点の削除はできません。

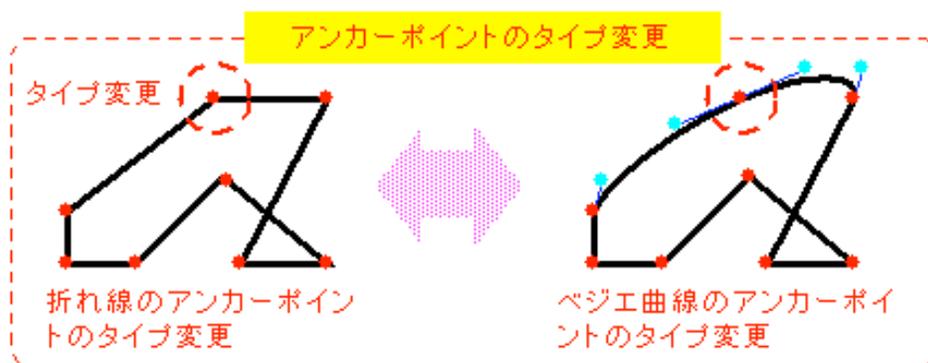


C.4. アンカーポイントのタイプ変更

オブジェクトが1つだけ選択されている時、[右ボタン]でタイプを変更したいアンカーポイントを指定して、表示されたコンテキストメニューで”アンカーポイントのタイプ変更”を実行して下さい。

この機能の実行により、オブジェクトは必要に応じて適当な型のオブジェクトへ変換されます。

指定した位置にアンカーポイントが存在しない場合は、オブジェクトに対する変更は行われません。



 アンカーポイント編集モードや選択ツールでなくても、アンカーポイントの追加・削除・タイプ変更はできます。

D) グループ化

複数のオブジェクトを1つのオブジェクトにまとめることをグループ化と言います。グループ化オブジェクトも単体のオブジェクトと同様の編集操作を行うことができます。

グループ化オブジェクトに対する編集操作や属性の変更等は、グループ内の全てのオブジェクトに共通に実行されますが、グループ内に標準文字オブジェクト、書式付文字オブジェクト、

OLE オブジェクト、メタファイルオブジェクト、ビットマップオブジェクトが含まれている場合、それらのオブジェクトに特有の編集・加工に関しては、[右ボタン]で内部のオブジェクトを単独に指定して機能を実行することも可能です。

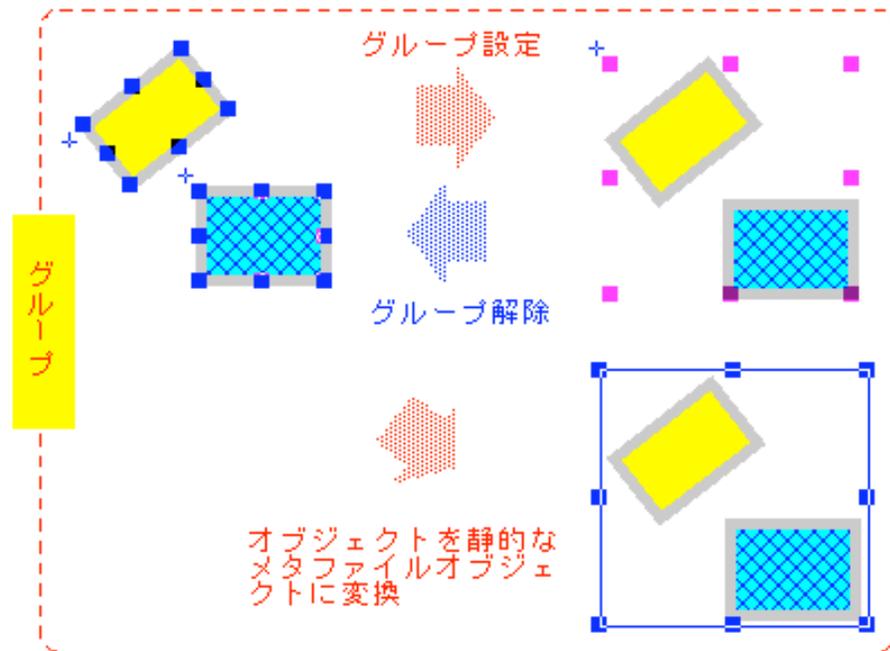
D.1. グループ設定・解除

編集 -> 「**グループ**」メニューよりグループ化の設定・および解除を行うことができます。再帰的なグループ化を実行することも可能です。

D.2. オブジェクトを静的なメタファイルオブジェクトに変換

複数のオブジェクトからメタファイルオブジェクトを作成して、置換します。

メタファイルオブジェクトはグループ化オブジェクトとは性質が異なり、単体のオブジェクトとして扱われます。したがって、「グループ解除」を利用して分解はできませんが、「**メタファイルの詳細編集可能なオブジェクトに変換**」を実行することにより、通常のグループ化オブジェクト又は単体のオブジェクトに変換することができます。この時の変換過程で、必ずしもオリジナルのイメージで復元されるとは限らないので、このメニュー機能の実行には注意が必要です。



i Windows95/98 の拡張メタファイルに関連する自明の不具合による障害を避けるために、メタファイルオブジェクトに対して矩形トリミングツール・矩形領域消去ツールは使用しないことを推奨します。Windows NT4.0/2000/XP では問題ありません。

E) オブジェクトの階層と操作

選択したオブジェクト（複数も可）の同一レイヤ内の上下順序を同一変更することができます。

詳細は、「メニューと機能」の章の「オブジェクトの階層と操作」を参照してください。

F) 回転と反転

選択されたオブジェクトを各種方法で反転・回転することができます。

詳細は、「メニューと機能」の章の「回転と反転」を参照してください。

G) 結合

選択された2つのオブジェクトを結合して1つのオブジェクトに変換します。

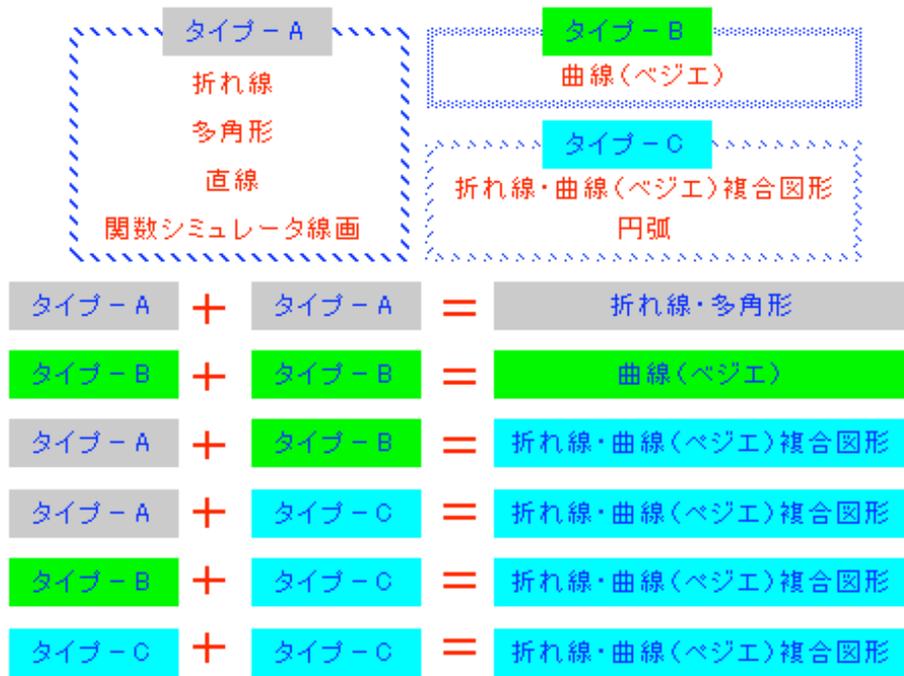
結合できるオブジェクトの種類は次の一覧のうち、いずれか2つの組み合わせになります。

直線, 折れ線, 多角形, 円弧, 曲線 (ベジエ), 関数シミュレータ線画, 折れ線・曲線複合図形

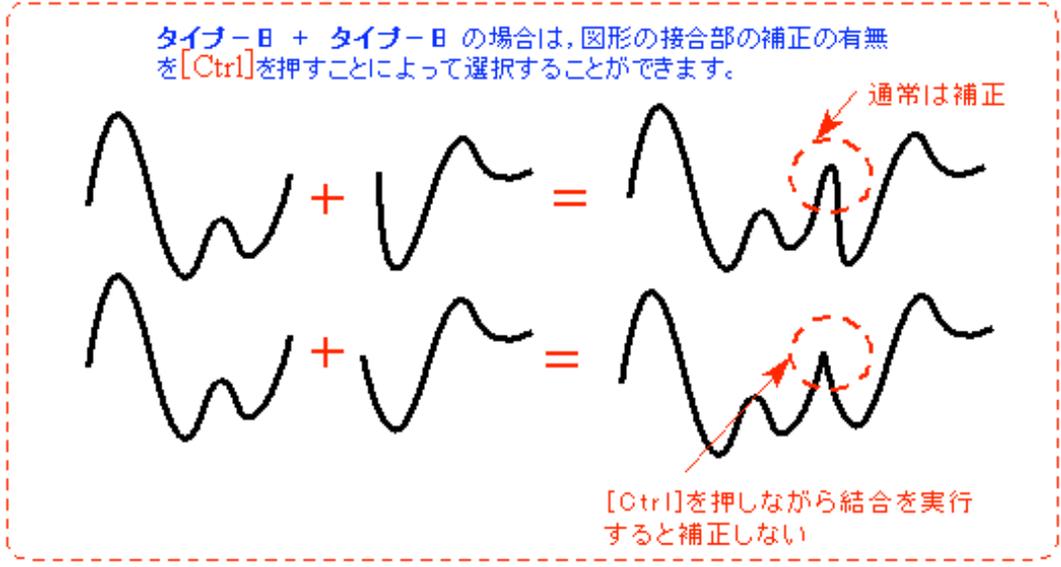
上記一覧にないオブジェクトは変換によって、結合できるオブジェクトに変換することができます。

結合する2つのオブジェクトの種類や、選択の仕方によって、作成されるオブジェクトのタイプが決定されます。

[描画] -> [右ボタンで結合したいオブジェクトを選択] -> [結合実行]・・・というように連続して楽に結合操作を行うことができます。



作成されるオブジェクトの属性(線種・線幅・色・塗り潰し等...)は、タイプ-Cが含まれている場合は、タイプ-Cのオブジェクトの属性を優先して使用します。それ以外の場合は、2つのうち最後に選択されたオブジェクトの属性を使用します。



H) 変換

「メニューと機能」の章の「オブジェクトの変換」に関する説明を参照してください。

I) メタファイルオブジェクトに関する操作

「メニューと機能」の章の「オブジェクトの変換」及び「メタファイル画像」に関する説明を参照してください。

J) OLEオブジェクトと操作

「メニューと機能」の章の「オブジェクトの変換」及び「OLEオブジェクトと操作」に関する説明を参照してください。

K) ビットマップオブジェクトに関する操作

「メニューと機能」の章の「ビットマップ画像」に関する説明を参照してください。

L) 矢先の表示と操作

「メニューと機能」の章の「カスタム矢印の作成・設定」及び「矢先の付加」に関する説明を参照してください。

第3項 各種属性の設定変更

A) 線種の設定と変更

現在のビューウィンドウでの作業に関して、オブジェクトの輪郭線のスタイルを選択します。

選択されたオブジェクトが存在しない場合、メニューまたは線種ボックスで線種を選択すると、描画ツールを使用してオブジェクトを作成する際のデフォルトのスタイルとして設定されます。

オブジェクトが選択されている場合は、その線種の属性のみを変更します。

「オブジェクトのプロパティ設定」メニューを利用すると、選択したオブジェクトに対して適用可能な任意の属性を一度に変更することができます。



二重線・三重線等の重線に選択した場合、線幅はある特定の最小値と最大値の範囲内に収まるように自動的に調整されます。また、曲線の部分に重線は多用しないことを推奨します。(オブジェクトに設定される調整前の線幅の内部値は保持されます。)

パターン線種におけるハンチングスタイルやビットマップパターンの線種を選択した場合、その背景モードや背景色に関する表示特性は塗り潰しスタイルボックスで説明されている内容に一致します。

※”線種ボックス”に関する説明の図を参照

B) 線種の太さの設定と変更

現在のビューウィンドウでの作業に関して、オブジェクトの輪郭線の幅を選択します。

選択されたオブジェクトが存在しない場合、メニューまたは線種ボックスで線幅を選択すると、描画ツールを使用してオブジェクトを作成する際のデフォルトの幅として設定されます。

オブジェクトが選択されている場合は、その線幅の属性のみを変更します。

「オブジェクトのプロパティ設定」メニューを利用すると、選択したオブジェクトに対して適用可能な任意の属性を一度に変更することができます。



二重線・三重線等の重線に選択した場合、線幅はある特定の最小値と最大値の範囲内に収まるように自動的に調整されます。また、曲線の部分に重線は多用しないことを推奨します。(オブジェクトに設定される調整前の線幅の内部値は保持されます。)

パターン線種におけるハンチングスタイルやビットマップパターンの線種に関する線幅は表示上において自動的に調整されることがあります。

- ・ 0 ポイント, 0.3 ポイント, 0.5 ポイント, 1.0 ポイント・・・

0 ポイントの線幅は、表示デバイスに対して常に 1 ピクセル (ドット) の幅で表示されることを意味します。1 ポイントは 1/72 インチ, 1 インチは 25.4mm です。

- ・ 線幅入力

線幅を 0.1 ポイント単位の整数で指定します。

(例) 15 -> 1.5 ポイント

※”線種ボックス”に関する説明の図を参照

C) 塗り潰しの設定と変更

現在のビューウィンドウでの作業に関して、オブジェクトの塗り潰しスタイルを選択します。

選択されたオブジェクトが存在しない場合、メニューまたは塗り潰しスタイルボックスでスタイルを選択すると、描画ツールを使用してオブジェクトを作成する際のデフォルトのスタイルとして設定されず。

オブジェクトが選択されている場合は、その塗り潰しスタイルの属性のみを変更します。

「オブジェクトのプロパティ設定」メニューを利用すると、選択したオブジェクトに対して適用可能な任意の属性を一度に変更することができます。

直線や曲線が交差して作成される領域を含む図形の塗り潰し方は、塗り潰しモードの設定が影響します。

※”塗り潰しスタイルボックス”に関する説明の図を参照

D) 色の設定と変更

現在のビューウィンドウでの作業に関して、オブジェクトの各種部分の色を選択します。

選択されたオブジェクトが存在しない場合、メニューまたはパレットボックスで色を選択すると、描画ツールを使用してオブジェクトを作成する際のデフォルトの色として設定されます。

オブジェクトが選択されている場合は、その色の属性のみを変更します。

「オブジェクトのプロパティ設定」メニューを利用すると、選択したオブジェクトに対して適用可能な任意の属性を一度に変更することができます。

背景色は、非透過モードでハッチングスタイル、ビットマップパターンスタイル、標準文字オブジェクトを表示する場合に使用される色です。

※”パレットボックス”に関する説明の図を参照

第 4 項 文書管理と印刷

ファイルメニュー下の各種サブメニューにて以下のような機能を実行することができます。

- ・ 文書の作成・読み込み・保存
- ・ 他のファイル形式の文書の読み込み

- ・ 文書全体又は選択範囲を他のファイル形式で保存
- ・ 文書のプロパティ設定
- ・ 通常印刷と差込印刷

”メニューと機能”の章の”ファイル”メニューに関する説明を参照してください。

第4章 メニューと機能

第1項 ファイル

A) 文書の作成・読み込み・保存

アプリケーションで作業を開始するには、まず”文書”を作成する必要があります。

新規作成

新しい文書を作成し、ビューウィンドウを表示します。

この文書に対し、複数のビューウィンドウを作成した場合は、「新しいウィンドウを開く」を利用します。

 ビューウィンドウの数と文書ページ数とは関係ありません。

開く

ファイルに保存されている文書を読み込み、ビューウィンドウを表示します。

閉じる

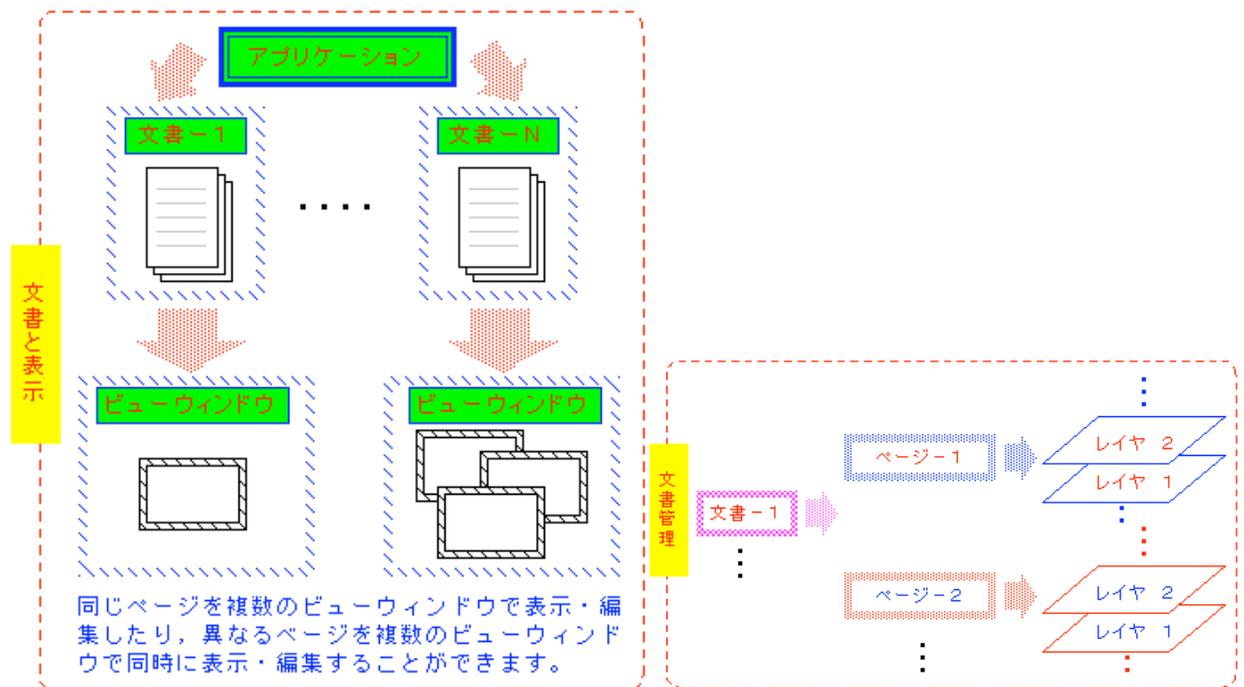
現在の文書とそれに関連する全てのビューウィンドウを閉じます。

上書き保存

現在の文書を上書きで保存します。

名前を付けて保存

現在の文書を他の名前でファイルに保存し、文書の名前も変更します。



 文書は万が一を考えて作業中は随時保存するように心がけましょう。また、1つの文書に多くのページを作成するよりも、適当に複数の文書に分けて保存し、更にバックアップもとっておくようにように心がけましょう。

テンプレートとして開く

文書をテンプレート（雛形）として開きます。開いた文書は新規の文書として扱われます。

名前を付けてテンプレートフォルダに保存

現在の文書をテンプレート（雛形）フォルダに保存します。本機能の実行時、または”テンプレートとして開く”を実行した時のフォルダが新たなテンプレートフォルダとして登録されます。

テンプレートと通常の文書は、別々のフォルダにしておいた方が便利です。

更新

文書が他のアプリケーションから OLE サーバーとして開かれている場合、文書の変更内容を即時にコンテナアプリケーションに送信して更新します。

コピーに名前を付けて保存

文書が他のアプリケーションから OLE サーバーとして開かれている場合、文書の内容ファイルに名前を付けて保存します。

B) 他のファイル形式の文書の読み込み

「一般の初期設定」におけるプラグイン設定 ダイアログの情報に基づいて、”インポート”を実行することができます。

インポート

プラグインでサポートとされる他のファイル形式の文書を読み込みます。

(例) Windows 3.1 版の旧 YS-DrawKid の文書の読み込み等。

 Windows 標準メタファイル (wmf)、拡張メタファイル (emf)、ビットマップ (bmp)、JPEG (jpg) 等の画像データは「単純画像として挿入」により、キャンバスに貼り付けることができます。

C) 文書全体又は選択範囲を他のファイル形式で保存

内部コードや一般の初期設定におけるプラグイン設定 ダイアログの情報に基づいて、オブジェクトを他のファイル形式でエクスポートします。

標準でインストールされているプラグインも含めてサポートしているファイル形式は、ビットマップ (bmp)、Windows 標準メタファイル (wmf)、拡張メタファイル (emf)、JPEG (jpg) です。その他の形式でエクスポートした場合は、別途プラグインを入手してください。

ビットマップ形式又は JPEG 形式を指定した場合は、それぞれビットマップ画像形式の指定 ダイアログ又は JPEG 形式でエクスポート保存用 ダイアログが表示されるので、詳細な出力形式を指定することができます。

選択範囲を指定の形式で保存

選択されたオブジェクトを指定のダイアログで指定した形式でファイルに保存します。

現在のページを指定の形式で保存

現在のページの全てのオブジェクトをダイアログで指定した形式でファイルに保存します。

D) 通常印刷と差込印刷

文書を印刷は現在の「画面・印刷レイアウトの設定」と「プリンタの設定」に基づいて実行されます。印刷方法には通常印刷と差込印刷があります。差込印刷は、差込ファイルが設定されている場合に選択して実行することができます。

印刷

現在の文書をページを指定して印刷します。

”可視”属性や”印刷可”属性が OFF に設定されたレイヤのオブジェクトは印刷されません。

差込ファイルが設定されている場合は、印刷／印刷プレビュー方法選択 ダイアログを表示して、印刷方法を選択することができます。

印刷プレビュー

印刷のイメージをプレビューします。

”可視”属性や”印刷可”属性が OFF に設定されたレイヤのオブジェクトは印刷されません。

ページ数が多い場合、プレビューウィンドウのスクロールバーを操作してページの早送りが可能です。

差込ファイルが設定されている場合は、印刷／印刷プレビュー方法選択 ダイアログを表示して、プレビュー方法を選択することができます。

プリンタの設定

プリンタの設定を行います。文書が開いている場合は、設定された情報は文書に保存されます。それ以外の場合は、アプリケーションの現在の実行中において、デフォルトの情報として保持されず。

差込ファイルの設定・変更

差込印刷を実行するための差込ファイルを現在の文書に設定します。

”印刷”・”印刷プレビュー”には、印刷／印刷プレビュー方法選択 ダイアログが表示され、方法を選択することができます。

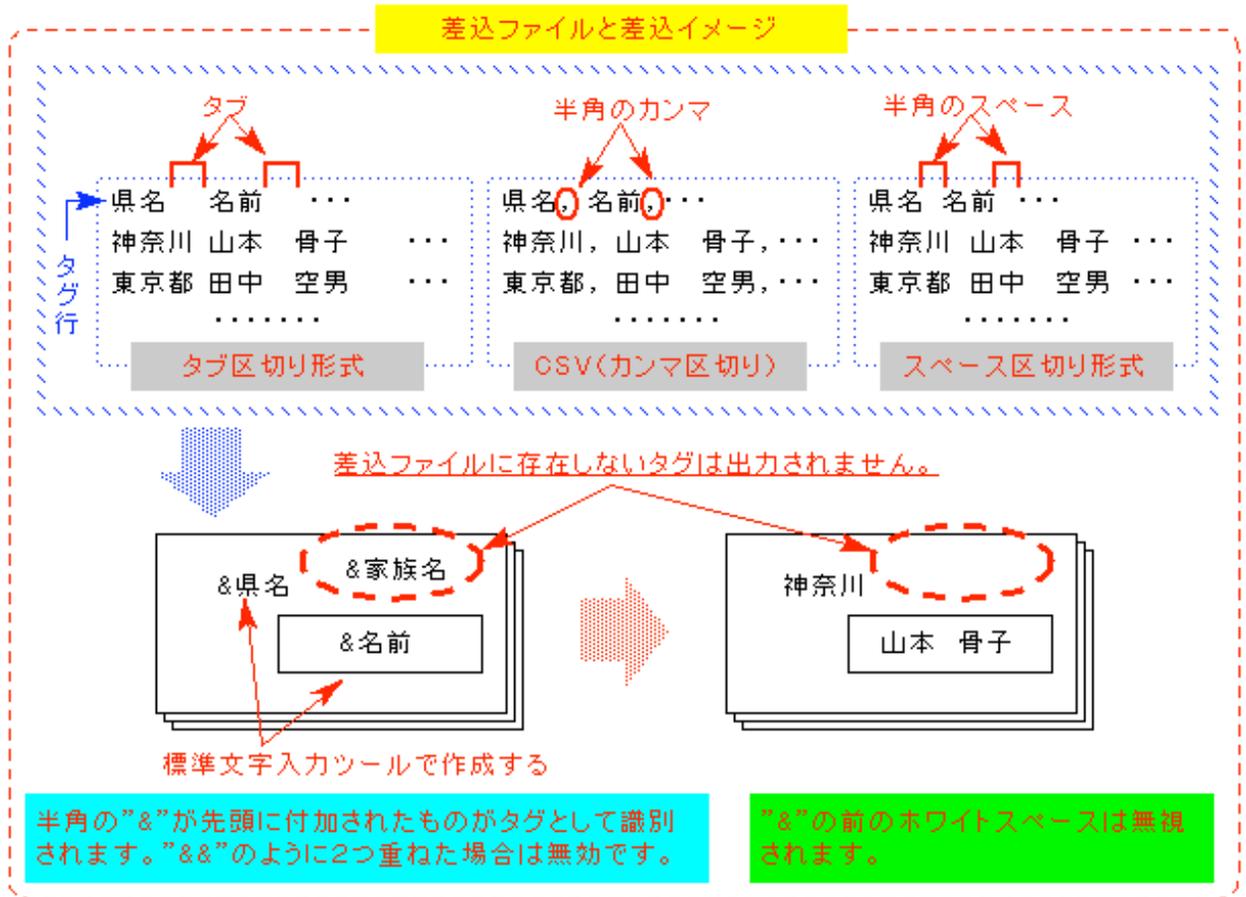
差込ファイル設定のクリア

現在の文書に設定された差込ファイルの設定を解除します。

差込ファイルと差込イメージについて

差込ファイルの形式は、”**CVS (カンマ区切り)**”、”**タブ区切り**”、”**スペース区切り**”、”**CSV 又はタブ区切り**”をサポートしております。(カンマやスペースは半角です。) これらの形式のファ

イルは一般のテキストエディタで作成・編集したり，表計算アプリケーション等を利用して作成することができます。



i 文字オブジェクトは複数のオブジェクトとグループ化によりネストされていてもかまいません。「&」のみの文字列の場合は，通常はスペースとして表示します。また，一度に印刷できるページ数は差込ファイルのサイズに関係無く，現在のところ6万ページまでに設定しております。

E) その他

文書のプロパティ

文書プロパティ ダイアログを表示して現在の文書の各種情報を設定します。

送信

常駐メールホスト（もしあれば）を経由して，現在開いている文書を添付してメッセージを電子メールで送信します。添付した文書を受信側で閲覧するためには，受信側のコンピュータに本ソフトウェアがインストールされている必要があります。

アプリケーションの終了

現在開いているすべての文書を閉じて，本アプリケーションを終了します。

第2項 編集

A) 操作の復元

元に戻す／やり直す

現在のページにおいて、オブジェクトの作成や編集操作に関する取消しや、取り消した操作の再実行を行います。

ページ毎の記憶しておくことができる操作等の回数は、一般初期設定におけるその他の設定項目入力 ダイアログで設定することができます。

B) 複写と複製

コピー

クリップボードに複写します。複写されたデータは「貼付け」を利用し、任意のページのアクティブなレイヤや、他のアプリケーションに貼り付けることができます。また、複写した内容には、OLE オブジェクトとして利用できるデータも含まれており、貼付けた他のアプリケーションが OLE コンテナ (クライアント) である場合、所定の操作により本アプリケーションを自動的に呼び出して、貼り付けたオブジェクトを編集することができます。

 **本アプリケーションのオブジェクトを含む他のアプリケーションのオブジェクトを、本アプリケーションに OLE オブジェクトとして貼り付けた場合、再帰的になるような OLE サーバーのアクティベーションは発生しないように注意して下さい。**

複製

クリップボードを経由しないで、ダイレクトに複製します。

ターゲットのオブジェクトと同じレイヤ内において、上下順序の1つ上部に挿入します。

”選択ツール”を使用して、オブジェクトを移動後、**[Ctrl]**を押しながらボタンをはなすと、その位置に複製されます。

ビットマップ変換コピー

ビットマップ画像形式の指定 ダイアログ及びラスタ画像に関するオプション設定 ダイアログを表示した後、ビットマップ (DIB) に変換してクリップボードに複写します。

テキスト抽出コピー

唯一選択された標準文字オブジェクト又は標準文字オブジェクトを含むグループ化オブジェクトに関して、テキストのみを抽出してクリップボードにコピーします。

標準文字オブジェクトを複数含むグループ化オブジェクトに関しては、**[右ボタン]**でオブジェクトをクリックすることにより、抽出の対象となる標準文字オブジェクトを指定することができます。

標準文字オブジェクトを指定しない場合は、問い合わせのメッセージを表示し、グループ化オブジェクトに含まれる全ての標準文字オブジェクトのテキストを結合してコピーすることも可能です。

結合しない場合は、グループ化オブジェクト内で最前面に表示されているオブジェクトが抽出の対象となります。

C) 貼付け

クリップボードに存在するオブジェクトを現在のページのアクティブなレイヤに貼付け（追加）します。”ロック”又は”非表示”属性のレイヤには直接張り付けることはできません。

貼付け可能なオブジェクトの形式は、本アプリケーションで作成されたネイティブなオブジェクト、Windows 標準メタファイル、拡張メタファイル、テキストです。

OLE 情報を含むオブジェクトを貼付けた場合、所定の操作でそのサーバーアプリケーションを自動的にアクティブにして再編集することができます。

貼付け

クリップボードに複数の形式のオブジェクトが存在する場合は、最も適切な形式を自動的に選択して貼付けを実行します。

形式を選択して貼付け

クリップボードに複数の形式のオブジェクトが存在する場合、ダイアログを表示して、オブジェクトの形式を選択して貼付けを実行します。

リンク貼付け

リンク可能なオブジェクトが存在する場合に、リンク形式で貼付けを実行します。リンクのソースは通常はディスクに保存されたファイルです。OLE のリンクオブジェクトに関する詳細は、市販の書籍やインターネットのホームページ等を参考にして下さい。

D) 切り取りと削除

選択されたオブジェクトをキャンバスから取り除きます。

切り取り

取り除いた後に、それらをクリップボードに転送します。

削除

取り除きます。

E) 選択に関する操作

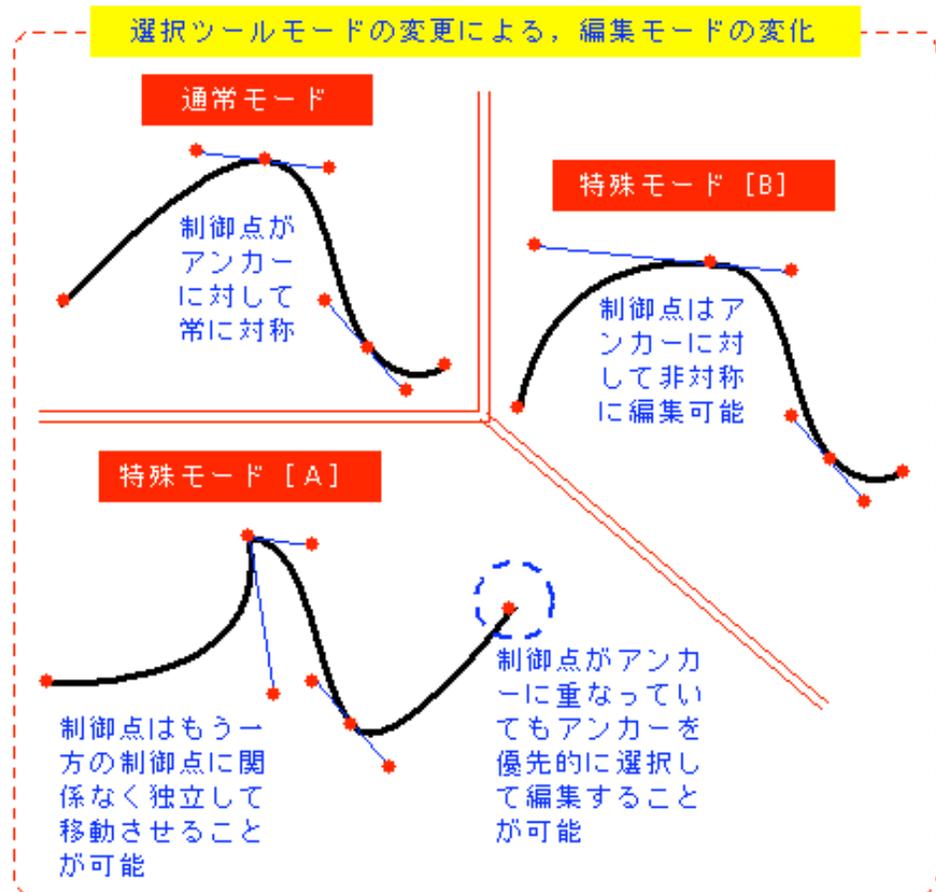
すべて選択

現在編集中のキャンバス内に表示されているすべてのオブジェクトを選択状態にします。ただし、プロパティが”ロック”状態又は”非表示”状態のレイヤのオブジェクトは選択できません。

選択ツールを特殊モード [A] に変更／選択ツールを特殊モード [B] に変更

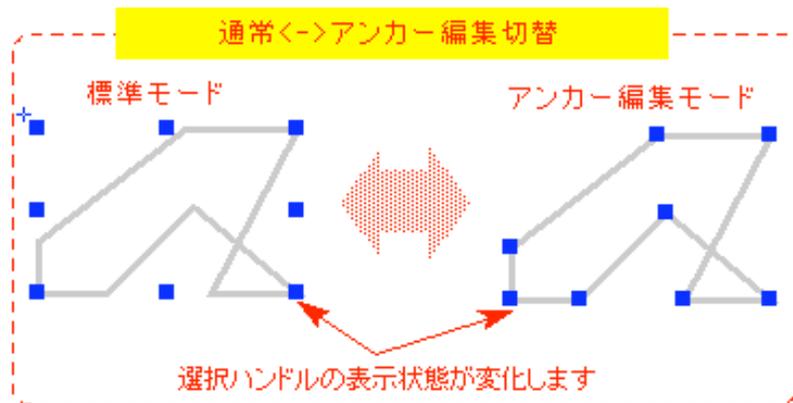
選択ツールの動作モードを変更します。

メニューを選択する毎に、特殊モードの ON / OFF が切替わります。また、[Ctrl+ スペース]を押す毎に、で”特殊モード [A]”，”特殊モード [B]”，”通常モード”と順次切替えることができます。



通常 <-> アンカー編集切替え

アンカーポイントを操作するために、編集モードを切替えます。この時、自動的に選択ツールに切替わります。メニューを選択する毎に、相互にモードが切替わります。また、選択を解除すると自動的に通常モードにリセットされます。



F) オブジェクトの結合

選択された2つのオブジェクトを結合して1つのオブジェクトに変換します。
基本操作の章の”図形の選択と操作”の項目を参照してください。

G) オブジェクトの変換

選択された特定のオブジェクトを、指定された別の形式のオブジェクトへ変換します。

G.1. 線画オブジェクトに変換

選択された各種オブジェクトを線画図形に変換します。

折れ線・曲線複合図形オブジェクトに変換

可能なら、折れ線と曲線（ベジエ）で構成される線画に変換します。

折れ線図形オブジェクトに変換

折れ線のみで構成される線画に変換します。

このオブジェクトは折線・フリーハンドツール及び多角形・フリーハンド閉多角形ツールで作成されたオブジェクトと等価です。

曲線オブジェクトに変換

折線の曲線変換 ダイアログを表示して、ある種の折れ線で構成されるオブジェクトを曲線（ベジエ）のみで構成されるオブジェクトに変換します。ある種とは、折線・フリーハンド、多角形・フリーハンド閉多角形、拡張多角形、関数シミュレートです。その他のオブジェクトに関しては、所定の操作により折れ線オブジェクトに変換後、曲線オブジェクトに変換することができます。

スプライン補間のプロパティが設定されて曲線化された折れ線のオブジェクトは、元の折れ線に基づいた曲線化が行われます。また、この曲線化と補間とは異なるものです。

文字列をアウトライン線画オブジェクトに変換

標準文字入力ツールで作成された又は、それと等価な文字オブジェクトに関して、テキスト中の全ての文字から輪郭線を抽出して、折線と曲線（ベジエ）で構成される線画に変換します。

G.2. メタファイルを詳細編集可能なオブジェクトに変換

下記の”メタファイルオブジェクトに関する操作”を参照してください。

G.3. OLE オブジェクトをプライベートなオブジェクトに変換

”OLE オブジェクトと操作”を参照してください。

H) ビットマップ画像

選択されたビットマップオブジェクトに対して操作を実行します。

ビットマップオブジェクトは、「貼付け」、「単純画像として挿入」やドラッグ&ドロップによるファイルからの貼付け等により作成された DIB（デバイス非依存形ビットマップ画像）オブジェクトです。

 **ビットマップオブジェクトを右クリックで選択して機能を実行すると、そのオブジェクトのみを対象とすることができます。それがグループ化オブジェクト内に含まれるものでも有効です。**

ビットマップオブジェクトは「オブジェクトのプロパティ設定」で枠やハッチング等の属性を設定することができます。

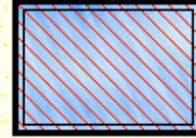
オブジェクトのプロパティ設定で属性変更



「角の丸みの設定」で丸みのサイズを大きくして円形に切り取って表示することができます。この時、表示／非表示に関わらず、輪郭線の幅は影響を与えます。



輪郭線に関する属性を変更して枠を表示することができます。



塗り潰しに関する属性を変更して、ハッチングを施すことができます。この時、「描画モード」は”透過”でないで、ビットマップ画像が隠れて見えなくなってしまう。

🔔 画像サイズをピクセルサイズで復元

画像の縦・横の長さを、そのオリジナルの状態での縦・横のピクセル（ドット）数と画面のピクセル数とが一致するように換算して調整します。画面のピクセル数とは、標準（100%）表示の時のものを意味します。

🔔 画像サイズを適正なアスペクトで補正

画像の縦・横の長さの比が、そのオリジナルの状態での縦・横のピクセル（ドット）数に換算したときの比と等しくなるようにサイズを調整します。オブジェクトを[スペース]を押しながらの拡大・縮小する場合は、直前のアスペクト比を維持しながら変形することを意味しているので、混同しないで下さい。

🔔 色反転

ピクセル（ドット）の色を反転します。

🔔 単色スケール変換

”灰色”, ”青”, ”赤”, ”黄色”, ”水色”, ”紫色”のいずれかの色をベースとする階調色の画像に変換します。

🔔 単一ビットマップ画像データのみをビューウィンドウで表示

キャンバス内での表示とは別にウィンドウを作成して、ビットマップオブジェクトを単独で表示します。上記にあるような、枠やハッチング等の属性は取り除いた状態の画像を表示します。

256色以下の画面モードでアプリケーションを動作させる場合、異なるパレット情報有するビットマップやフルカラーのビットマップを同一のキャンバスに表示するために、減色や色の変換を行っています。そのため、大なり小なりの変色が発生することがありますが、これは作業時の表示上の問題です。他のビューウィンドウで表示する場合は、オリジナルのパレット情報又はピクセルの色を元にして表示するので、実画像イメージをよりリアルに確認することができます。

🔔 単一正規ビットマップ画像のみを直接クリップボードへコピー

オリジナルのビットマップデータをクリップボードに複製します。

拡大・縮小・回転・属性等の操作による変化分は無視されます。現在の画像イメージをコピーしたい場合は「ビットマップ変換コピー」を利用して下さい。

🔔 単一正規ビットマップ画像のみを直接ディスクに保存

オリジナルのビットマップデータをファイルに保存します。

拡大・縮小・回転・属性等の操作による変化分は無視されます。現在の画像イメージを保存したい場合は「**エクスポート**」を利用して下さい。

画像を線形補間でリサンプル

オリジナルのビットマップ画像のサイズに対して拡大又は縮小表示されている場合に、表示されているサイズに合わせて画像データを再構成します。リサイズと異なり、リサンプルは拡大した場合に、拡大により生じたブランクに補間処理で算出した色の画素を補填します。

線形補間は最も汎用的な補間方法です。

画像をラグランジュ補間でリサンプル

オリジナルのビットマップ画像のサイズに対して拡大又は縮小表示されている場合に、表示されているサイズに合わせて画像データを再構成します。リサイズと異なり、リサンプルは拡大した場合に、拡大により生じたブランクに補間処理で算出した色の画素を補填します。

ラグランジュ補間は、線形補間より複雑な計算を行い、処理時間が多くかかりますが、線形補間よりも滑らかな補間を実現します。

 **リサンプルは、縮小画像に対して行うと、画像の占有するメモリは減少しますがそれを拡大（又は拡大表示）すると当然ながら画素があらく表示されます。逆に、拡大画像に対して行うと、画質は向上しますが、画像の占有するメモリは増加します。**

透過設定

ビットマップ画像の透過設定 ダイアログを表示して、ビットマップ画像内の指定の色の部分が透過するように設定／解除します。

透過に設定された部分がディザ表示されている場合、透過色に指定した色のみが透過されるため、綺麗に透過表示されないことがあります。その場合は、「近似色の置換」でディザ部分を純色に置換することにより問題を解消することができます。また、画像を90の倍数度以外に任意回転させると、その時の補間調整により、色微妙に変化したり、ディザが発生する場合があります。このときは、再度その色で透過設定するか、「近似色の置換」でディザ部分を純色に置換して透過設定を行って下さい。

 **使用中のシステムのディスプレイ（画面）モードが256色（以下）モードの場合は、透過設定をしても、画面及び印刷・印刷プレビューでは実際に透過表示されません。ただし、透過設定の状態は保存されるので、6万色以上のディスプレイモードに切り替えると、透過表示されることとなります。また、透過イメージは印刷には向かない場合があるので注意して下さい。**

近似色の置換

ビットマップ画像の近似色置換 ダイアログを表示して、ビットマップ画像内の指定の色を近似度を指定して他の指定色に置換します。

「透過設定」の準備処理として利用することもできます。

コントラストと明るさを調整

ビットマップ画像の明るさ・コントラスト設定 ダイアログを表示して、コントラストや明るさの調整を行います。

カラービット数増値

ビットマップ画像のカラービット数変更 ダイアログを表示して、画像のカラービット数を現在より大きな値に変更します。(フルカラービットマップ画像や、より大きなパレットエントリー数を所有できる画像形式に変更する場合に利用します。)

減色処理

ビットマップ画像のカラービット数変更 ダイアログを表示して、減色処理を行います。

画像の情報

ビットマップ画像情報 ダイアログを表示します。

 **メタファイルオブジェクトの内部に含まれるビットマップ画像とビットマップオブジェクトとを混同しない下さい。**

l) メタファイル画像

選択されたメタファイルオブジェクトに対して操作を実行します。

メタファイルオブジェクトは、「貼付け」、「単純画像として挿入」やドラッグ&ドロップによるファイルからの貼付け、「オブジェクトを静的なメタファイルオブジェクトに変換」により作成されます。

 **メタファイルオブジェクトを右クリックで選択して機能を実行すると、そのオブジェクトのみを対象とすることができます。それがグループ化オブジェクト内にも含まれるものでも有効です。**

画像サイズをオリジナルサイズで復元

メタファイルオブジェクトが作成された時のイメージサイズを復元します。

画像サイズを適正なアスペクトで補正

サイズを調整して、縦と横の長さの比がメタファイルオブジェクトが作成された時と同じになるようにします。オブジェクトを[スペース]を押しながらの拡大・縮小する場合は、直前のアスペクト比を維持しながら変形することを意味しているので、混同しないで下さい。

メタファイルを詳細編集可能なオブジェクトに変換

メタファイルオブジェクトを各種属性の変更や個々のエレメントに分解可能なオブジェクトに変換します。変換されたオブジェクトは単体又はグループ化されたものになります。

 **拡張メタファイルに含まれるコードは非常に多種で、Windows のバージョンに依存したもの等も含まれており、変換に際して不適當なものや表現できないものに関しては、スキップするか適当なオブジェクトに置き換えるようにしております。特にクリッピングリージョンに関しては、矩形のリージョンのみを変換の対象にしております。ただし、リソースの節約や安全性を考慮して、1ブロック範囲に含まれるリージョンの数が内部既定値を超えた場合は、そのブロックのリージョンは破棄しております。従って、常に予想のイメージで変換されるとは限らないことに注意して下さい。**

単一メタファイル画像をビューアウィンドウで表示

キャンバス内での表示とは別にウィンドウを作成して、メタファイルオブジェクトを単独で表示します。独自のパレット情報を持つメタファイルオブジェクトの実イメージを確認する場合等に利用できます。

 **メタファイルオブジェクトの内部に含まれるビットマップ画像とビットマップオブジェクトとを混同しない下さい。**

J) グループ化

複数のオブジェクトを1つのオブジェクトにまとめることをグループ化と言います。グループ化オブジェクトも単体のオブジェクトと同様の編集操作を行うことができます。

グループ化オブジェクトに対する編集操作や属性の変更等は、グループ内の全てのオブジェクトに共通に実行されますが、グループ内に標準文字オブジェクト、書式付文字オブジェクト、OLE オブジェクト、メタファイルオブジェクト、ビットマップオブジェクトが含まれている場合、それらのオブジェクトに特有の編集・加工に関しては、**[右ボタン]**で内部のオブジェクトを単独に指定して機能を実行することも可能です。

グループ設定

複数のオブジェクトを1つのオブジェクトにグループ化します。再帰的なグループ化を実行することも可能です。また、複数のレイヤにまたがったオブジェクトをグループ化した場合、作成されたグループ化オブジェクトは、現在アクティブなレイヤに追加されます。

 **グループ内に回転や反転できなオブジェクトが含まれている場合、グループ化オブジェクト自体も回転や反転ができなくなります。**

グループ解除

グループ化されたオブジェクトを個々のオブジェクトに分解します。再帰的なグループ化オブジェクトの場合、1回の実行で1階層分ずつ分解されます。

グループ化オブジェクトは複数選択されていてもかまいません。

グループ化図形サイズを適正なアスペクトで補正

グループ化オブジェクトが作成された時点の縦・横の長さの比（アスペクト）と等しくなるようにオブジェクトのサイズを調整します。

オブジェクトを**[スペース]**を押しながらの拡大・縮小する場合は、直前のアスペクト比を維持しながら変形することを意味しているので、混同しないで下さい。

K) オブジェクトの階層と操作

選択したオブジェクト（複数も可）の同一レイヤ内の上下順序を同一変更します。あるレイヤから別のレイヤにまたがって上下に順序移動することはありません。

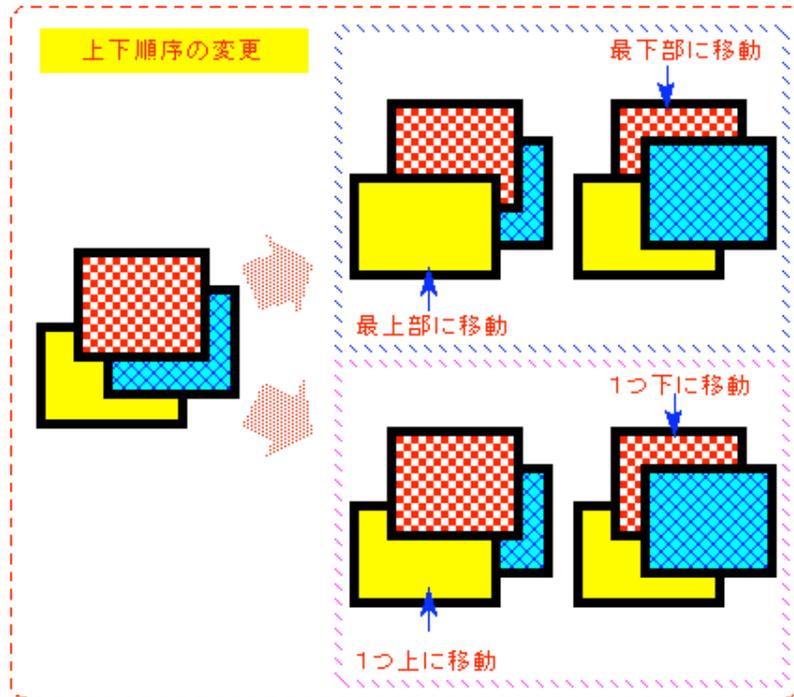
 **最上部に移動**・・・同一レイヤの最も上位に順序を変更します。

 **最下部に移動**・・・同一レイヤの最も下位に順序を変更します。

 **1つ上に移動**・・・同一レイヤ内で1つ上位に順序を変更します。

 **1つ下に移動**・・・同一レイヤ内で1つ下位に順序を変更します。

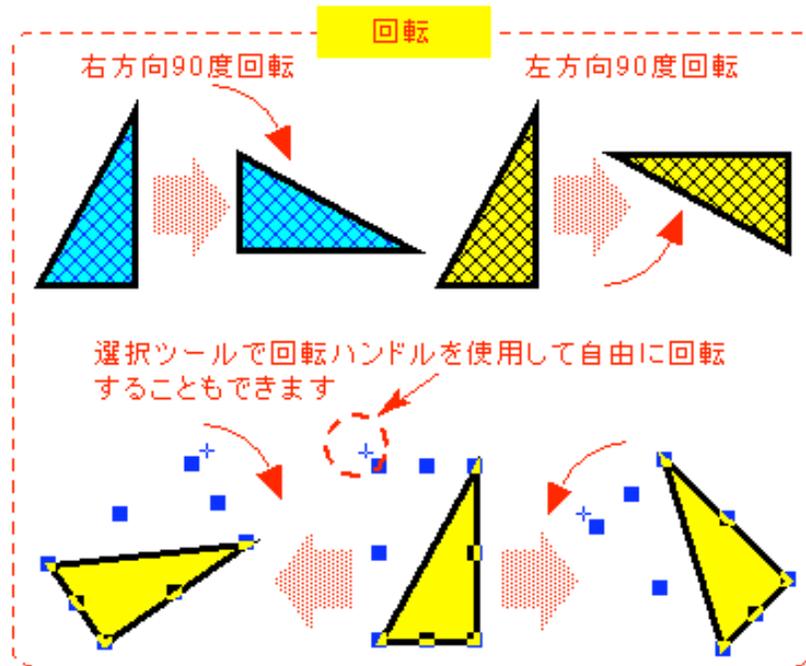
 複数のオブジェクトを同時に1つずつ上下に順序移動させても変化がない場合があります。これは、上下順序が連続（隣接）した複数オブジェクトの場合に発生します。この場合は、オブジェクトを1つずつ選択して、実行して下さい。



L) 回転と反転

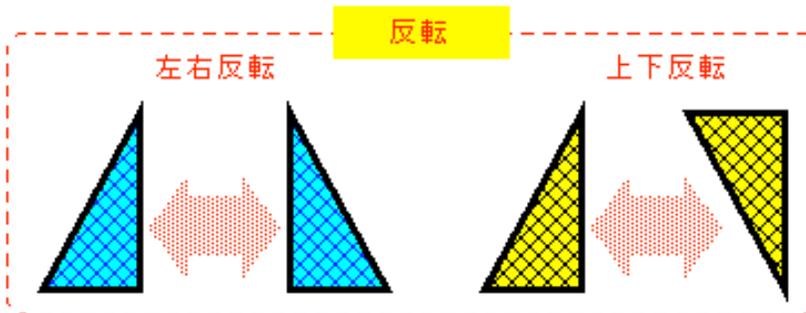
選択されたオブジェクトを各種方法で反転・回転します。

-  右方向 90 度回転 時計回りに相対的に 90 度回転します。
-  左方向 90 度回転 反時計回りに相対的に 90 度回転します。
-  指定角度に回転 角度を指定して相対的に時計（負値）／反時計（正值）回りに回転します。
-  前回の角度で回転 最後に”指定角度に回転”で指定した角度で相対的に回転します。



🔔 左右反転.....垂直軸に対して鏡像のイメージにします。

🔔 上下反転.....水平軸に対して鏡像のイメージにします。



M) トリミング矩形・消去矩形の削除

選択されたオブジェクトが表示領域や消去領域を有する場合、それらの削除を実行します。

表示領域は矩形トリミングツール、消去領域は矩形領域消去ツール等を使用してオブジェクトに施すことができます。

🔔 トリミング矩形の削除.....トリミング（表示）領域だけを削除します。

🔔 消去矩形の削除.....消去領域だけを削除します。

🔔 トリミング・消去両矩形の削除.....トリミング及び消去領域を削除します。

N) クイック整列・サイズ揃え

最後に選択されたオブジェクトを基準にして、指定に基づいた整列又はサイズ揃えを実行します。最後に選択されたオブジェクトが不明な場合、即ち、オブジェクトを範囲で選択した場合、最上部に位置するオブジェクトが基準となります。

・ クイック 整列

拡張 -> 「**図形の整列**」において「間隔指定無し」を指定して実行した場合を同等な機能をクイックに指定して実行できます。

 上端を基準に水平方向へ整列

 中央を基準に水平方向へ整列

 下端を基準に水平方向へ整列

 左端を基準に垂直方向へ整列

 中央を基準に垂直方向へ整列

 右端を基準に垂直方向へ整列

・ クイック サイズ揃え

拡張 -> 「**図形のサイズ均等化**」と同等の機能をクイックに指定して実行できます。

 水平方向の長さで幅を揃える

 垂直方向の長さで高さを揃える

 水平・垂直方向の長さで幅・高さを揃える

・ クイック 図形間均等揃え

拡張 -> 「**図形間のスペースの均等化**」と同等の機能をクイックに指定して実行します。

 図形間隔を水平方向へ均等に揃える

 図形間隔を垂直方向へ均等に揃える

第3項 表示

A) 表示状態の設定・変更

A.1. 画面

 画面表示を標準位置にリセット

現在のビューウィンドウのスクロール位置を調整して、キャンバスの表示を標準位置にリセットします。

 画面の拡大・縮小表示

キャンバスを拡大または縮小して表示します。

以下の表示倍率が設定できます。

- | | |
|------------|-------------|
| ☐ 25%に縮小表示 | ⊕ 150%に拡大表示 |
| ☐ 50%に縮小表示 | ⊕ 200%に拡大表示 |
| ☐ 75%に縮小表示 | ⊕ 300%に拡大表示 |
| ⊕ ☐ 通常表示 | ⊕ 400%に拡大表示 |
| | ⊕ 600%に拡大表示 |
| | ⊕ 800%に拡大表示 |

マウスカーソルをキャンバス内の任意の場所に移動して **[Ctrl+ 右ボタン]** を実行すると、

... → 150% → 通常表示 (100%) → 75% → 50% → 25% → 通常表示 (100%) → 75% →...

のように表示が変化し、**[Shift+ 右ボタン]** を実行すると

... → 75% → 通常表示 (100%) → 150% → 200% → 300% → 400% → 600% → 800% → 通常表示 (100%) → 150% →...

のように表示が変化します。

「一般の初期設定」の表示に関するダイアログで、「変更前の指定位置をビューの中央に配置」に設定している場合、ボタンを押下した位置が、実行後にビューウィンドウの中心に表示されるように拡大・縮小します。また、「変更前の指定位置を変えないように配置」に設定している場合は、ボタンを押下した位置と実行後の位置が一致するように調整します。

画面拡大・縮小ツールを利用するとマウスの左右ボタンの押下のみで上記と同じ動作が可能です。

A.2. ガイド

ガイドの表示に関する動作を実行します。

ガイドに関する設定は印刷レイアウトオプション ダイアログでも行うこともできます。また、ガイドの色は「カスタマイズ」で変更することができます。

ガイド表示

現在のビューウィンドウに対して、ガイドの表示／非表示を即効で切替えます。メニューで選択する毎に切替わります。

ガイド表示位置をリセット

選択ツールで移動されたガイドの表示を標準位置にリセットします。ガイドの標準位置は印刷レイアウトオプション ダイアログで設定されている余白のサイズに関連します。

A.3. グリッド

グリッド表示

現在のビューウィンドウに対して、グリッドの表示／非表示を即時に切替えます。メニューで選択する毎に切替わります。グリッドの表示形式は、「グリッドの設定」で行うことができます。

定義済みグリッドパターンの切り替え

一般の「初期設定」であらかじめ登録されているグリッドパターンを選択して切替えます。

登録されている内容には、グリッドの表示有無や形式が含まれているので、その表示状態も含めて即効的に切替えることができます。なお、「グリッドの設定」でダイアログから登録されたパターンの切替えも行うことができます。

B) ツールウィンドウの表示・非表示

各種ツールバー・ツールウィンドウの表示／非表示を切り替えます。

標準ツールバー／描画ツールバー／フォントツールバー／書式ツールバー／ステータスバー／情報パネルバー／塗り潰しスタイルボックス／線種ボックス／パレットボックス／ルーラー／レイヤコントローラ／部品リスト／計算機

各ツールバー・ウィンドウに関する詳細は、基本操作の章のツールに関する項目を参照してください。

第 4 項 挿入

A) 画像の挿入

各種形式の画像ファイルを読み込んで適切なオブジェクトを作成してキャンバスに貼り付けます。

ファイルから通常形式で画像挿入

ダイアログでファイルを選択後、デフォルトでサポートした画像（ビットマップ）及びインストールされた有効なプラグインでサポートされる画像ファイルを貼り付けます。

ファイルから O L E オブジェクトとして画像挿入

ダイアログでファイルを選択後、OLE オブジェクトを作成して貼り付けます。ファイルの形式をサポートするアプリケーションがインストールされている必要があります。

”リンク”オプションに ON 指定した場合は、リンク形式の OLE オブジェクトを作成します。

 エクスプローラ等からファイルを D & D（ドラッグ&ドロップ）した場合は、”ファイルから通常形式で画像挿入”->”ファイルから O L E オブジェクトとして画像挿入”の優先順位で適切なオブジェクトとして貼り付けが実行されます。

B) O L E オブジェクト

オブジェクトの作成と貼り付け

御使用の環境にインストールされている OLE サーバーアプリケーションの一覧から選択して、OLE オブジェクトの作成と同時にインプレース又はスタンドアロンでアクティブにします。

リンク形式を選択した場合は、選択したファイル形式をサポートするサーバーアプリケーションを経由して貼付けを実行します。

 OLE オブジェクトの選択は慎重にしてください。全てのオブジェクトがプレゼンテーション用に利用できるとは限りません。

第 5 項 拡張

A) 吸着

吸着とは、オブジェクトの作成、移動、拡大・縮小やアンカーポイント操作等の変形時において、マウスで操作している点を特定の位置に強制的に配置する機能です。

ルーラーに吸着

現在表示されているルーラーの最小目盛りの位置に操作している点を配置します。ルーラーの目盛りはキャンバスの表示倍率や使用しているディスプレイの解像度により変化します。

メニューで選択する毎に機能の ON・OFF が切り替わります。この機能を ON にすると、グリッド吸着は OFF になります。

グリッドに吸着

グリッドの表示・非表示状態に関わらず、現在設定されているグリッドの間隔毎に操作している点を配置します。

メニューで選択する毎に機能の ON・OFF が切り替わります。この機能を ON にすると、ルーラー吸着は OFF になります。

ガイドに吸着

操作している点とガイド線の距離が設定されているシキイ値よりも小さくなったときに、その点をガイド上に配置します。

シキイ値は「初期設定」の一般の「初期設定」におけるその他の設定項目入力 ダイアログで設定することができます。

メニューで選択する毎に機能の ON・OFF が切り替わります。

ルーラーに吸着とグリッドに吸着は排他的な機能です。

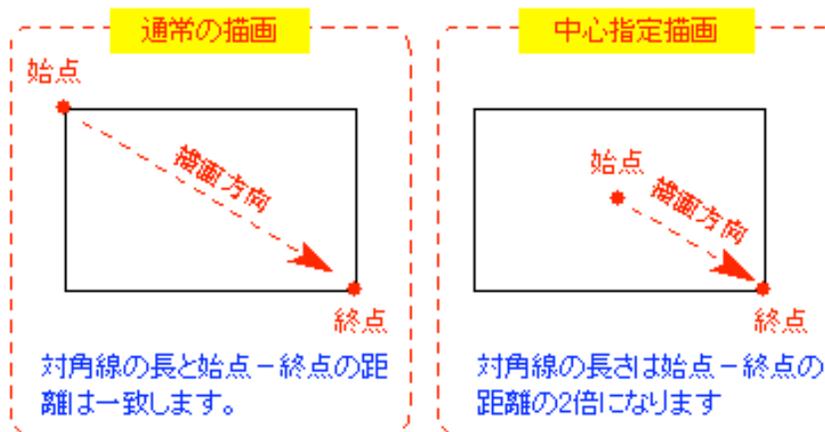
B) 中心指定描画の機能

特定のツールに関して、その操作および描画特性を変更します。

特定のツールとは、標準文字入力ツール、書式付文字入力ツール、矩形ツール、丸角矩形ツール、楕円ツール、弓形ツール、平行四辺形ツール、拡張多角形ツール、関数シミュレートツール、矩形領域消去ツール、矩形トリミングツールです。

中心指定で描画する

メニューを選択する毎に機能の ON・OFF が切り替わります。この機能が ON の時、描画の始点が作成されるオブジェクトの中心となるようにツールは動作します。



🔔 特殊ツールの中心指定描画を常に抑制

メニューを選択する毎に機能の ON・OFF が切り替わります。この機能が ON の時、矩形領域消去ツール、矩形トリミングツールの動作時に、上記の”中心指定で描画する”機能を常時 OFF にします。

C) グループ化図形の動作調整

グループ化された図形を操作する時に、動作方法の調整を行います。

🔔 グループ図形の線幅の伸縮

メニューを選択する毎に機能の ON・OFF が切り替わります。この機能が ON の時、グループ化された図形を拡大・縮小すると、それに応じてグループ内の各オブジェクトの輪郭線の幅も伸縮するように動作を調整します。グループ内の各々のオブジェクトが作成された時点の線幅を基準として、編集後の各々のオブジェクトのサイズに比例した線幅となります。

この機能は、通常は OFF にしておくことを推奨します。

🔔 グループ図形中の丸角の拡大・縮小

メニューを選択する毎に機能の ON・OFF が切り替わります。この機能が ON の時、グループ化された図形を拡大・縮小すると、それに応じてグループ内の丸角矩形オブジェクトの丸角のサイズも変化します。

グループ内の各々のオブジェクトが作成された時点の線幅を基準として、編集後の各々のオブジェクトのサイズに比例した丸角のサイズとなります。

この機能は、通常は OFF にしておくことを推奨します。

D) カスタム矢印の作成・設定

線分の端点に付加する矢先(矢尻)は、特定の形式のオブジェクトを除き、本アプリケーションで作成した任意のオブジェクトを指定できます。また、作成した矢先は矢先一覧ファイルに登録することにより、いつでも選択して利用することもできます。また、矢先はその特性から、特殊なオブジェクトとして多目的に利用することもできます。

矢先を付加できるオブジェクトは、一般的に端点の開いた単体の線分・折れ線・曲線及び折れ線・曲線複合図形です。

 メタファイルオブジェクト、ビットマップオブジェクト、文字オブジェクト、OLE オブジェクト、及びこれらのオブジェクトを含んだグループ化オブジェクトは矢先としては使用できないオブジェクトです。

矢先のホットスポットの設定

矢先のホットスポット設定 ダイアログを表示して、オブジェクトに対してホットスポットを設定します。

図形に矢先を付加

2つまたは3つのオブジェクトが選択されている時、最初に選択されたオブジェクトに対して、2番目に選択されたオブジェクトを終点または円弧に関しては反時計回りの終了、3番目に選択されたオブジェクトを始点または円弧に関しては反時計回りの開始に矢先として付加します。

図形から矢先を分離

矢先が付加されたオブジェクトが選択されている場合、矢先を全て解除して分離します。

既定の矢先として追加登録

選択したオブジェクトを矢先一覧に追加登録します。

矢先一覧に表示される順序は、選択された順序に一致しますが、範囲指定で選択した場合はオブジェクトの上下階層順序において最下部 -> 最上位の順番になります。登録後の内容は、「既定の矢先リストを保存」によりファイルに保存しない限り、現在のアプリケーション起動中のみ有効です。

既定の矢先リストを空にする

矢先一覧の内容を全て消去します。

永久に消去する場合は、「既定の矢先リストを保存」によりファイルに保存して下さい。

矢先リスト内容をキャンバスへ転送

現在の矢先一覧の内容をすべてキャンバスのアクティブなレイヤに転送します。

”既定の矢先リストを空にする”の機能と組み合わせて利用することにより、矢先一覧の簡単な編集ができます。

既定の矢先リストの読込

既存の矢先一覧ファイルを読み込み、現在の一覧の内容と置き換え、このファイルをデフォルトとして設定します。

既定の矢先リストを保存

現在の矢先一覧の内容をファイルに保存し、このファイルをデフォルトとして設定します。

E) 部品一覧の編集

部品リストと通信して、部品一覧の簡易編集操作を行います。

部品一覧にオブジェクトを追加する場合は、ビットマップオブジェクト等のようなメモリサイズの大きなオブジェクトを多く追加すると、アプリケーションの起動時に部品リストが表示される際に時間を多く要します。

🔔 オブジェクトの追加

現在選択されているオブジェクトを部品一覧の現在アクティブなセクションに追加します。

この時、OLE オブジェクトが含まれている場合は、メタファイルオブジェクトに自動的に変換されます。

🔔 現セクションのオブジェクトの転送

部品一覧の現在アクティブなセクションのオブジェクトを、キャンバスの現在アクティブなレイヤに転送します。

転送先のレイヤは、書込み可能でなければなりません。

🔔 現セクションのオブジェクトの入替え

部品一覧の現在アクティブなセクションのオブジェクトを消去して、キャンバスで現在選択されているオブジェクトを転送します。

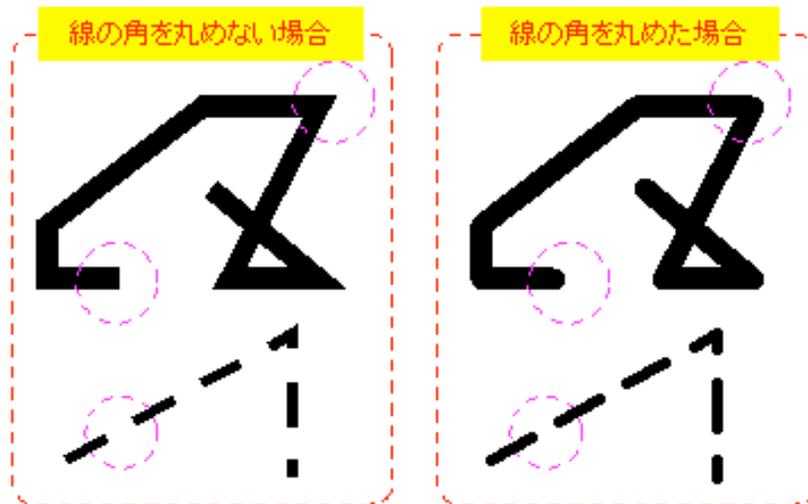
F) その他

🔔 線の角を丸める

図形を作成した時に、線の端点や頂点の表示スタイルを指定します。

メニューを選択する毎に機能の ON・OFF が切り替わります。この機能が ON の時、作成した図形の線の角は丸く表示されます。

既に作成された図形の線の角の表示スタイルの変更は、オブジェクトのプロパティ設定のオブジェクトのプロパティ設定における属性項目設定 ダイアログで行うことができます。

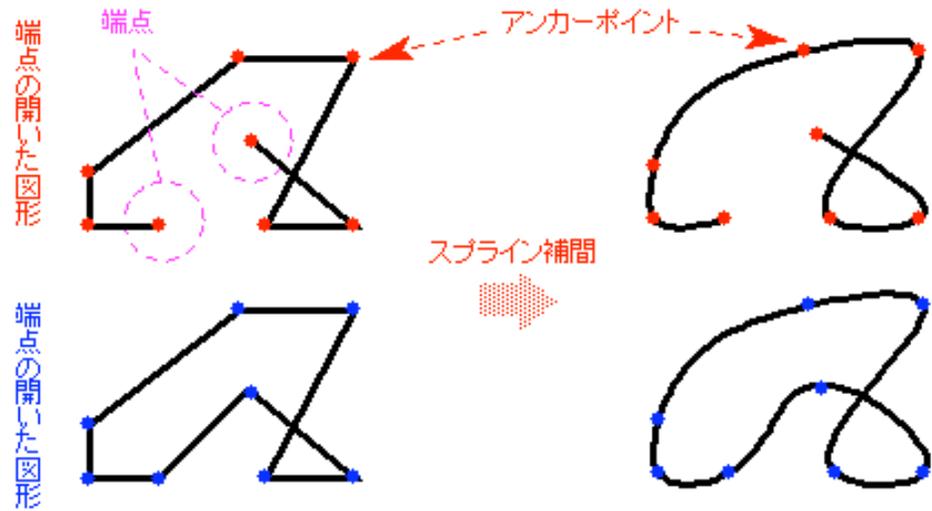


🔔 折線描画でスプライン補間

この機能が ON になっていると、折線・フリーハンドツール又は多角形・フリーハンド閉多角形ツールで図形を作成した時に、強制的にスプライン曲線に変換して表示します。

スプライン曲線は図形の端点・頂点を通りながら、滑らかに補間された曲線です。図形の端点が閉じている場合と、開いている場合とで、補間されたイメージは異なります。

スプライン曲線表示と通常（原形）表示の切替えは「多角形の修正」又は「オブジェクトのプロパティ設定」でいつでも行うことができます。

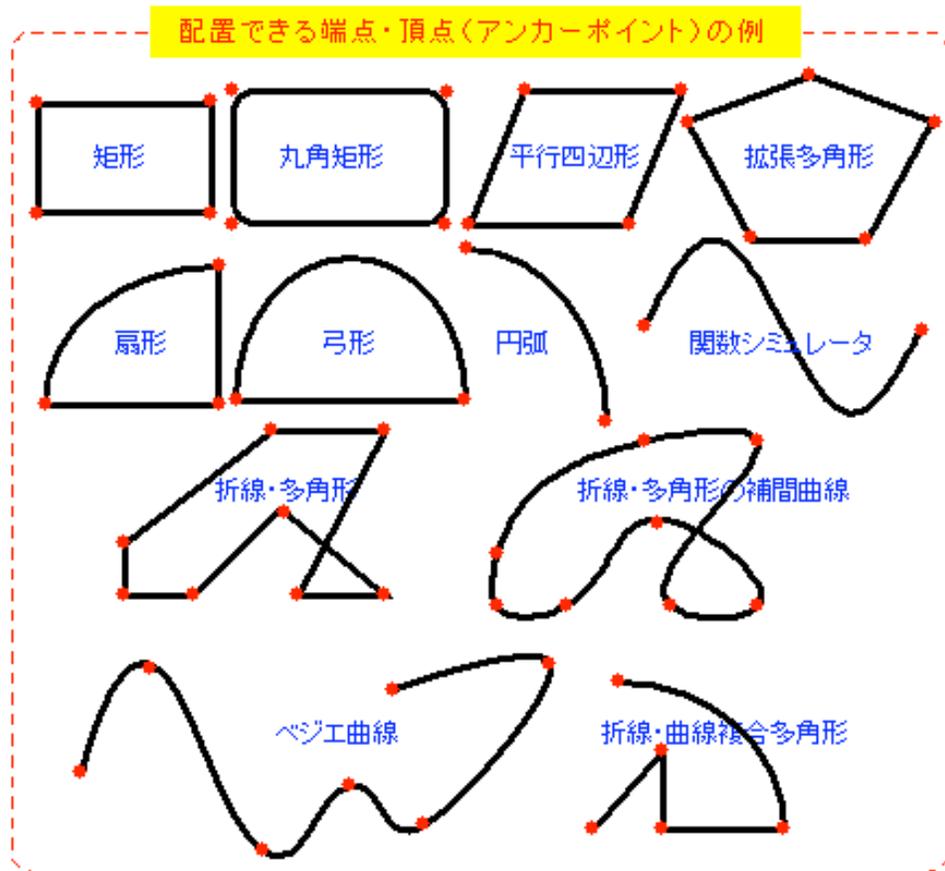


自動的に端点・頂点に一致させて描画

メニューを選択する毎に機能の ON・OFF が切り替わります。この機能が ON の時、描画ツールでプロットする点を同じレイヤに存在する既存のオブジェクトの端点・頂点（アンカーポイント）に自動的に吸着配置します。吸着配置をデフォルトとしたり、判定のシキイ値の調整は描画に関する初期設定で行うことができます。

このメニューが OFF の場合でも [Tab] を押しながらプロットすることで、同様の機能を実現することができます。

 この機能は通常 OFF にしておくことを推奨します。なぜなら、緻密な描画をする場合に、意図せず吸着配置されてしまうことが逆に操作性を低下させることもあるからです。



🔔 描画後に自動的に選択ツールに切替え

メニューを選択する毎に機能の ON・OFF が切り替わります。この機能が ON の時、各種描画ツールを使用して描画した直後に、自動的に選択ツールに切り替えます。

この機能を文書ウィンドウ作成時のデフォルトにしたい場合は、描画に関する初期設定で行うことができます。

🔔 拡張ベジエ曲線描画モード

メニューを選択する毎に機能の ON・OFF が切り替わります。この機能が ON の時、曲線 / 折線・曲線複合図形の描画動作を折線・曲線複合図形が作成できるモードに切替えます。

この機能を文書ウィンドウ作成時のデフォルトにしたい場合は、描画に関する初期設定で行うことができます。

折線・曲線複合図形は、曲線と折線を「2つの図形の結合」により、順次結合して作成することもできますが、このモードを ON にすることにより、1 回の描画動作で簡単に作成することができます。

作成された折線・曲線複合図形は、「オブジェクトのプロパティ設定」により図形の始点と終点を閉じることができます。

描画した図形の形態により、作成されるオブジェクトの種類は自動的に選別されます。

・ 2 点で構成される線分図形

直線ツール  を使用した場合と同じオブジェクトが作成されます。

- 3点以上で構成される折線図形

折線・フリーハンドツール  を使用した場合と同じオブジェクトが作成されます。

- 曲線のみで構成される図形

”拡張ベジエ曲線描画モード”がOFFで曲線ツール  を使用した場合と同じオブジェクトが作成されます。

- 曲線と折線で構成される図形

折線・曲線複合オブジェクトが作成されます。

画面・印刷レイアウトの設定

画面サイズ設定 ダイアログ、印刷レイアウトオプション ダイアログを表示して、現在の文書に関するキャンバス（用紙）と印刷レイアウトのパラメータを設定・変更します。文書が作成された時にデフォルトとして使用されるパラメータは一般の「初期設定」で登録することができます。

グリッドの設定

グリッドのプロパティ設定 ダイアログを表示して、現在のビューウィンドウに表示されるグリッドの詳細設定を行います。ビューウィンドウが作成された時にデフォルトとして使用されるグリッドパラメータは一般の「初期設定」で登録することができます。

グリッドは、描画や編集をする時に視覚的、動作的な補助の役割を果たします。グリッドの動作的な機能は「グリッドに吸着」で行うことができます。

また、グリッドの表示／非表示の即効的な切替え、一般の「初期設定」であらかじめ登録されたグリッドパターンの切替えは「表示」で行うことができます。

描画パラメータの設定

関数シミュレータ描画に関する式とパラメータ設定 ダイアログ、基本図形のプロパティ入力 ダイアログを表示して、現在のビューウィンドウに適用される、特定の描画ツールに関する機能の変更を行います。ビューウィンドウが作成された時にデフォルトとして使用されるパラメータは、描画に関する「初期設定」で登録されたものです。

これらのパラメータを属性値として有する既存のオブジェクトに対して、描画パラメータを変更する場合は、選択したオブジェクトに対して、「オブジェクトのプロパティ設定」を利用してください。

図形の整列

図形の整列条件入力 ダイアログを表示して、2つ以上の選択されたオブジェクトを条件に従って整列します。

図形間のスペース均等化

図形間のスペースの均等化 ダイアログを表示して、3つ以上の選択されたオブジェクトの間隔を均等化します。

図形の連続複製

図形の連続複製時の整列条件設定 ダイアログを表示して、唯一選択されたオブジェクトを条件に従って整列しながら複製します。

図形のアンカーポイント連続配置

図形のアンカーポイント連続配置 ダイアログを表示して、選択された2つのオブジェクトに対して、

2番目に選択されたオブジェクトの各アンカーポイント上に、1番目に選択されたオブジェクトを複製しながら配置します。

標準文字オブジェクトのテキスト置換

テキスト入力・編集 ダイアログを表示して、選択されたいくつかのオブジェクトに関して、それら及びそれらに含まれる標準文字オブジェクトのテキストを全て置換します。

単体の標準文字オブジェクト及びグループ化オブジェクト内の全ての標準文字オブジェクトが対象となります。

オブジェクトが複数選択されている場合、最後に選択された標準文字オブジェクトのテキストがダイアログに初期テキストとして表示されます。グループ化オブジェクトだった場合は空白です。

 テキストの再編集とは異なりますが、代用的な機能として利用することも可能です。

第6項 書式

A) 文字属性の設定

標準文字入力ツールで作成される文字オブジェクトに関する属性の設定を行います。

オブジェクトが選択されていない時に実行すると、文字オブジェクト作成時に通常適用されるように（デフォルトとして）設定されます。オブジェクトが選択されている場合に実行すると、それが文字オブジェクトならば対応する属性が変更されます。この時、デフォルトの設定は変更されません。なお、デフォルトの設定の変更は現在のビューウィンドウに対してのみ有効です。

「オブジェクトのプロパティ設定」メニューを利用すると、選択したオブジェクトに対して適用可能な任意の属性を一度に変更することができます。

A.1. フォント

 **文字種** 文字種（フォントフェイス）の属性を設定・変更します。

 **文字サイズ** 文字サイズの属性を設定・変更します。

 **字体設定** ダイアログを表示して文字種・文字サイズ・文字飾りの各種属性を設定・変更をします。

A.2. 間隔

 **字間・行間** 字間・行間設定 ダイアログを表示して字間と行間の設定・変更をします。

A.3. 文字飾り

 **太字** 太字表示の属性に設定・変更します。

 **斜体** 斜体表示の属性に設定・変更します。

 **下線** 下線表示の属性に設定・変更します。

🔔 打消し線 打消し線表示の属性に設定・変更します。

🔔 絵文字 絵文字表示の属性に設定・変更します。

絵文字属性は標準文字入力ツールで作成される文字オブジェクトを、文字の線画として表示します。

- ・ 各文字の輪郭線種と線色・塗りつぶしスタイルと塗り潰し色を通常の図形と同じバリエーションで設定することができます。
- ・ 輪郭線の色はオブジェクトの属性に設定されている文字色が適用されます。
- ・ 線種は実線とパターン線種が有効です。
- ・ 線幅は文字の大きさに対して自動的に調整されます。
- ・ グラデーション効果を利用したテキスト表示も可能となります。
- ・ より大きなサイズの文字で表示した場合には、「文字列をアウトライン線画オブジェクトに変換」により、直線・曲線複合図形に変換したものを自由に加工して表示することができます。

輪郭線 + 塗り潰し無し

輪郭線 + 塗り潰し有り

輪郭線無し + 塗り潰し有り

塗り潰しスタイルにビットマップパターンを選択しています

グラデーション1

輪郭線を表示状態にしています

文字枠の非表示状態にしています

文字枠の非表示状態にしています

グラデーション2

グラデーション2

文字枠 + 絵文字

文字枠を表示して、文字枠の塗り潰しスタイルにグラデーション効果を選択。この時、絵文字の輪郭線を表示状態にしておかないと、文字が表示されなくなることに注意。

文字はグラデーションの非表示効果によって範囲が変化しない

A.4. 文書の方向

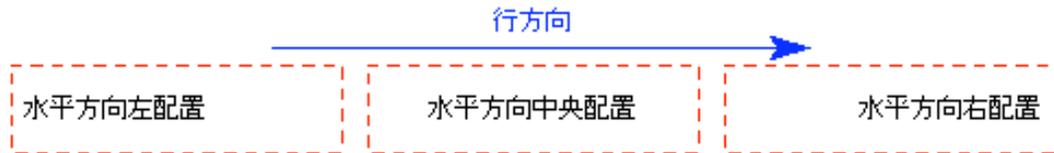
🔔 横書き 文字入力及び表示を横書きになるように設定・変更します。

🔔 縦書き 文字入力及び表示を縦書きになるように設定・変更します。日本語版の Windows で有効です。

A.5. 水平方向文字配置

文字オブジェクトのテキストの行方向の描画に対して、水平方向の表示配置を設定・変更します。書式付文字ツールで作成された文字オブジェクトに対しては、OLE オブジェクトの境界矩形の文字オブジェクト境界矩形に対する水平方向の配置を意味します。

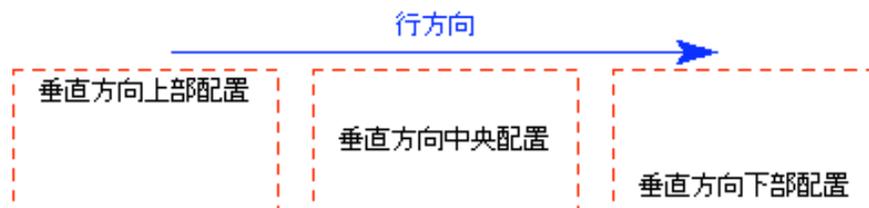
 左配置／中央配置／右配置



A.6. 垂直方向文字配置

文字オブジェクトのテキストの行方向の描画に対して、テキスト全体の垂直方向の表示配置を設定・変更します。書式付文字ツールで作成された文字オブジェクトに対しては、OLE オブジェクトの境界矩形の文字オブジェクト境界矩形に対する垂直方向の配置を意味します。

 上部配置／中央配置／下部配置



A.7. 文字枠

 文字枠の表示／非表示

 行の自動折返しを有効／禁止

各行を、文章の入力方向に対する文字枠の幅を基準にして、枠近傍で自動的に折り返すか否かを設定します。折返し禁止の場合は、強制的に改行されるまで同一行に表示されることになります。

B) 線種の太さの設定と変更

現在のビューウィンドウでの作業に関して、オブジェクトの輪郭線の幅を選択します。

選択されたオブジェクトが存在しない場合、メニューまたは線種ボックスで線幅を選択すると、描画ツールを使用してオブジェクトを作成する際のデフォルトの幅として設定されます。

オブジェクトが選択されている場合は、その線幅の属性のみを変更します。

「オブジェクトのプロパティ設定」メニューを利用すると、選択したオブジェクトに対して適用可能な任意の属性を一度に変更することができます。

 二重線・三重線等の重線に選択した場合、線幅はある特定の最小値と最大値の範囲内に収まるように自動的に調整されます。また、曲線の部分に重線は多用しないことを推奨します。(オブジェクトに設定される調整前の線幅の内部値は保持されます。)

パターン線種におけるハンチングスタイルやビットマップパターンの線種に関する線幅は表示上において自動的に調整されることがあります。

 0ポイント、0.3ポイント、0.5ポイント、1.0ポイント・・・

0ポイントの線幅は、表示デバイスに対して常に1ピクセル(ドット)の幅で表示されることを意味します。

1ポイントは1/72インチ、1インチは25.4mmです。

 線幅入力

線幅を0.1ポイント単位の整数で指定します。

(例) 15 -> 1.5ポイント

C) 矢先の付加

現在選択されているオブジェクトの端点に、あらかじめ登録された一覧から選択して矢先の付加、変更、解除を実行します。

矢先を表示できるオブジェクトは、円弧、折線、線分、曲線等のような”開いた図形”です。

「円形の修正」や「多角形の修正」のように修正等によって”開いた図形”と”閉じた図形”に相互変換できるオブジェクトに矢先が付加されている場合は、変換に応じて矢先の表示と非表示が切り替わります。

「オブジェクトのプロパティ設定」を利用すると、選択したオブジェクトに対して適用可能な任意の属性も一度に変更することができます。

・ 終点又は反時計回りの終了

円弧に関しては反時計回りの終了点、その他は終点に対して矢先の付加・変更・解除を行います。

矢先一覧ボックスの左上端選択は解除を意味します。

始点又は反時計回りの開始点の状態は変更されません。



・ 始点又は反時計回りの開始

円弧に関しては反時計回りの開始点、その他は始点に対して矢先の付加・変更・解除を行います。

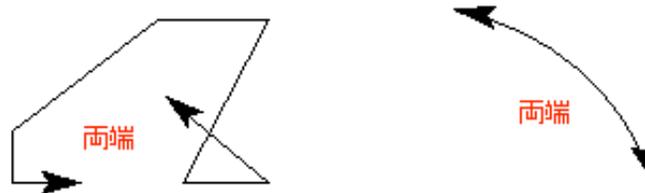
矢先一覧ボックスの左上端選択は解除を意味します。

終点又は反時計回りの終了点の状態は変更されません。

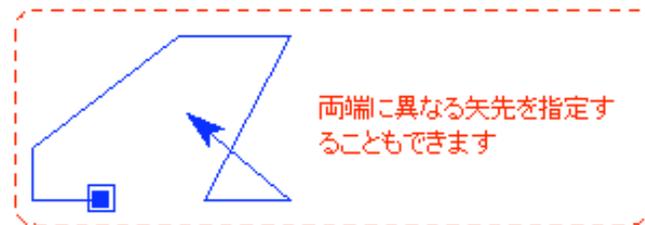


・ 両端

両方の端点に対して矢先の付加・変更・解除を行います。矢先一覧ボックスの左上端選択は解除を意味します。



両方の端点に、異なる矢先を付加することもできます。



D) 塗り潰しの設定と変更

現在のビューウィンドウでの作業に関して、オブジェクトの塗り潰しスタイルを選択します。

選択されたオブジェクトが存在しない場合、メニューまたは塗り潰しスタイルボックスでスタイルを選択すると、描画ツールを使用してオブジェクトを作成する際のデフォルトのスタイルとして設定されます。オブジェクトが選択されている場合は、その塗り潰しスタイルの属性のみを変更します。

「オブジェクトのプロパティ設定」メニューを利用すると、選択したオブジェクトに対して適用可能な任意の属性を一度に変更することができます。

直線や曲線が交差して作成される領域を含む図形の塗り潰し方は、塗り潰しモードの設定が影響します。

E) OLE オブジェクトと操作

本アプリケーションは OLE (Object Linking and Embedding) コンテナ&フルサーバーとしての機能を有しております。従って、作成したオブジェクトやファイルは他のサーバーアプリケーションに埋め込みオブジェクトとして貼り付けて、埋め込み内容を修正を要する時に本アプリケーションを自動起動させて更新したり、逆に、他のアプリケーションで作成された OLE オブジェクトを貼り付けて、その内容を修正する時に作成もとのサーバーアプリケーションをインプレース又はスタンドアロンで起動させて更新することが可能です。

OLE に関する基本・詳細内容は、Windows の説明書、市販の書籍、インターネットのホームページ等を参照して下さい。

OLE オブジェクトは選択ツールで[左ボタン]ダブルクリックするか、[右ボタン]クリックで選択・コンテキストメニューを表示して、「OLE オブジェクト又は書式付テキストオブジェクトの再編集」を実行して下さい。

リンクの設定

OLE オブジェクトがリンク形式で貼り付けられている場合、そのリンクの設定を変更します。リンク形式のオブジェクトは、通常はファイルから貼り付けたものです。

リンクオブジェクトのソース変更

OLE オブジェクトがリンク形式で貼り付けられている場合、そのリンク元（通常はファイル）を変更します。

OLE オブジェクトをプライベートなオブジェクトに変換

OLE オブジェクトは作成元のアプリケーション情報を有しており、サーバーアプリケーションを呼び出して内容を修正・更新することができます。それ以外、選択ツールを使用して拡大・縮小・移動が可能です。本アプリケーション独自のオブジェクトに変換することで、標準のオブジェクトとして操作することが可能になります。この機能を実行すると、メタファイルオブジェクトに変換されます。これを更に「メタファイルを詳細編集可能なオブジェクトに変換」を実行することによって、更に詳細な編集が可能になります。

OLE オブジェクトサイズを適正なアスペクトで補正

OLE オブジェクトのオリジナルのサイズにおける縦・横の長さの比と等しくなるようにオブジェクトのサイズを調整します。OLE オブジェクトをオリジナルのサイズに復元する場合は、「オブジェクトのプロパティ設定」を利用して下さい。

OLE オブジェクト内容を別の形式に変換

OLE オブジェクトが、複数のプレゼンテーション形式を有している時、形式を選択して変更することができます。

オブジェクトのプロパティ設定

OLE オブジェクトが唯一選択されている時、この機能を実行すると、OLE オブジェクトのプロパティ設定 ダイアログを表示して、特殊なプロパティを設定することができます。

F) 属性の格納と複写

オブジェクトが有するいくつかの属性（色、スタイル、・・・）をメモリに格納し、それを他のオブジェクトに複写することができます。

属性の格納

選択されたオブジェクトの属性をメモリに格納します。複数のオブジェクトが選択されている場合は、各種属性は、それらのオブジェクトで全て一致したものが格納されます。

格納するメモリは、現在編集中文書内で共有されます。1つ文書に対して、同時に複数のウィンドウを表示して編集している場合は、この格納メモリを介して属性の複写をウィンドウ間で行うことができます。他の異なる文書間で属性の複写を行いたい場合は、一旦属性を複写したオブジェクトを他の文書内に貼り付けてから、「格納」->「複写」を実行して下さい。

格納されている属性の消去

格納された属性を消去し、メモリを開放します。

格納されている属性の複写

選択されたオブジェクトに対し、オブジェクトの属性の複写 ダイアログを表示して、指定の属性を格納された情報から複写します。

G) その他

角の丸みの設定

角の丸み設定 ダイアログを表示して、矩形ツール又は丸角矩形ツールで作成される矩形のオブジェクトに関する角の丸みの調整・解除を行います。

オブジェクトが選択されていない時に実行すると、丸角矩形オブジェクト作成時に通常適用されるように（デフォルトとして）設定されます。オブジェクトが選択されている場合に実行すると、それが矩形又は丸角矩形オブジェクトならば丸角の状態が変更されます。この時、デフォルトの設定は変更されません。なお、デフォルトの設定の変更は現在のビューウィンドウに対してのみ有効です。「オブジェクトのプロパティ設定」を利用すると、選択したオブジェクトに対して適用可能な任意の属性を一度に変更することができます。

背景・塗り潰しモードの設定

描画モード設定 ダイアログを表示して、特定のオブジェクトを除いた全ての図形・文字オブジェクトに関する背景モードと塗り潰しモードの設定を行います。

オブジェクトが選択されていない時に実行すると、オブジェクト作成時に通常適用されるように（デフォルトとして）設定されます。オブジェクトが選択されている場合に実行すると、対応する属性が変更されます。この時、デフォルトの設定は変更されません。なお、デフォルトの設定の変更は現在のビューウィンドウに対してのみ有効です。

「オブジェクトのプロパティ設定」メニューを利用すると、選択したオブジェクトに対して適用可能な任意の属性を一度に変更することができます。

円形の修正

円形図形のプロパティ設定 ダイアログを表示して、楕円ツール・円弧ツール・弓形ツール・扇形ツール作成された円形のオブジェクトに関する修正と相互変換を行います。

上記ツールで作成されたオブジェクトが選択されている時に、実行できます。

「オブジェクトのプロパティ設定」メニューを利用すると、選択したオブジェクトに対して適用可能な任意の属性も同時に変更することができます。

- ・ 楕円 <-> 円弧 <-> 弓形 <-> 扇形の相互変換が可能です。
- ・ 円弧・弓形・扇形の中心角度を変更して、図形を修正することができます。選択ツールで弧の始点・終点（アンカーポイント）の位置を操作して中心角度を修正する方法もあります。

多角形の修正

折れ線 / 複合直・曲線図形のプロパティ設定 ダイアログを表示して、特定の図形に対する端点の開閉状態を修正したり、スプライン補間を適用しての曲線表示の設定・解除を実行します。

上記ツールで作成されたオブジェクトが選択されている時に、実行できます。

「オブジェクトのプロパティ設定」メニューを利用すると対象となるオブジェクトの種類は以下のものです。

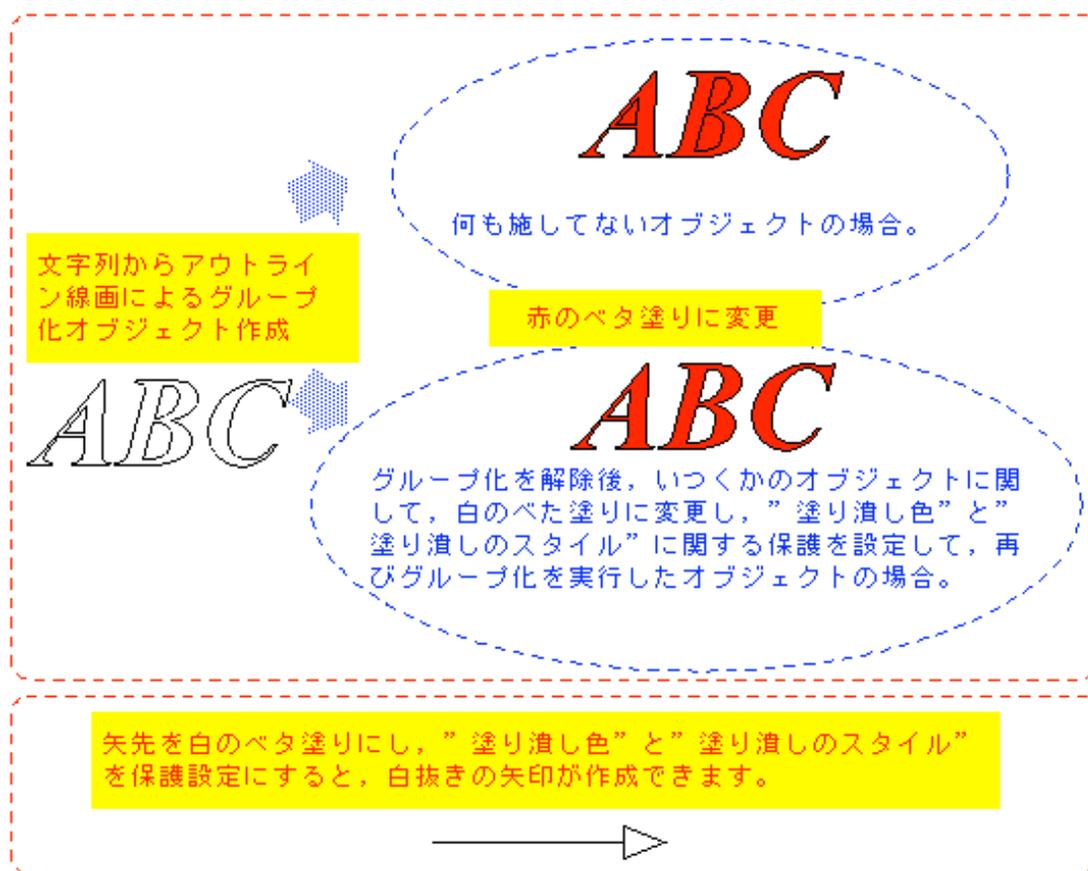
- ・折線・フリーハンドツール，多角形・フリーハンド閉多角形ツールで作成された図形
- ・「折線図形オブジェクトに変換」によって変換された折線・多角形図形
- ・「2つの図形の結合」により作成された折線・曲線複合図形オブジェクト。このオブジェクトに関してはスプライン補間による曲線表示は無効です。

🔔 オブジェクトの属性保護

選択されたオブジェクトに関して、オブジェクトの属性の保護設定 ダイアログを表示して、指定した各種属性に関する保護の設定・解除を行います。

属性の保護とは、オブジェクトのプロパティ設定や、各種ツールウィンドウ等により、属性（色，スタイル，幅，・・・等）の変更を実行しようとした場合に、保護されている属性に関して変更の影響を受けないようにすることです。

グループ化されたオブジェクト内部の各オブジェクトや、ユーザー定義の矢先等に利用するとき威力を発揮するでしょう。



🔔 オブジェクトの位置・サイズ・角度の設定

オブジェクトの位置・サイズ・角度の設定 ダイアログを表示して、選択されたオブジェクトの位置，サイズ，角度の設定を数値入力により行うことができます。

オブジェクトが複数選択されている場合は、位置揃え，サイズ均等化の処理代替としても利用することができます。

基準の選択と，数値の絶対／相対指定を行うことができるので，図形の整列や図形のサイズ均等化を使用するよりも，便利な場合があります。

オブジェクトのプロパティ設定

選択されているオブジェクトの各種プロパティの確認・変更を行います。

複数のオブジェクトが選択されていてもかまいませんが、下記に示すようなオブジェクトの種類・特性に対応したダイアログが表示されます。また、それらのオブジェクトに共通なプロパティ項目に関して、いずれかがことなった属性を有している場合は、それらの項目のみ不定状態で識別できるようにしております。

 **OLE オブジェクトが唯一選択されている場合は、OLE オブジェクトのプロパティ設定 ダイアログ表示されます。**

- ・ 角の丸み設定 ダイアログ
- ・ 円形図形のプロパティ設定 ダイアログ
- ・ 折れ線／複合直・曲線図形のプロパティ設定 ダイアログ
- ・ 関数シミュレータ描画に関する式とパラメータ設定 ダイアログ
- ・ 基本図形のプロパティ入力 ダイアログ
- ・ 文字オブジェクトの各書式設定 ダイアログ
- ・ ビットマップ画像の明るさ・コントラスト設定 ダイアログ
- ・ オブジェクトのプロパティ設定における属性項目設定 ダイアログ
- ・ 描画モード設定ダイアログ

第 7 項 ツール

A) 描画ツール

オブジェクト選択

選択ツール  へ切り替えます。

選択ツールの使用方法は「基本操作」の章の図形の選択に関する項目を参照してください。

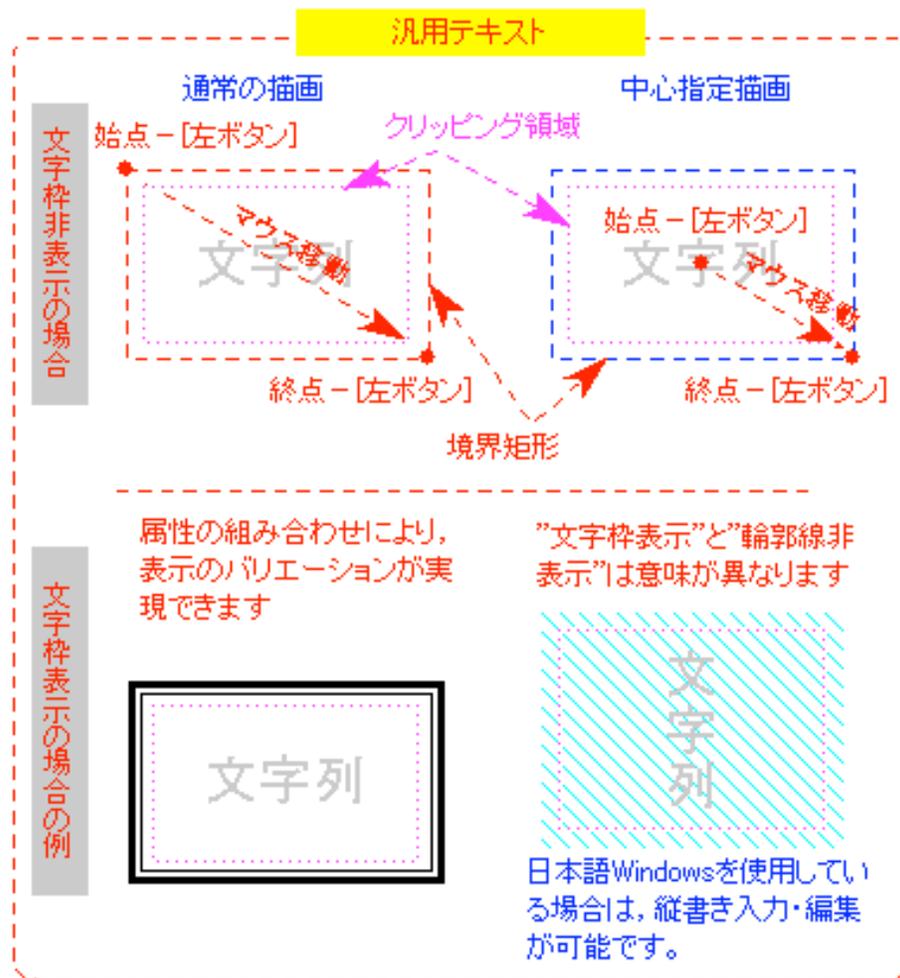
標準文字入力

標準文字入力ツール  を利用して、汎用テキストを作成します。

ツールで作成される境界矩形内がテキストを表示する領域となります。1 行の長さがこの矩形の横幅よりも大きい場合は、自動的に折り返して表示します。また、行数が縦幅に収まらない場合は、余分な部分はクリップされて表示します。文字枠の表示を ON にしている場合は、この境界矩形に関して枠表示を行います。文字枠は矩形ツール・丸角矩形ツールで作成される矩形オブジェクトと同等です。

- ・ [Shift] を押しながら正方形の境界矩形を指定することができます。
- ・ [右ボタン] 又は [ESC] で作成を中止できます。
- ・ [左ボタン] 又は [Enter] でテキスト入力を開始します。

- ・キャンバス上のテキスト入力ボックス以外の任意の場所を[左ボタン] クリックするか、ツールを切替えるとテキスト入力完了、[右ボタン] クリック又は[ESC]で入力を中止します。テキスト文字数が0の場合は、文字オブジェクトは作成されません。
- ・現在のビューウィンドウにおける描画属性を使用して作成します。文字に関する書式で設定されている属性で作成・表示されます。
- ・「中心指定で描画する」をONにしておくことで、描画の動作を変更することができます。
- ・このツールで作成された文字オブジェクトは0度～360度の回転が可能です。この場合、できるだけTrueTypeフォントを使用することを推奨します。
- ・絵文字を利用したグラデーション文字・抜き文字や、文字列をアウトライン線画オブジェクト変換しての加工等、書式付き文字オブジェクトよりも柔軟な扱いが可能です。



書式付文字入力

書式付文字入力ツール  を利用して、リッチテキストを作成します。リッチテキストは、同一行内に異なる文字種・文字サイズ・文字飾り・上付き/下付き・文字色のテキストを表示したり、行毎にテキストの配置を変えたり、テキスト間に他のオブジェクトを挿入したりすることができます。このオブジェクトはOLEオブジェクトに属しており、サーバーアプリケーションにより提供される機能とユーザーインターフェースを有しております。これらについての説明は割愛させていただきます。

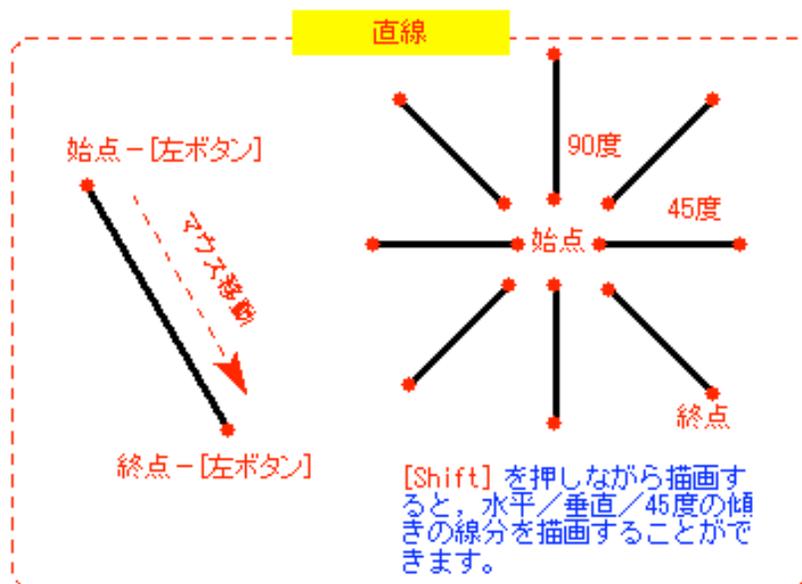
- ・ ツールで作成される境界矩形内が OLE オブジェクトを配置する領域となります。文字枠の表示を ON にしている場合は、この境界矩形に関して枠表示を行います。文字枠は矩形ツール・丸角矩形ツールで作成される矩形オブジェクトと同等です。
- ・ [Shift] を押しながら正方形の境界矩形を指定することができます。
- ・ [右ボタン] 又は [ESC] で作成を中止できます。
- ・ [左ボタン] 又は [Enter] で OLE オブジェクトを作成し、オブジェクトをインプレースアクティブにしてテキスト入力を開始します。この時点での作成の中止はできません。
- ・ キャンバス上のテキスト入力ボックス以外の任意の場所を [左ボタン] クリックすることで、オブジェクトをインアクティブにし、通常表示に戻ります。
- ・ 現在のビューウィンドウにおける文字配置の設定に基づき、OLE オブジェクト全体を境界矩形に配置します。この時、境界矩形からはみ出した部分は自動的にクリッピングされます。テキスト自体の文字配置やその他属性の変更は、再編集、即ちこの OLE オブジェクトのサーバーアプリケーションの各種機能の実行・操作により行って下さい。
- ・ 「中心指定で描画する」を ON にしておくことで、描画の動作を変更することができます。

i 本ツールは標準文字入力ツールの補助として装備しております。従って、通常は柔軟な標準文字入力ツールの使用を推奨します。

直線ツール

直線ツール  を利用して、2つの点で構成される単純な線分を作成します。

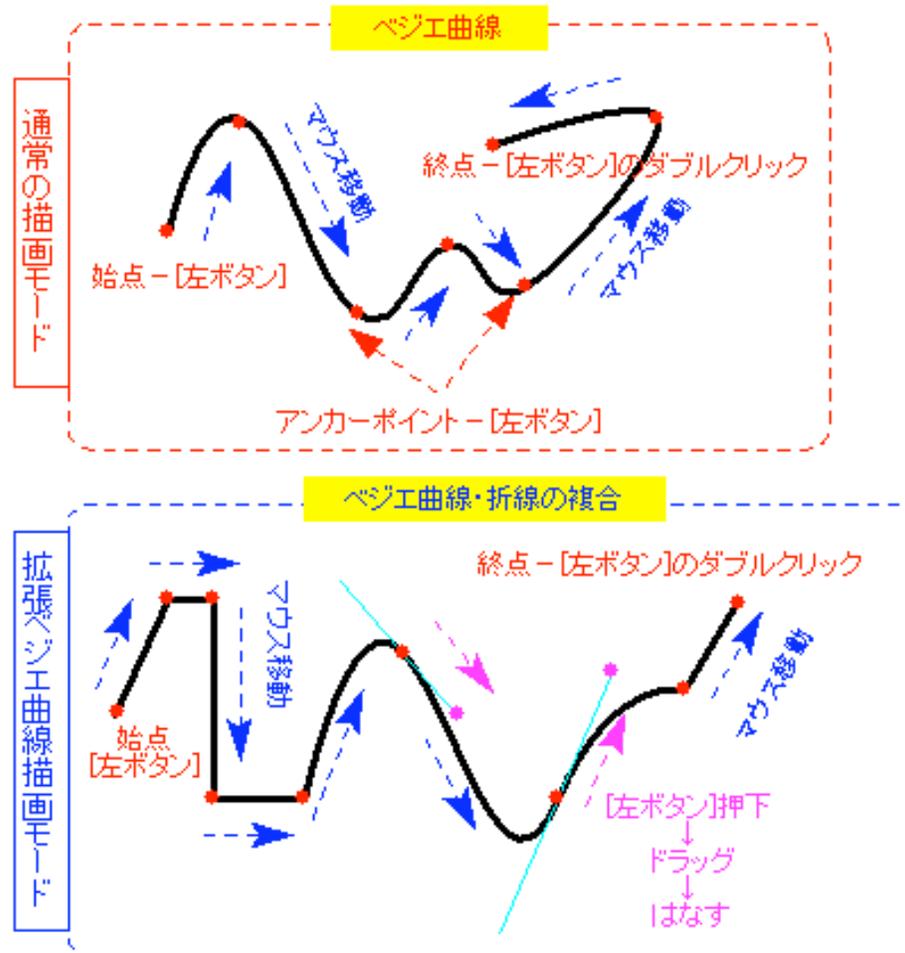
- ・ [Shift] を押しながら描画すると、水平／垂直／45度の傾きの線分を描画することができます。
- ・ [右ボタン] 又は [ESC] で作成を中止できます。
- ・ [左ボタン] 又は [Enter] で描画を決定・終了します。
- ・ 現在のビューウィンドウにおける描画属性を使用して作成します。
- ・ 始点及び終点には、必要に応じて矢先を付加することが可能です。



🔔 曲線／折れ線・曲線複合図形

曲線ツール  を利用してベジエスプライン曲線又はベジエスプライン曲線・折れ線複合図形を作成します。「拡張ベジエ曲線描画モード」がONの場合に、曲線・折線の複合図形を描画することができます。この描画ツールにより、直線ツールや折線・フリーハンドツールの代用をすることもできます。

- ・ [BackSpace] で、直前にプロットした点（始点を除く）を取り消すことができます。
- ・ [右ボタン] 又は [ESC] で作成を中止できます。
- ・ [左ボタン] のダブルクリック又は [Enter] で描画を決定・終了します。
- ・ [Enter] で決定した場合は、直前のプロットされた点が終点となります。
- ・ 現在のビューウィンドウにおける描画属性を使用して作成します。
- ・ 始点及び終点には、必要に応じて矢先を付加することが可能です。
- ・ 作成された曲線の各変曲点は、アンカーポイントに関する操作で修正・追加・削除・タイプ変更を行うことができます。

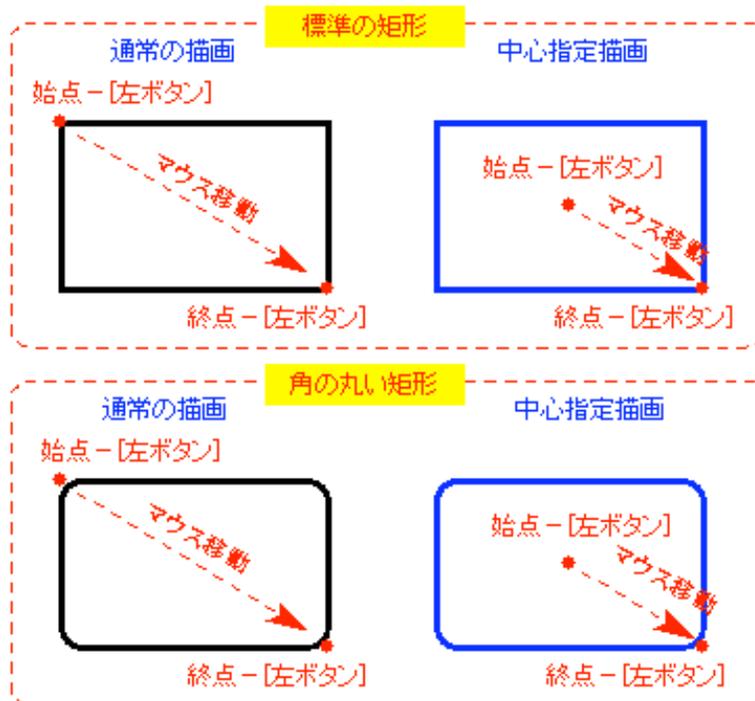


- ・ オブジェクトのプロパティ設定の折れ線／複合直・曲線図形のプロパティ設定 ダイアログで端点を開閉することができます。

🔔 矩形／丸角矩形

矩形ツール  を利用して長方形・正方形の作成，丸角矩形ツール  を利用して角の丸い長方形・正方形を作成します。

- ・ [Shift] を押しながら描画すると縦と横の長さが同じ正方形を作成することができます。
- ・ [右ボタン] 又は [ESC] で作成を中止できます。
- ・ [左ボタン] 又は [Enter] で描画を決定・終了します。
- ・ 現在のビューウィンドウにおける描画属性を使用して作成します。
- ・ 「中心指定で描画する」を ON にしておくことで，描画の動作を変更することができます。
- ・ 角の丸みのサイズはプロパティの修正等を利用して行うことができます。

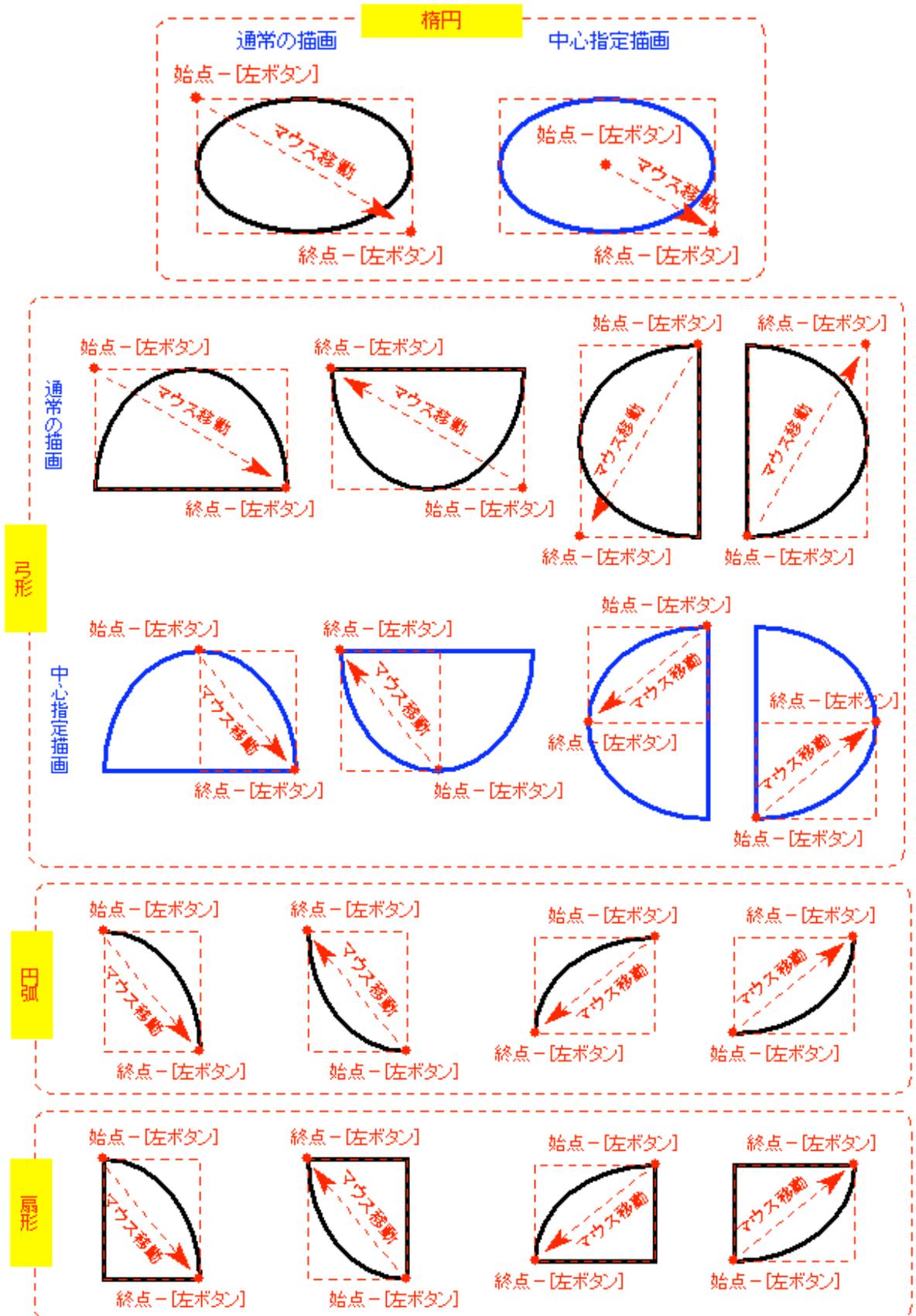


🔔 楕円／円弧／弓形／扇型

楕円ツール  ・ 円弧ツール  ・ 弓形ツール  ・ 扇形ツール  を利用して，それぞれ楕円，円弧，弓形，扇形を作成します。

- ・ [Shift] を押しながら描画すると円形を構成する水平・垂直方向の径の長さを同じにすることができます。
- ・ [右ボタン] 又は [ESC] で作成を中止できます。
- ・ [左ボタン] 又は [Enter] で描画を決定・終了します。
- ・ 現在のビューウィンドウにおける描画属性を使用して作成します。
- ・ 「中心指定で描画する」を ON にしておくことで，楕円ツールと弓形ツールの描画の動作を変更することができます。
- ・ 円弧の始点及び終点には，必要に応じて矢先を付加することが可能です。

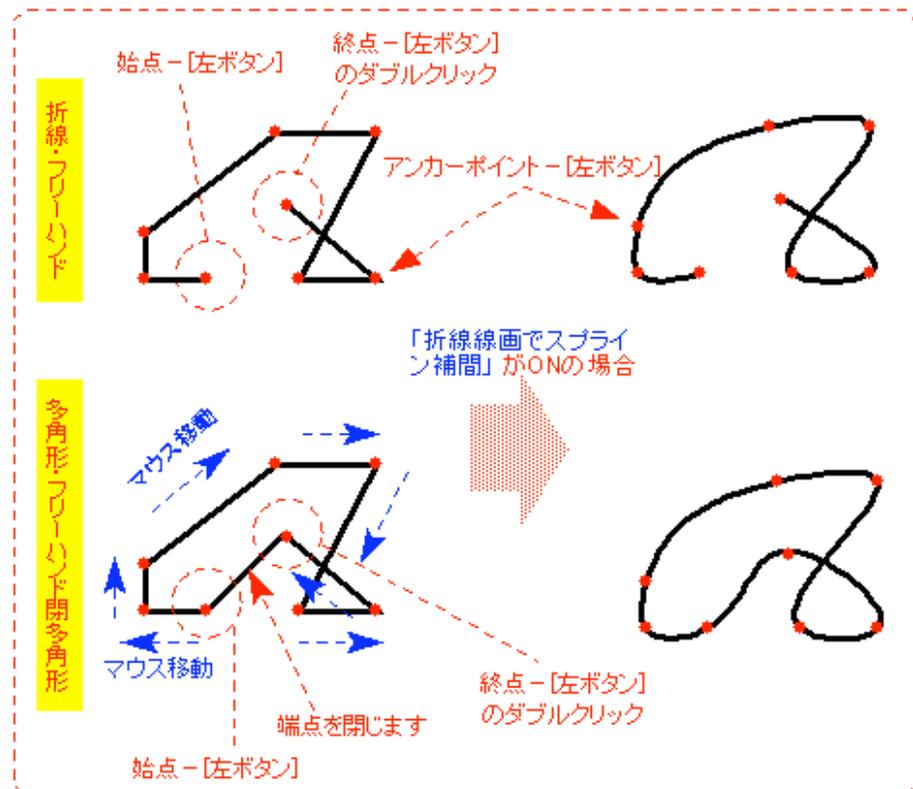
- ・ 円弧・弓形・扇形の弧の長さは、アンカーポイントに関する操作やプロパティの修正等を利用して行うことができます。



🔔 折線・フリーハンド / 多角形・フリーハンド閉多角形

折線・フリーハンドツール 、多角形・フリーハンド閉多角形ツール  を利用して、それぞれ折線、閉じた多角形を作成します。

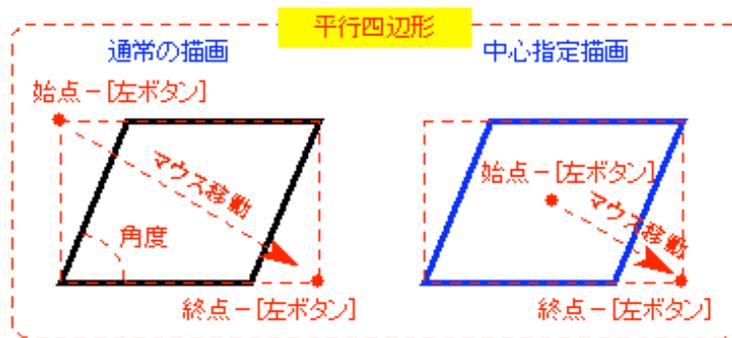
- ・ [BackSpace] で、直前にプロットした点（始点を除く）を取り消すことができます。
- ・ [Shift] を押しながら描画すると、各アンカーポイント間の線分に対して水平 / 垂直 / 45 度の傾きに補正することができます。
- ・ [Ctrl] を押しながらマウスを移動させるとフリーハンドによる軌跡の描画ができます。
- ・ [右ボタン] 又は [ESC] で作成を中止できます。
- ・ [左ボタン] のダブルクリック 又は [Enter] で描画を決定・終了します。
- ・ [Enter] で決定した場合は、直前のプロットされた点が終点となります。
- ・ 現在のビューウィンドウにおける描画属性を使用して作成します。
- ・ 始点及び終点には、必要に応じて矢先を付加することが可能です。
- ・ 「折線線画でスプライン補間」を ON にしておくと、作成した折線・多角形を常にスプライン補間した曲線で表示します。また、「多角形の修正」やプロパティの修正等を利用して、補間曲線表示と通常の折線・多角形表示を相互に変換することができます。
- ・ 折線・フリーハンドツールで作成した図形と、多角形・フリーハンド閉多角形ツールで作成された図形は、「多角形の修正」やプロパティの修正等を利用して、相互に変換することができます。
- ・ 一般的な図形に関して、「閉じた図形」と、端点（始点と終点）が一致している図形とは意味が異なります。詳しくは、[折れ線 / 複合直・曲線図形のプロパティ設定 ダイアログ](#) を参照して下さい。
- ・ 作成された線画図形の各頂点は、アンカーポイントに関する操作で修正・追加・削除・タイプ変更を行うことができます。



🔔 平行四辺形

平行四辺形ツール  を利用して平行四辺形を作成します。

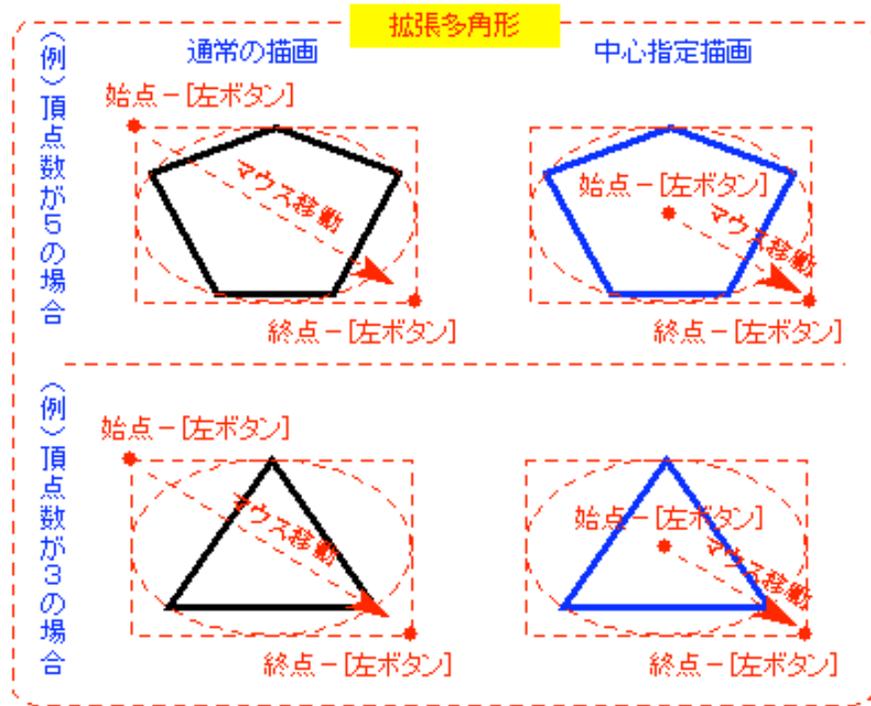
- [Shift]を押しながら描画すると正方形に内接するような平行四辺形を作成することができます。
- [右ボタン]又は[ESC]で作成を中止できます。
- [左ボタン]又は[Enter]で描画を決定・終了します。
- 現在のビューウィンドウにおける描画属性を使用して作成します。
- 「中心指定で描画する」を ON にしておくことで、描画の動作を変更することができます。
- 作成時の平行四辺形の角度は「描画パラメータの設定」で変更することができます。



🔔 拡張多角形

拡張多角形ツール  を利用して楕円に内接する多角形を作成します。

- [Shift]を押しながら描画すると正円に内接するような正多角形を作成することができます。
- [右ボタン]又は[ESC]で作成を中止できます。
- [左ボタン]又は[Enter]で描画を決定・終了します。
- 現在のビューウィンドウにおける描画属性を使用して作成します。
- 「中心指定で描画する」を ON にしておくことで、描画の動作を変更することができます。
- 作成時の拡張多角形の頂点の数は「描画パラメータの設定」で変更することができます。また、作成後に関してはプロパティの修正を利用して行うことができます。



🔔 関数シミュレート

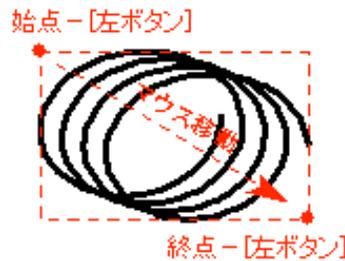
関数シミュレートツール を利用して、計算による線画を作成します。

- [Shift]を押しながら描画すると正方形の境界矩形にシミュレートされた線画をおさめます。
- [右ボタン]又は[ESC]で作成を中止できます。
- [左ボタン]又は[Enter]で描画を決定・終了します。
- 現在のビューウィンドウにおける描画属性を使用して作成します。
- 端点には、必要に応じて矢先を付加することが可能です。
- 「中心指定で描画する」をON にしておくことで、描画の動作を変更することができます。
- 作成時の線画の形状は「描画パラメータの設定」で変更することができます。また、作成後に関してはプロパティの修正を利用して行うことができます。

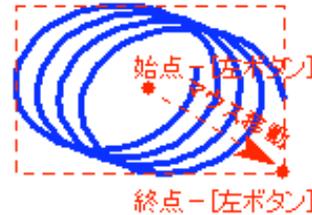
関数シミュレーター サンプル 1

X軸 : $\cos(&t)$ 開始 : $&t = 0$ X-Z面 : 10 度
 Y軸 : $\sin(&t)$ 終了 : $&t = 8 * \pi(1)$ Y-Z面 : 20 度
 Z軸 : $&t / 10$ 分割点数 : 自動

通常の描画



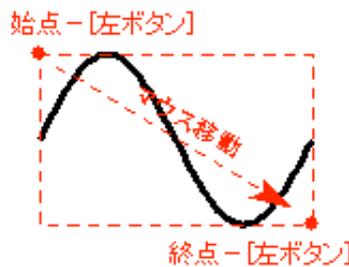
中心指定描画



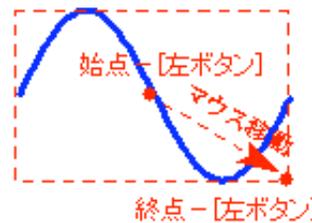
関数シミュレーター サンプル 2

X軸 : $&t$ 開始 : $&t = 0$ 分割点数 : 自動
 Y軸 : $\sin(&t)$ 終了 : $&t = 2 * \pi(1)$

通常の描画



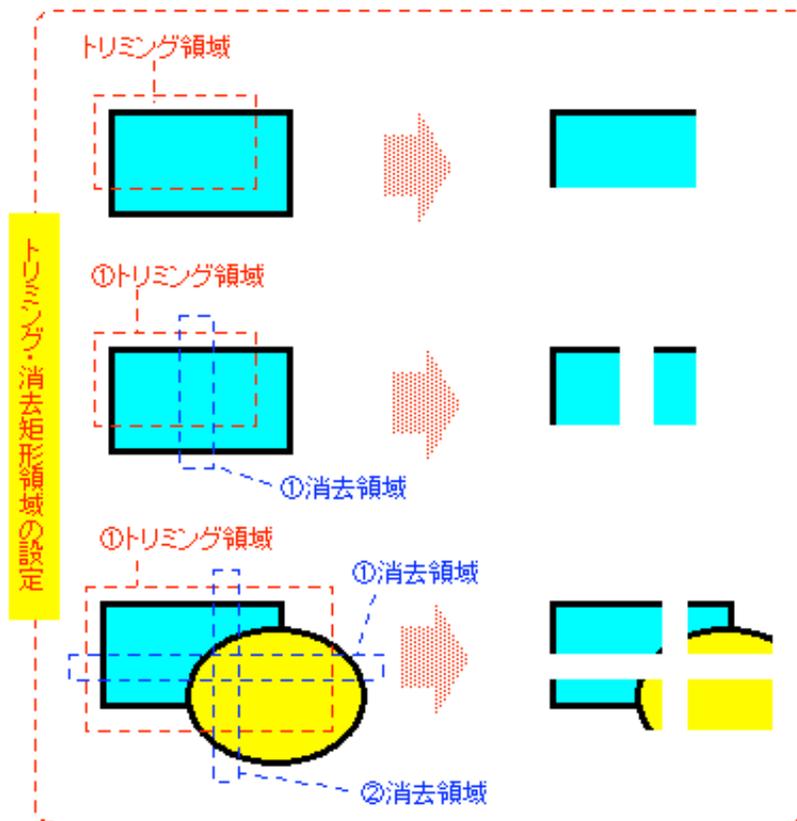
中心指定描画



🔔 矩形領域消去／矩形トリミング

矩形トリミングツール や矩形領域消去ツール を利用して、個々のオブジェクトに、表示領域や消去領域を設定します。

- ・ [Shift] を押しながら描画すると正方形の矩形と交差する領域を設定することができます。
- ・ [右ボタン] 又は [ESC] で領域の設定を中止できます。
- ・ [左ボタン] 又は [Enter] で領域の設定を決定・終了します。
- ・ 「中心指定で描画する」を ON にしておくことで、ツールの動作を変更することができます。
- ・ 領域の調整は選択ツールで行うことができます。
- ・ ツールで示す矩形領域と、それぞれのオブジェクトの境界矩形が交差又は包含する領域が、設定されるトリミング（表示範囲）領域や消去領域となります。選択されたオブジェクトが存在する場合は、それらに対してのみ領域の設定が行われます。いずれも交差又は包含する領域が存在しない場合は、操作は無効となります。
- ・ 個々のオブジェクトには複数の領域を組み合わせることで設定することができます。この場合、領域を設定する順序はオブジェクトの表示イメージに影響することに注意して下さい。
- ・ グループ化されたオブジェクトに設定された領域は、それが属する階層のグループが解除された時に自動的に破棄されます。個々の単体オブジェクト設定された領域を解除するには、領域の削除機能を利用して下さい。



 Windows95/98 の拡張メタファイルに関連する自明の不具合による障害を避けるために、メタファイルオブジェクトに対してこれらのツールは使用しないことを推奨します。Windows NT4.0/2000 では問題ありません。

画面拡大・縮小ツール

画面拡大・縮小ツール  を利用して、現在のビューウィンドウのキャンバスを、拡大又は縮小表示します。

- ・ [左ボタン] で拡大表示します。
 ... → 75% → 通常表示 (100%) → 150% → 200% → 300% → 400% → 600% → 800% → 通常表示 (100%) → 150% → ...
- ・ [右ボタン] で縮小表示します。
 ... → 150% → 通常表示 (100%) → 75% → 50% → 25% → 通常表示 (100%) → 75% → ...
- ・ 「一般の初期設定」の表示に関するダイアログで、「変更前の指定位置をビューの中央に配置」に設定している場合、ボタンを押下した位置が、実行後にビューウィンドウの中心に表示されるように拡大・縮小します。また、「変更前の指定位置を変えないように配置」に設定している場合は、ボタンを押下した位置と実行後の位置が一致するように調整します。

画面拡大・縮小ツールを使用しなくても、任意の状態で[Shift+ 右ボタン]で拡大,[Ctrl+ 右ボタン]で縮小のように、同様の動作を実現することができます。操作性の向上の為に、この方法に慣れることを推奨します。

B) ページ操作

現在アクティブな文書のページに関する操作を行います。

ページの追加

ページ追加 ダイアログを表示して、指定数のページを追加・挿入します。

ページの削除

ページ削除 ダイアログを表示して、指定のページ範囲を削除します。

現在のページを移動

ページの移動/複製 ダイアログを表示して、現在のページを指定した位置に移動します。

現在のページを複製

ページの移動/複製 ダイアログを表示して、現在のページを複製して指定した位置に追加・挿入します。

前のページを表示

1つ前のページに切替えて表示します。

次のページを表示

1つ後のページに切替えて表示します。

指定のページを表示

ページ表示 ダイアログを表示して、指定したページに切替えて表示します。

C) レイヤ操作

「基本操作」の章のレイヤコントローラに関する項目を参照してください。

D) メンテナンス

ツールウィンドウの位置情報のリセット

全てのツールバーやツールウィンドウの表示状態・位置・サイズ等の情報をデフォルトに戻します。一部のツールウィンドウに関しては、位置とサイズのみをリセットします。

この機能を実行した後は、速やかにアプリケーションを終了し、再起動してください。

キー定義ファイルの再読み込み

現在設定されているキー定義ファイルを再度読み込みます。

キー定義ファイルは「カスタマイズ」のキー定義設定 ダイアログで作成することができます。

この機能は、本アプリケーションの使用中に、定義されたキーがなんらかの利用で無効になってしまった状態の時に利用することができます。

E) 初期設定

一般の設定

[表示に関するプロパティ設定 ダイアログ](#)

[画面サイズ設定 ダイアログ](#)

[印刷レイアウトオプション ダイアログ](#)

[グリッドのプロパティ設定 ダイアログ](#)

[プラグイン設定 ダイアログ](#)

[一般初期設定におけるその他の設定項目入力 ダイアログ](#)

描画に関する設定

描画に関する動作・条件・属性の初期設定を行います。ここでの設定は、ビューウィンドウ作成時のデフォルトの動作・環境として登録されます。

[角の丸み設定 ダイアログ](#)

[文字オブジェクトの各書式設定 ダイアログ](#)

[関数シミュレータ描画に関する式とパラメータ設定 ダイアログ](#)

[基本図形のプロパティ入力 ダイアログ](#)

[描画初期設定におけるその他の設定項目入力 ダイアログ](#)

F) その他

文書内の全ビットマップ画像のリサンプル

現在編集中文書の全てのページに含まれるビットマップ画像を線形補間又はラグランジュ補間でリサンプルします。

この機能の実行に際しては、「元に戻す」／「やり直す」はそれ以前の操作内容を含めて利用できませんので注意してください。

現ドキュメントのアンドゥバッファをクリア

現在の文書が操作の記憶に使用している全ページ分のメモリの内容を破棄します。場合により、その文書において、いくつかの点に関するパフォーマンスが向上することがあります。

カスタマイズ

ショートカットキーの定義や主要な色の変更等をユーザーの嗜好で変更します。

[キー定義設定 ダイアログ](#)

[その他設定項目入力 ダイアログ](#)

第8項 ウィンドウ

A) ウィンドウに関する操作

新しいウィンドウを開く

1つの文書に対して複数のビューウィンドウを表示して編集することができます。それぞれのビューウィンドウは、同じページ又は異なったページを並列的に表示／操作することができます。また、独立したコンテキストを有しているので、それぞれのビューウィンドウで異なった操作情報・状態を維持して編集することができます。

重ねて表示

ビューウィンドウをカスケード状に重なるように並べて表示します。

上下に並べて表示

ビューウィンドウを重ねないように上下-左右方向にタイリング表示します。

左右に並べて表示

ビューウィンドウを重ねないように左右-上下方向にタイリング表示します。

アイコンの整列

アイコン表示されているビューウィンドウをアイコンの状態で整列します。

全てのウィンドウを閉じる

現在表示されている全てのビューウィンドウと関連する文書を閉じます。

第9項 ヘルプ

A) ヘルプドキュメント

トピックの検索

本ソフトウェアのオンラインヘルプの目次・キーワード検索ウィンドウを表示します。

よくある質問 (FAQ) とヒント

よくある質問 (FAQ) とヒントに関するヘルプドキュメントを表示します。

インターネットホームページへ

ブラウザを起動して、本ソフトウェアのサポートホームページを表示します。

B) その他

シェアウェア登録

ユーザー登録に関するダイアログを表示し、取得したユーザー登録ID (ライセンスキー) 及びユーザー情報を入力して、プログラムの試用制限を解除します。

バージョン情報

本ソフトウェアのバージョン情報、サポート用ホームページアドレス、作者への連絡先電子メールアドレス及びライセンス情報などを表示します。

第5章 ダイアログ一覧

第1項 JPEG形式でエクスポート保存用 ダイアログ

イメージをJPEG形式に変換して保存する場合の方法を指定します。

オプション

プログレッシブ

ONに設定するとプログレッシブJPEG形式を指定します。

デフォルトはOFFです。

グレースケール

ONに設定するとグレーの階調色に変換します。

デフォルトはOFFです。

強制的にペースで減色

ONにすると色の質をベースラインで最適化します。

デフォルトはOFFです。

スムージング

変換の最の色の質に関して、そのスムージングの方法を選択します。

自動

自動的にスムージングの調整を行います。

デフォルト

デフォルトのスムージングの固定値を使用します。

指定

スムージングの値を指定します。値が大きいほど滑らかな質感になりますが、画像によってイメージがぼける可能性があります。

画質

スライダーを左右に移動させて、画質を0から100の範囲で指定します。値が大きいほど高画質に圧縮しますが、その分ファイルのサイズが大きくなります。

デフォルトは70です。

DCT

直交変換の方式である離散コサイン変換のタイプを選択します。直交変換とは画像を空間座標から周波数座標に変換する方式です。”整数”(デフォルト), ”高速整数”(低精度), ”浮動小数点”(高精度ですが低速)から選択します。わからない方は無視して、常にデフォルト(”整数”)を選択して下さい。

 JPEGに関する詳細は、市販の書籍やインターネットのホームページ等を参考にして下さい。

第2項 OLE オブジェクトのプロパティ設定 ダイアログ

OLE オブジェクトに関するプロパティを表示・変更を行います。

情報ダイアログ

情報

OLE オブジェクトに関する各種情報を表示します。

変換

OLE オブジェクトが他のオブジェクト形式への変換をサポートしているときに利用できます。

表示ダイアログ

表示

OLE オブジェクトの表示方法を選択します。

スケール

オブジェクトの表示サイズを%で指定します。

”元の大きさと相対的にする”を ON にして、100%を指定した場合は、OLE オブジェクトの推奨するオリジナルのサイズに調整することができます。

第3項 オブジェクトのプロパティ設定における属性項目設定 ダイアログ

オブジェクトの基本属性を変更します。

線

色

輪郭線の色を変更します。ボタンを押すと色の一覧が表示されるので選択して下さい。”+”の表示を選択すると、一覧にない色を作成して選択することができます。

種類

輪郭線の種類を変更します。ボックスをクリックすると線種メニューが表示されるので選択して下さい。

幅

輪郭線の幅を変更します。ボックスをクリックすると線幅メニューが表示されるので選択して下さい。

 計算誤差等により、実際に設定した線幅よりも 0.1 ポイント程度増減した値が表示されることがありますが、気にしないで下さい。

矢先

輪郭線に付加する矢先を指定します。

線の角を丸める

ON にすると、輪郭線の角を丸めるように属性を設定します。

塗り潰し

前景色

塗り潰しの色を変更します。ボタンを押すと色の一覧が表示されるので選択して下さい。”+”の表示を選択すると、一覧にない色を作成して選択することができます。

背景色

背景色を変更します。ボタンを押すと色の一覧が表示されるので選択して下さい。”+”の表示を選択すると、一覧にない色を作成して選択することができます。

この属性は背景モードに依存します。

種類

塗り潰しの種類を変更します。ボタンを押すと色の一覧が表示されるので選択して下さい。”+”の表示を選択すると、一覧にない色を作成して選択することができます。

第 4 項 オブジェクトの位置・サイズ・角度の設定 ダイアログ

オブジェクトの位置と形状を数値入力によって変更します。複数のオブジェクトが対象となっている場合は、位置揃えやサイズの均等調整としても利用することができます。

位置

基準

オブジェクトを囲む矩形の 4 つの頂点と中心点のうち、どの部分を基準とするか選択します。”座標の指定”で座標を入力指定した場合は、その座標が更新後の基準位置になるようにオブジェクトの位置を調整します。座標を入力指定しなかった場合は、サイズや角度の変更を行った場合に、更新後の基準位置と更新前の基準位置の座標を一致させるようにオブジェクトの位置が調整されます。

座標の指定

更新後のオブジェクトの”基準”が特定の座標位置になるようにしたい場合に、座標値を入力して下さい。特定の座標位置に移動する必要がない場合は特に入力する必要はありません。また、”X 座標”と”Y 座標”に対して、どちらか一方だけ入力した場合は、水平又は垂直移動の動作になります。

0.1mm 単位で指定します。

(例) 500 -> 50mm

”**相対座標**”を ON にした場合は、個々のオブジェクトの選択されている基準の位置からの相対座標を入力し、相対的な位置移動を意味します。

無回転状態におけるサイズ

オブジェクトのサイズを変更したい場合に、入力指定して下さい。サイズの変更が必要ない場合は、変更/入力を行う必要はありません。また、”**横**”と”**縦**”に対して、どちらか一方だけ入力指定することも可能です。

0.1mm 単位で指定します。

(例) 500 -> 50mm

”**相対サイズ**”を ON にした場合は、個々のオブジェクトのサイズに対して、入力した数値分の相対的なサイズ変更を意味します。

角度

オブジェクトの角度を変更 (回転) させたい場合に、入力して下さい。角度の変更が必要ない場合は、変更/入力を行う必要はありません。

1 度単位で、浮動小数点下 2 桁の精度で入力することができます。

(例) 45 -> 45.00 度, -30.2 -> -30.20 度

”**相対角度**”を ON にした場合は、個々のオブジェクトの角度に対して、入力した数値分の相対的な角度変更 (回転) を意味します。

 **角度とは、オブジェクトが内部情報として維持している値を意味します。見かけ上の角度とは異なることに注意して下さい。例えば、30 度回転して、上下/左右反転等を実行場合、その時の内部角度と見かけ上の角度は一致しくなくなります。**

第 5 項 オブジェクトの属性複写 ダイアログ

選択されているオブジェクトに対して、格納されている各種属性の情報を指定して複写します。格納されている各種属性のみが選択でき、チェックされた属性のみを複写の対象とします。

全て選択

選択できる全ての属性をチェック状態にします。

全てクリア

選択できる全ての属性を非チェック状態にします。

色

色に関する属性に関して、複写の対象を指定します。

 **線色** /  **塗り潰し色** /  **文字色** /  **背景色**

背景色は、非透過モードでハッチングスタイル、ビットマップパターンスタイル、標準文字オブジェクトを表示する場合に使用される色です。

スタイル

スタイルに関する属性に関して、複写の対象を指定します。

線のスタイル / 塗り潰しのスタイル

 二重線・三重線等の重線に選択した場合、線幅はある特定の最小値と最大値の範囲内に収まるように自動的に調整されます。また、曲線の部分に重線は多用しないことを推奨します。(オブジェクトに設定される調整前の線幅の内部値は保持されます。)

パターン線種におけるハンチングスタイルやビットマップパターンの線種を選択した場合、その背景モードや背景色に関する表示特性は塗り潰しスタイルボックスで説明されている内容に一致します。

文字種 / 文字サイズ / 太字 / 斜体 / 下線 / 打消し線

「メニューと機能」の章の書式に関する項目を参照してください。

その他

その他の属性に関して、複写の対象を指定します。

線幅

 二重線・三重線等の重線に選択した場合、線幅はある特定の最小値と最大値の範囲内に収まるように自動的に調整されます。また、曲線の部分に重線は多用しないことを推奨します。(オブジェクトに設定される調整前の線幅の内部値は保持されます。)

パターン線種におけるハンチングスタイルやビットマップパターンの線種に関する線幅は表示上において自動的に調整されることがあります。

背景モード / 塗り潰しモード

描画モード設定 [ダイアログ](#)に関する説明を参考にして下さい。

第6項 オブジェクトの属性の保護設定 ダイアログ

選択されたオブジェクトに対して、チェックされた項目の属性を保護に設定、チェックされていない属性の保護を解除します。

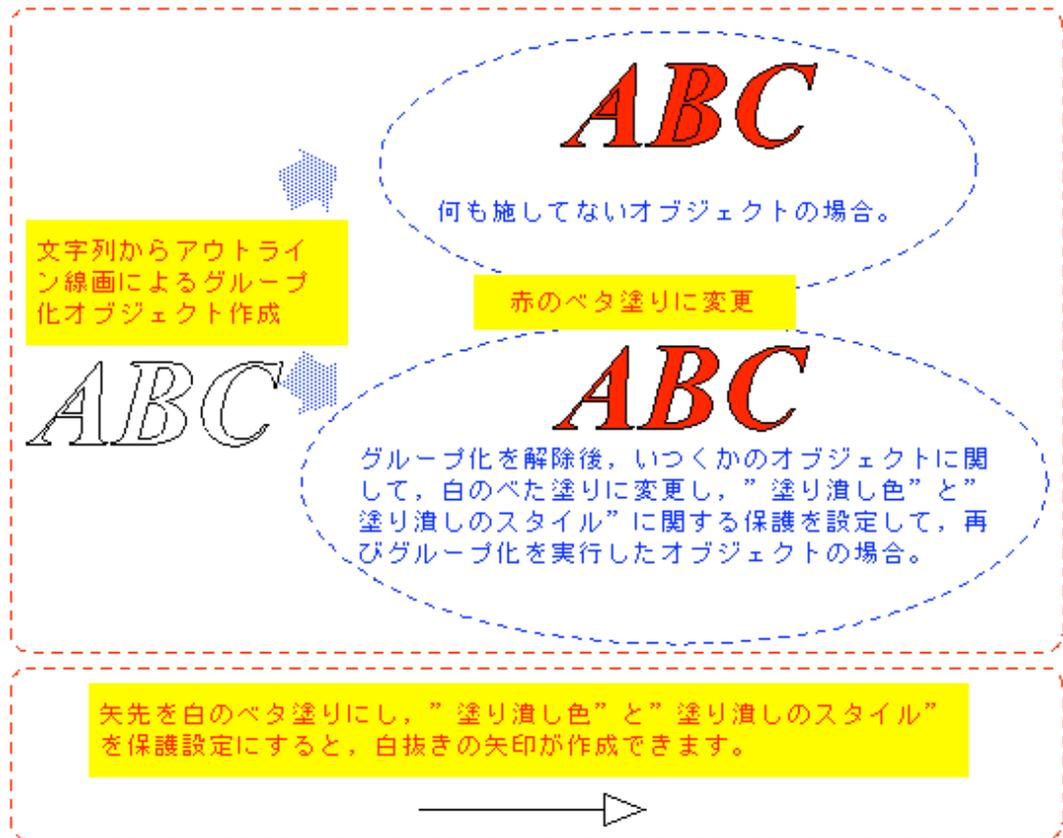
色に関する保護

線色 / 塗り潰し色 / 文字色 / 背景色

スタイルに関する保護

線のスタイル / 塗り潰しのスタイル

その他の保護



第7項 カスタマイズ時のキー定義設定 ダイアログ

ショートカットキーの割り当てを行います。

ショートカットキーを割り当てることにより、より操作性が向上します。

(例) 選択ツールの切替えに、'T'というキーを割り当てる。

オブジェクトを部品リストに追加する機能を、'F5'に割り当てる。

🔔 コマンド一覧

キーを割り当てたいコマンドを選択します。

🔔 設定キー

選択されているコマンドに、既にキーが割り当てられている場合、ボタンに表示されます。

新規に割り当てを行う場合、又は変更する場合は、ボタンを押した後にスキャンモードに入るので、割り当てたいキーを押して下さい。有効なキーが押された場合に、スキャンモードが終了し、押されたキーがボタンに表示されます。やり直したい場合は、そのまま同じ操作を繰り返して下さい。

この割り当てを有効なものとして登録する場合は"設定"ボタンを押して下さい。

"設定"を行った後や、既に登録されている割り当てを変更する場合は、"解除"ボタンで登録を削除した後に、割り当ての操作を行って下さい。

アルファベットや記号又は数字（テンキーは除く）の単独

又は

[Ctrl], [Shift], [Alt]とアルファベットや記号又は数字のコンビネーション

が有効な割り当てキーです。

デフォルトに戻す

ユーザーが登録したキーの割り当てをすべて消去し、本ソフトウェアが標準で定義しているキーの割り当てに戻します。

既存キー定義ファイル読込

現在の登録内容をファイルに保存されている内容に置き換えます。

本ソフトウェアをアンインストールして、再度インストールを行った場合等に利用すると良いでしょう。

[適用]又は[OK]を実行すると、キー定義ファイルへの登録を行うように要求されるので、登録内容をファイルに保存して下さい。次回の起動から自動的に、最後に保存したキー定義ファイルを使用するように設定されます。

第8項 カスタマイズ時のその他設定項目入力 ダイアログ

アプリケーションの動作に関連する色等の変更を行います。

キャンバス作業範囲枠の色

「画面・印刷レイアウトの設定」で設定される作業範囲（用紙）を識別する枠の表示色の変更を行います。

ガイドの色

「画面・印刷レイアウトの設定」で設定されるガイドの表示色の変更を行います。

選択ハンドル

単体のオブジェクトの選択状態を示すハンドルの色を変更します。

グループ選択ハンドル

グループ化されたオブジェクトの選択状態を示すハンドルの色を変更します。

補助ハンドル

主として、オブジェクトが選択状態の時に、各オブジェクトに設定されたトリミング矩形・消去矩形を明示するハンドルの色を変更します。

スケルトン

移動・拡大・縮小・回転等のオブジェクトを操作している時、その過程を視覚的に表示するためのスケルトンの色を変更します。

補助スケルトン

選択されたオブジェクトのトリミング矩形・消去矩形を編集する時に、その過程を視覚的に表示するためのスケルトンの色を変更します。

 256色以下のディスプレイモードでは Windows システム標準色内の純色を選択してを使用することを推奨します。それ以外の色を使用した場合、見えない、あるいは見えにくい色で表示されてしまうことがあります。

第9項 グリッドのプロパティ設定 ダイアログ

グリッドの表示とスタイルに関する設定を行います。

グリッドを表示

ON/OFF でグリッドの表示／非表示を指定します。

表示制限

”グリッドを表示”が ON の時、この”表示制限”を ON にすると、キャンバスの表示倍率に応じて、グリッドの表示間隔が実際のディスプレイ表示に関して指定されたピクセル（ドット）以下になるような場合に、一時的にグリッドを非表示にします。

これは、キャンバスを縮小表示した場合に、キャンバスがグリッドで塗り潰されるような表示状態になった場合に有効活用できます。

グリッド間隔

グリッドの間隔を 0.1mm 単位の整数で入力します。

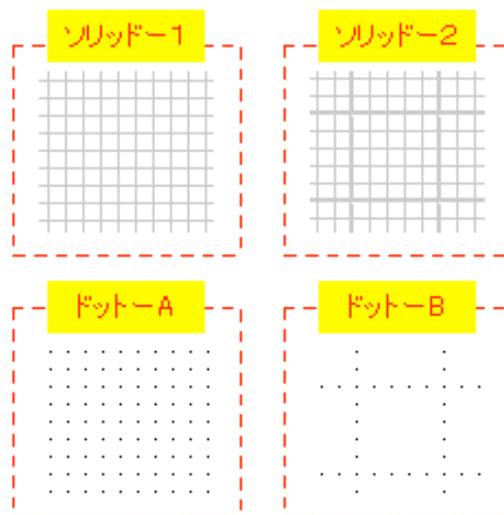
(例) 20 -> 2mm

”X”に水平方向の間隔, ”Y”に垂直方向の間隔の値を入力して下さい。

”X”と”Y”を異なる値に設定して工夫することにより、直線を 60度の傾きで配置できるようなグリッド等を表示することができます。

種類

グリッドの表示スタイルを指定します。



Ver.4.51以降では、外部モジュール（ライブラリ）を使用してユニークなグリッド表示・機能を実現する機構が装備されております。インストール先のフォルダにグリッド用外部モジュール (*.grd) が存在

すると、グリッド種類の選択リストに表示されます。選択したモジュールに特有の設定項目が存在する場合は、[設定]ボタンが使用可能なり、個別の条件を設定することができます。外部モジュールの中には、グリッド自身の印刷を可能にするものも存在します。

標準インストール時には、斜線グリッド外部ジュールのサンプル版が標準添付されております。

登録されたグリッドパターン

一般の「初期設定」からグリッドの設定を行う場合、表示されている”番号”のパターンに対する各項目の設定を意味します。そして、ビューウィンドウが作成される時にデフォルトして使用されるグリッドパターンは、[適用]又は[OK]で閉じる前に表示されているパターンが使用されます。”名称”にはパターンの名前を自由に登録することができます。この名称は「定義済みグリッドパターンの切替え」でメニューの一覧に表示されるテキストとして使用されます。

それ以外の場合、”番号”を選択すると、上記で登録されたパターンの内容を各項目に自動的に設定します。

第 10 項 シェアウェア登録 ダイアログ

試用期間中に表示されます。ユーザー情報と正式なユーザー登録 ID を入力して下さい。有効なユーザー登録 ID を入力すると、次回の起動時からは表示されなくなります。

特定期間の試用の場合は、ダイアログに記述されている試用番号をユーザー登録番号として入力して下さい。

使用者名

本ソフトウェアの使用ライセンスを取得した方の氏名を入力して下さい。

印刷時の欄外文字の差込テキストとして利用することができます。

会社名

本ソフトウェアの使用ライセンスを取得した方の所属する団体名、会社名、組織名等を入力して下さい。

印刷時の欄外文字の差込テキストとして利用することができます。

ユーザー登録番号

本ソフトウェアの使用ライセンスを取得した時に、交付された正式のユーザー登録 ID を入力して下さい。

第 11 項 テキスト入力・編集 ダイアログ

テキストを入力・編集します。

テキスト入力ボックス

テキストを入力、編集します。

元に戻る

直前の状態に戻します。

全て選択

全て選択状態にします。

貼り付け

現在のカーソル位置にクリップボードからテキストを貼り付けます。

コピー

選択された範囲をクリップボードにコピーします。

切り取り

選択された範囲を切り取って、クリップボードにコピーします。

削除

選択された範囲を削除します。

第 12 項 パレットオプション ダイアログ

パレット情報に関する操作の選択を行います。

パレットをデフォルトに戻す

現在の文書に関連するパレット情報を本アプリケーションのデフォルト又はデフォルトとして登録されているパレットファイルに置き換えます。

ファイルから読み込む

保存されたパレットファイルを読み込み、現在の文書に関連するパレット情報を置き換えます。

ファイルに保管する

現在のパレット情報をファイルに保管します。

保存したファイルをアプリケーションのデフォルトパレットファイルとして登録するかどうか選択することができます。

デフォルトパレットファイルの指定の取消し

デフォルトパレットファイルの登録を削除することができます。パレットファイル自体は削除されません。

第 13 項 ビットマップ画像のカラービット数変更 ダイアログ

ビットマップオブジェクトの画像データにおいて1ピクセル（ドット）の表現に必要なカラービット数の値を減小又は増加させ、減色処理または増色（増値）処理を行います。

カラービット値

減色後のカラービット値を”1ビット - 白黒”, ”4ビット”, ”8ビット”, ”16ビット”, ”24ビット”の中から選択します。減色の場合は, ”現在のカラービット数/ピクセル”よりも小さいビット数が, 増値の場合は大きなビット数が選択できます。

8ビットカラー以下での減色時の方法選択

タイプ A

主に精細画（写真やグラデーションのような多色画像）を含んだ画像を 256 色以下に減色する場合に適した方法。ただし、単純なイラストや色数の少ない画像に適用すると、オリジナルに近似した色で表現される場合が多いかもしれません。

ディザスムージング

減色過程におけるディザリングに関して、スムージングの方法を選択します。

- ・ 自動

カラービット値に応じて自動的にスムージングの調整を行います。

- ・ デフォルト

デフォルトのスムージングの固定値を使用します。

- ・ 指定

スムージングの値を指定します。

値が大きいくほど滑らかなディザリングになりますが、画像によってイメージがぼける可能性があります。

 通常は "デフォルト" を選択して下さい。

タイプ B

イラストから精細画等、幅広い画像に対して適用できます。特に、オリジナルのユニークな使用色数を変更ビット数で表現できる範囲の場合、オリジナルと同じ色が使用されるように減色しております。

誤差拡散の度合い

小さいほどディザによる拡散が小さくなりますが、少ない色数で多くの色を表現する場合に不自然な表示になってしまいます。逆に、大きすぎると、部分的にまったく予想しないような色が出現してしまうことがあります。従って、70～80の適度な値を指定することが肝要です。

デフォルトは 80 です。

文書のパレットを強制的に使用

この指定が ON になっていると、減色時の適切なカラーの選択後、現在の文書で使用している（関連付けられた）カラーパレットの中で、選択されたカラーに最も近似した色を抽出してカラーエントリを構成し、画像に適用します。

通常は OFF で使用してください。

現在のカラービット数／ピクセル

ビットマップの現在の1ピクセルあたりのカラービット数を表示します。

 思ったイメージに減色されない場合は、他のアプリケーションで減色処理を行い、キャンバスに貼り付けて下さい。御使用の環境が256色以下のディスプレイモードの場合、減色したイメージの確認は「単一ビットマップ画像データのみをビューワーウィンドウで表示」を利用して下さい。

第14項 ビットマップ画像の近似色置換 ダイアログ

ビットマップオブジェクト内の任意の色を近似度を指定して他の色に置換します。

透過設定の前準備として利用することもできます。

置換前の近似色

色選択

色の一覧を表示して、選択された色情報を置換前の色に関する"RGB値"の各値のボックスに設定します。通常は、画面右に表示された画像内部をマウスで左クリックしてその位置の色を指定するようにします。

RGB値

置換前の色に関するRGB（赤，緑，青）の値を表示・変更します。

近似度の指定

置換前の色にどれだけ近似しているかの度合いを指定します。100%は、指定した色と一致している画素のみを置換することになります。一般的に、指定値が小さくなるほど、置換される色の範囲は広がります。

置換後の色

色選択

色の一覧を表示して、選択された色情報を置換後の色に関する"RGB値"の各値のボックスに設定します。

通常は、画面右に表示された画像内部をマウスで左クリックしてその位置の色を指定するようにします。

RGB値

置換後の色に関するRGB（赤，緑，青）の値を表示・変更します。

ターゲットの選択

画像をマウスの左ボタンでクリックして色を指定する場合、その色情報を、「置換前の近似色」か「置換後の色」のどちらに設定するかを選択します。

第 15 項 ビットマップ画像の透過設定 ダイアログ

ビットマップオブジェクト内の任意の色を透過に設定します。

透過に設定された部分がディザ表示されている場合、透過色に指定した色のみが透過されるため、綺麗に透過表示されないことがあります。その場合は、近似色の置換でディザ部分を純色に置換することにより問題を解消することができます。また、画像を90の倍数度以外に任意回転させると、その時の補間調整により、色微妙に変化したり、ディザが発生する場合があります。このときは、再度その色で透過設定するか、近似色の置換でディザ部分を純色に置換して透過設定を行って下さい。

 使用中のシステムのディスプレイ (画面) モードが 256 色 (以下) モードの場合は、透過設定をしても、画面及び印刷・印刷プレビューでは実際に透過表示されません。ただし、透過設定の状態は保存されるので、6 万色以上のディスプレイモードに切り替えると、透過表示されることとなります。また、透過イメージは印刷には向かない場合があるので注意して下さい。

透過設定

透過する

ON / OFF で透過設定の有効 / 無効を設定します。

色選択

色の一覧を表示して、選択された色情報を”透過にする色”の各値のボックスに設定します。

通常は、画面右に表示された画像内部をマウスで左クリックしてその位置の色を指定するようにします。

透過にする色

透過にする色の RGB (赤, 緑, 青) の値を表示・変更します。

画像情報

右に表示された画像のカラービット情報を表示しています。

第 16 項 ビットマップ画像の明るさ・コントラスト設定 ダイアログ

ビットマップオブジェクトの画像データのコントラストと明るさを調整します。

コントラスト

スライダーを左右に移動させてコントラストを調整します。調整量を表示したボックスを押下すると、0%に設定します。

明るさ

スライダーを左右に移動させて明るさを調整します。調整量を表示したボックスを押下すると、0%に設定します。

ビットマップ画像

”コントラスト”と”明るさ”の調整によるサンプルイメージを表示します。

第 17 項 ビットマップ画像形式の指定 ダイアログ

ビットマップ画像の形式を指定します。

カラービット値

減少後のカラービット値を”1ビット - 白黒”, ”4ビット”, ”8ビット”, ”16ビット”, ”24ビット”, ”32ビット”の中から選択します。

”1ビット”～”8ビット”を選択した場合は”ディザスムージング”の設定を参照して減色処理を施します。

8ビットカラー以下での減色時の方法選択

タイプ-A

主に精細画（写真やグラデーションのような多色画像）を含んだ画像を 256 色以下に減色する場合に適した方法。ただし、単純なイラストや色数の少ない画像に適用すると、オリジナルに近似した色で表現される場合が多いかもしれません。

ディザスムージング

減色過程におけるディザリングに関して、スムージングの方法を選択します。

- ・ 自動

カラービット値に応じて自動的にスムージングの調整を行います。

- ・ デフォルト

デフォルトのスムージングの固定値を使用します。

- ・ 指定

スムージングの値を指定します。値が大きいほど滑らかなディザリングになりますが、画像によってイメージがぼける可能性があります。

 通常は ”デフォルト ” を選択して下さい。

タイプ-B

イラストから精細画等、幅広い画像に対して適用できます。特に、オリジナルのユニークな使用色数を変更ビット数で表現できる範囲の場合、オリジナルと同じ色が使用されるように減色しております。

 ラスト画像に関するオプション設定 ダイアログで、アンチエイリアスを指定している場合、画像が作成される時の補間に使用される色数分が増加するので（見た目には認識はできないかもしれませんが）、できるだけ純色でビットマップ画像を作成したい場合は、アンチエイリアスを使用しないで実行するようにすればよいでしょう。

誤差拡散の度合い

小さいほどディザによる拡散が小さくなりますが、少ない色数で多くの色を表現する場合に不自然な表示になってしまいます。逆に、大きすぎると、部分的にまったく予想しないような色が出現してしまうことがあります。従って、70～80の適度な値を指定することが肝要です。

デフォルトは 80 です。

☒ 文書のパレットを強制的に使用

この指定が ON になっていると、減色時の適切なカラーの選択後、現在の文書で使用している（関連付けられた）カラーパレットの中で、選択されたカラーに最も近似した色を抽出してカラーエントリーを構成し、画像に適用します。

 通常は OFF で使用してください。

フォーマットタイプ

オプションなビットマップ形式を選択します。

御使用の OS の種類・バージョンによって選択できる項目が限定されます。

Windows 汎用ビットマップ 標準的に利用される形式です。

OS/2 DIB OS/2 で主に利用される形式です。

Windows 汎用 RLE4 "4 ビット" カラーのビットマップを RLE で圧縮した形式です。

Windows 汎用 RLE8 "8 ビット" カラーのビットマップを RLE で圧縮した形式です。

Windows V4 - Win95/98/NT40/2000 . . . V4 ヘッダを使用した形式です。

Windows V4 (JPEG 圧縮) - Win98/2000 . . V4 ヘッダを使用し JPEG 圧縮した形式です。

Ver.4.50 以降でこの項目は削除されました。

Windows V4 (PNG 圧縮) - Win98/2000 . . V4 ヘッダを使用し PNG 圧縮した形式です。

Ver.4.50 以降でこの項目は削除されました。

Windows V5 - Win98/2000 V5 ヘッダを使用した形式です。

Windows V5 (JPEG 圧縮) - Win98/2000 . . V4 ヘッダを使用し JPEG 圧縮した形式です。 Ver. 4.50 以降でこの項目は削除されました。

Windows V5 (PNG 圧縮) - Win98/2000 . . V4 ヘッダを使用し PNG 圧縮した形式です。

Ver.4.50 以降でこの項目は削除されました。

 意味の分からない方も含めて、できるだけ"Windows 汎用ビットマップ"を指定することを強く推奨します。

 "1 ビット"~"8 ビット"を指定して減色処理が施された場合、思ったイメージにならなかった場合は、"24 ビット"でコピーまたは保存したものを、他のアプリケーションで加工して下さい。御使用の環境が 256 色以下のディスプレイモードの場合、作成されたイメージの確認は「単一ビットマップ画像データのみをビューワーウィンドウで表示」を利用して下さい。

第 18 項 ビットマップ画像情報

ビットマップオブジェクトのビットマップデータに関する情報を表示します。

拡大・縮小・回転・反転の操作結果に影響されない情報です。



幅

ビットマップの幅をピクセル（ドット）で表示します。



高さ

ビットマップの高さをピクセル（ドット）で表示します。



ピクセルあたりのビット数

1 ピクセルを表現するのに必要なビット数を表示します。



イメージデータ保存に要するメモリ

ビットマップデータをメモリに保持する際に必要なサイズをバイト数で表示します。



使用されている色数

ビットマップで使用されている色の数を表示します。

256 色以下のビットマップでは、実際に使用されているユニークなパレットエントリーの数、それ以外は実際に使用されているユニークな色の数を意味します。



カラーパレットエントリー数

256 色以下のビットマップで、実際に所有しているカラーパレットのエントリー数を表示します。

Windows 形式の非デバイス依存ビットマップに関しては、”実際に所有しているエントリー数／現在の形式で所有できる最大エントリー数”を、OS/2 形式のものに関しては、”所有しているエントリー数”を表示しております。



DIB のタイプ

ビットマップの形式を表示します。

第 19 項 プラグイン設定 ダイアログ

アプリケーションの機能を拡張したり、各種フォーマットの画像ファイルや文書のインポート（取り込み）、他のフォーマットでエクスポート（書き込み）するためのプログラムに関する設定を行います。



プラグイン一覧

インストールされているプラグインの一覧を表示します。

チェックを ON にしたプラグインの使用を有効にします。

標準でインストールされるプラグインは以下のものがあります。

jpeglib.pgf	JPEG 形式の画像のインポート・エクスポート
ymaglib.pgf	MAG 形式の画像のインポート
ymflib.pgf	Windows 標準メタファイル・拡張メタファイルのインポート・エクスポート
ysmflib.pgf	旧 YS-DrawKid（16 ビット版）の文書のインポート
ysplib.pgf	SUSIE のプラグインを使用するための補助プログラム

 SUSIE のプラグインを選択すると、”設定”ボタンで SUSIE プラグインがインストールされているフォルダや、特定の拡張子の画像に対しての使用抑制等を設定することができます。Windows 標準メタファイル (WMF) や拡張メタファイル (EMF) は、ベクトル画像の状態で読み込む方が良いので、本ソフトウェアに標準添付のものを使用することを推奨します。

説明

選択されているプラグインに関する説明を表示します。

設定

選択されているプラグインが独自に設定情報を有している場合に、実行することができます。

第 20 項 ページの移動/複製 ダイアログ

ページの移動又は複製の方法を指定します。

条件

先頭へ

現在のページ又は複製されたページを先頭 (1 ページ目) に移動又は挿入します。

指定位置の後へ

現在のページ又は複製されたページを”ページ番号”で指定されてページの後へ移動又は挿入します。

末尾へ

現在のページ又は複製されたページを最終ページ位置に移動又は追加します。

第 21 項 ページ削除 ダイアログ

ページの削除範囲を指定します。

”削除開始ページ”から”削除終了ページ”の範囲を削除します。

第 22 項 ページ追加 ダイアログ

ページの追加方法を選択します。

位置

追加するページを挿入する位置を選択します。

先頭

文書の先頭（1 ページ目）に挿入します。

指定位置の後へ

現在のページの後に挿入します。

末尾へ

文書の最後のページとして追加します。

ページ数

追加するページ数を指定します。

第 23 項 ページ表示 ダイアログ

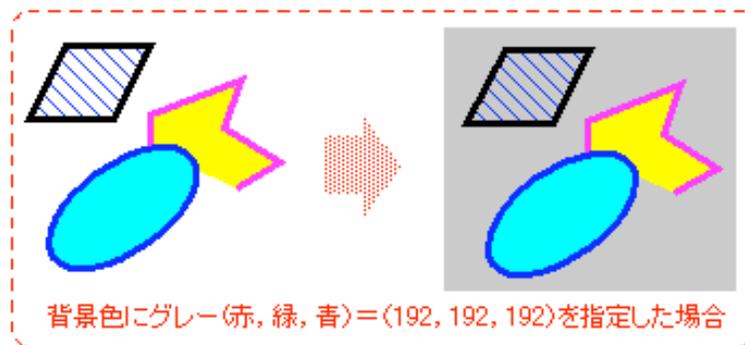
”ページ番号”で指定したページに切替えて表示します。

第 24 項 ラスタ画像に関するオプション設定 ダイアログ

「エクスポート」や「ビットマップ変換コピー」の実行時のオプションな項目を設定します。

背景の色

背景を塗り潰す色を指定します。



画像補正

コンピュータ特有の斜め線のギザギザがない（目立たない）ようにするスムージング処理をアンチエイリアシング（アンチジャギー）と言います。

アンチエイリアシングー無し（低画質）

何も処理を施さずに、そのままラスタ画像として描画します。

アンチエイリアシングー中画質

比較的小メモリ，短い処理時間でアンチエイリアシングによるスムージングを施します。

作成される画像サイズが大きい程，仮想メモリと処理時間を要します。

アンチエイリアシング—高画質

多くのメモリ、長い処理時間でアンチエイリアシングによるスムージングを施します。

作成される画像サイズが大きいほど、仮想メモリと処理時間を要します。

 アンチエイリアシングを施す場合は、一度に大きな画像を処理する場合は、それに要する仮想メモリと処理時間に関して注意する必要があります。また、ハッチングやビットマップパターンによる塗り潰しや線種は、アンチエイリアシングを施すことによって、予想したイメージと異なる出力になることを認識しておいて下さい。この性質を応用した、画像イメージの作成を実現することもできます。例えば、ある画像の任意の領域にハッチングによる透過塗り潰しオブジェクトを重ねて、中画質で出力するようにすると、スクリーントーンをかけたような画像を作成することができます。高画質で出力するようにすると、色のマスキング（ブレンド）を施したような画像を作成することができます。

第 25 項 レイヤのプロパティ ダイアログ

選択されたレイヤの属性に関する設定・変更を行います。

属性

可視

OFF にすると、対象のレイヤに属する全てのオブジェクトを非表示にして、描画、追加、削除、その他の編集操作ができなくなります。印刷／印刷プレビューにおいても非表示になります。

ロック

ON にすると、対象のレイヤは保護され、オブジェクトの描画、追加、削除、その他の編集操作ができなくなります。

印刷可

OFF にすると、大要のレイヤのオブジェクトは印刷／印刷プレビュー時に表示されなくなります。

差込印刷等の背景イメージ用テンプレートとしての利用が考えられます。

レイヤ名

レイヤの名前を変更します。

第 26 項 レイヤ位置指定 ダイアログ

レイヤを追加・挿入する場合の位置を選択します。

条件

挿入する位置を選択して下さい。

先頭または最下位へ

階層順序で最も下位置，即ち背面部を指定します。

現在位置の後または上位へ

現在選択されているレイヤに関して階層順序で1つ上位置を指定します。

末尾または最上位へ

階層順序で最も上位置，即ち前面部を指定します。

第 27 項 一般初期設定におけるその他の設定項目入力 ダイアログ

アプリケーションの基本的なデフォルトの動作に関する設定を行います。

配置

デフォルトの吸着機能の設定を行います。”ルーラーに吸着”と”グリッドに吸着”は排他的な選択になります。”ガイドに吸着”を選択した場合は，吸着の判断に使うシキイ値をピクセル（ドット）単位で入力して下さい。

元に戻す・やり直しの回数

「元に戻す」・「やり直す」に関して，さかのぼって復元できる回数を設定します。本アプリケーションのプログラム実行中は，最適なオブジェクトの共有を行ってメモリパフォーマンスの向上を図っておりますが（OLE オブジェクトを除く），実用的なレベルを考えて回数を設定して下さい。

文書保存

ラスタ画像（ビットマップオブジェクトの画像データ）に関する文書保存時の圧縮

圧縮を選択した場合，ビットマップオブジェクトの画像データを可逆圧縮して保存するようにします。

 圧縮を指定している場合，ビットマップオブジェクトが含まれる文書は Ver.4.53 以上でないと読み込めません。Ver.4.00 以降の全てのバージョンで読み込める文書が必要な場合は無圧縮を指定しておいて下さい。

文書プロパティを文書ファイルに含める

この機能が ON になっていると，文書ファイルに文書のプロパティで設定した情報を付加して保存します。この文書は，Ver.4.00 以上の全てのバージョンで読み込むことが可能（下位互換性の維持）ですが，文書のプロパティ情報を表示するためには，Ver.4.60 以上が必要となります。

第 28 項 一般初期設定の表示に関するプロパティ設定 ダイアログ

アプリケーションの基本的な表示に関する設定を行います。

ツールバー

ツールバーやツールウィンドウの表示／非表示を設定します。
チェックを ON にする表示します。
コンテキストメニューや「表示」でも表示の切替えができます。

 ツールバーやツールウィンドウの表示状態は、次回のアプリケーション起動時に復元されますが、レイヤコントローラ、部品リスト、計算機を非表示で起動するようにするには、このダイアログで設定するか「表示」で OFF にする必要があります。

編集カーソル

キャンバスで表示するカーソルの種類を選択します。

標準カーソル

矢印や十字の形状した通常のマウスカーソル

十字線カーソル -A

キャンバスを水平・垂直に交差するソリッドタイプの直線カーソル

十字線カーソル -B

キャンバスを水平・垂直に交差するドットタイプのカーソル

表示倍率変更

[Ctrl]/[Shift]+[左ボタン]や画面拡大・縮小表示ツール  によりキャンバスの表示倍率を変更する時の、表示動作を選択します。

変更前の指定位置をビューの中央に配置

拡大又は縮小を指定した位置を、表示倍率変更後に、キャンバスの中央になるように位置を調整します。

変更前の指定位置を変えないように配置

拡大又は縮小を指定した位置を、表示倍率変更後に、変更前と同じ位置になるように調整します。

その他

マウスホイール回転によるスクロール範囲の自動調整

この機能が ON になっていると、ホイール付きマウスのホイールを回転することによってキャンバスを上下にスクロールさせた場合、スクロール方向に応じて文書ページ枠の上端・下端で止まるように調整します。

第 29 項 印刷／印刷プレビュー方法選択 ダイアログ

現在の文書に対して、差込ファイルが設定されている場合に、印刷方法、又は印刷プレビュー方法の選択を行います。

🔔 差込印刷／プレビュー

データを差込んだイメージで印刷又は印刷プレビューを実行します。

処理の対象となる最大ページ数は、差込データのレコード数に一致します。

🔔 通常印刷／プレビュー

差込ファイルの設定は無視して、通常のオリジナルイメージで印刷又は印刷プレビューを実行します。

処理の対象となる最大ページ数は、文書のページ数に一致します。

第 30 項 印刷レイアウトオプション ダイアログ

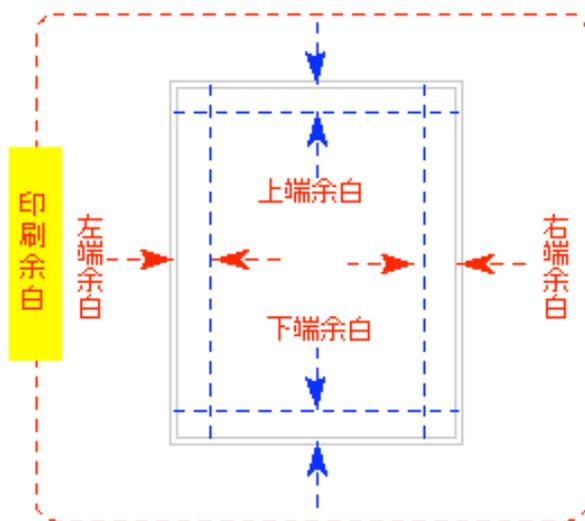
印刷時のレイアウトに関する設定とガイドの表示／非表示の切替えを行います。

🔔 余白

余白の大きさを指定します。

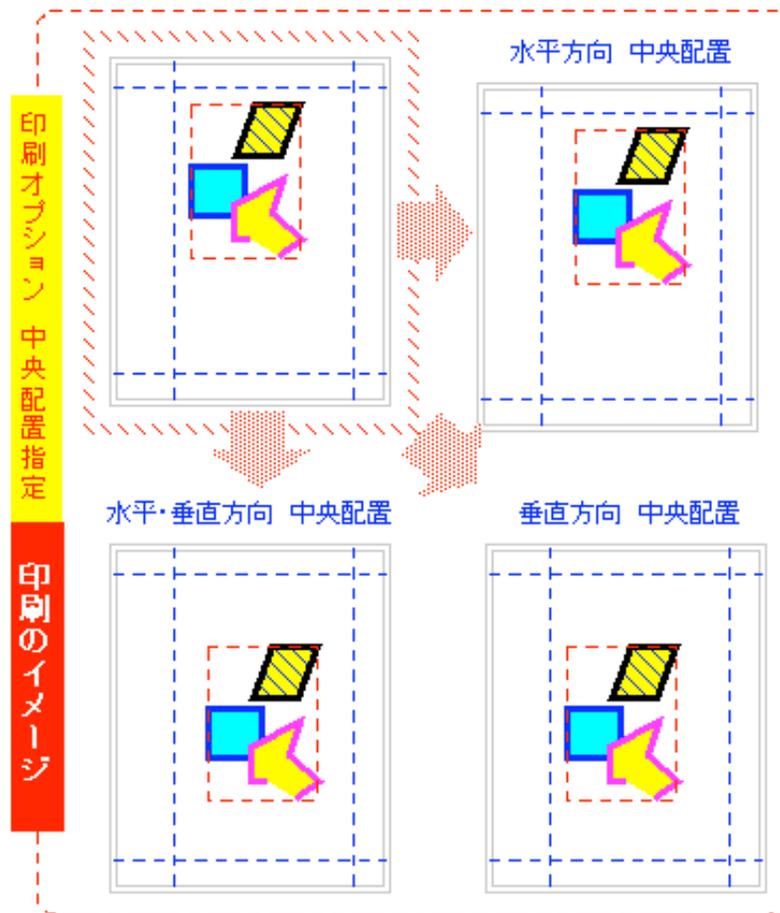
用紙の”左”・”右”・”上”・”下”端から距離を 0.1mm 単位の整数で指定して下さい。

(例) 150 → 1.5cm



🔔 印刷オプションー中央配置指定

”余白”を除いた印刷範囲に対して、”水平方向”，”垂直方向”に対して中央に補正配置して印刷するように指定します。



🔔 印刷時の原点を変更

”水平位置”及び”垂直位置”に 0.1mm 単位の整数で指定した分、左／右、上／下に印刷開始位置を移動します。負の値を指定した場合は左又は上方向へ、正の値を指定した場合は右又は下方向のオフセットを指定したことになります。0 の場合は、用紙の左上が原点となります。

i ”中央配置指定”を ON している場合、中央位置よりも、さらに変更した原点分だけ水平／垂直方向へ移動することになることに注意して下さい。また、ヘッダ／フッタの印刷開始位置には影響を与えないことを留意しておいてください。

🔔 印刷時の補正

このオプションは通常は OFF にしておいて下さい。ビットマップ画像の印刷はプリンタドライバにより適切に調整されて出力されます。ただし、画像サイズと印刷出力時の解像度関係により、場合によっては縞状のノイズが発生する場合があります。この場合は、これらのオプションのいずれか、或いは両方を ON にして試してみてください。

🔔 ヘッダ

用紙上部の欄外文字印刷に関する設定を行います。

🔔 フッタ

用紙下部の欄外文字印刷に関する設定を行います。

🔔 ガイド

ガイドの表示／非表示を切替えます。

ガイドは選択ツールを使用して任意の位置に移動できますが、デフォルトで表示される位置は、左右上下の”余白”に関連します。

i プリンタにはそれぞれ印刷可能範囲があり、通常、用紙の端の方は印刷できない領域になっております。従って、余白は余裕をもって設定されることを推奨します。

第 31 項 印刷欄外文字設定 ダイアログ

印刷／印刷プレビュー時に欄外文字としてヘッダ／フッタの文字列を入力します。

🔔 欄外文字

ヘッダ／フッタとして表示する文字を入力します。

欄外文字表示領域の水平方向に関して、”左”・”中央”，”右”配置の文字を入力できます。

🔔 上端又は下端からの距離

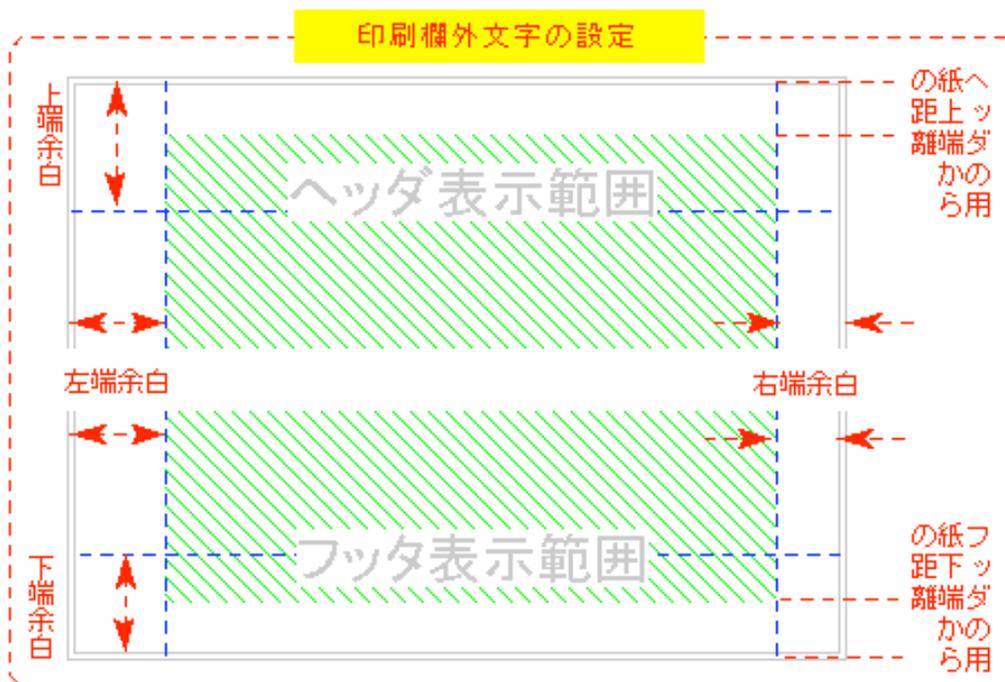
ヘッダ又はフッタを表示する垂直位置に関して、それぞれ用紙の上端又は下端からの距離を 0.1mm 単位の整数で指定します。

(例) 50 → 5mm

🔔 書式文字挿入

定義済みの書式文字を選択して現在の文字カーソルの位置に挿入します。

これらの書式文字は、印刷／印刷プレビュー時に対応したデータに置き換えられて表示されます。



第 32 項 円形図形のプロパティ設定 ダイアログ

楕円ツール・円弧ツール・弓形ツール・扇形ツールで作成された円形のオブジェクトに関する修正と相互変換を行います。

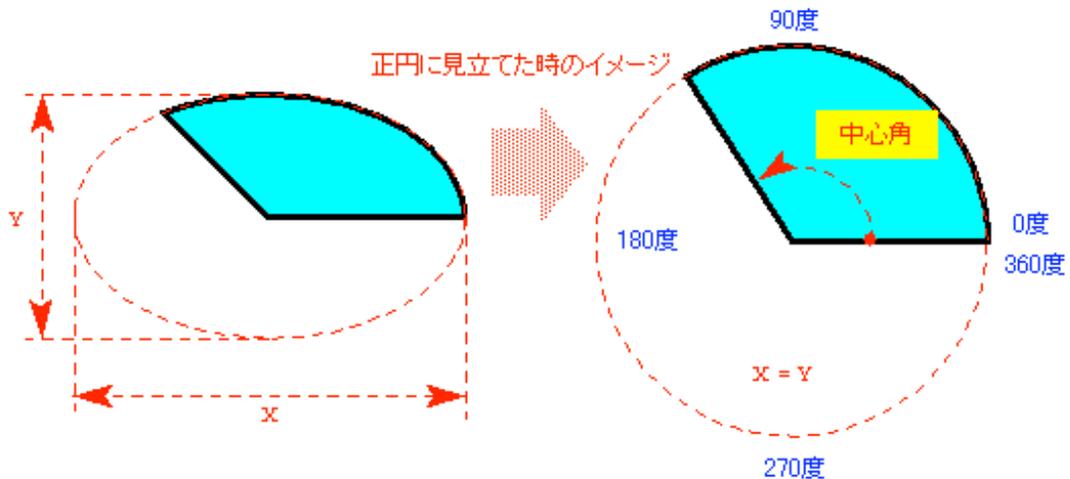
🔔 円形図形のタイプ変更

楕円 <-> 円弧 <-> 弓形 <-> 扇形に相互変換する場合に指定します。

🔔 円弧描画の角度

円弧・弓形・扇形の中心角度を変更して、図形を修正することができます。この時の中心角度は、対象の円形図形を正円に見立てた時の”弧の始点－円の中心点－弧の終点”で構成される角度のことです。始点から終点方向に反時計回りで 0.00 度～ 360.00 度の範囲で角度を指定します。

選択ツールで弧の始点・終点（アンカーポイント）の位置を操作して中心角度を修正する方法もあります。



第 33 項 画面サイズ設定 ダイアログ

キャンバスの印刷範囲の設定を行います。これは、用紙の設定に相当します。印刷および印刷プレビューは、この印刷範囲とプリンタの用紙サイズの参照によりレイアウトを作成して実行されます。従って、「プリンタの設定」は、この範囲設定と同期して行うようにして下さい。

🔔 標準一覧

標準として定義されている用紙サイズの一覧から選択することができます。

”縦向”か”横向”で用紙の方向も指定して下さい。印刷や印刷プレビューを実行する場合は「プリンタの設定」で用紙サイズと方向を一致させておく必要があります。

🔔 サイズ

標準一覧に存在しない用紙サイズを指定したい場合、”幅”と”高さ”を 1mm 単位の整数で指定することができます。この場合、標準一覧のボックスにはフリーサイズが表示されます。

第 34 項 角の丸み設定 ダイアログ

矩形ツール又は丸角矩形ツールで作成される矩形のオブジェクトに関する角の丸みの調整・解除を実行します。

🔔標準

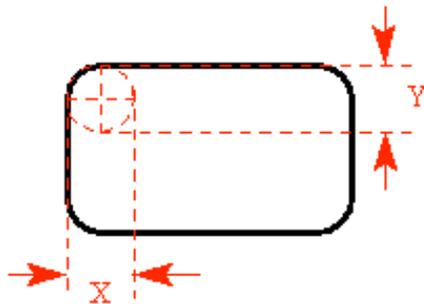
定義済みの丸角のサイズの一覧です。選択すると、カスタム設定欄の”X”, ”Y”の入力ボックスに対応する定義済み丸角のサイズが表示されます。”丸み無し”を選択すると、角の丸みを解除します。

🔔カスタム

標準の一覧に指定したい適当なサイズが存在しない場合、又は”X”と”Y”に異なった値を指定したい場合に入力して下さい。両方に 0 を入力した場合は、角の丸みの解除を意味します。

値は 0.1mm 単位の整数で入力して下さい。

(例) 1 -> 0.1mm 20 -> 2mm



”X”と”Y”に大きな値を指定すると、特定サイズ以下の丸角矩形は楕円の状態で表示されます。

第 35 項 関数シミュレータ描画に関する式とパラメータ設定 ダイアログ

関数シミュレータツールを利用して線画のオブジェクト作成するための、関数式やパラメータの設定を行います。シミュレート実行時の変動パラメータは **&t** です。

🔔X 軸

X 軸に関する式を入力します。必ず指定して下さい。

🔔Y 軸

Y 軸に関する式を入力します。必ず指定して下さい。

🔔Z 軸

Z 軸に関する式を入力します。必ずしも指定する必要はありません。

🔔補助変数

必要に応じて **&a** ~ **&n** までの補助変数を定義することができます。

黄色のチェックボックスをダブルクリックすると式や数値を入力するためのダイアログが表示されるので、入力して下さい。定義されている変数を無効にする場合は、式を消去してダイアログを閉じて下さい。

🔔 変動パラメータ

変動パラメータ $&t$ の変動範囲を指定します。

”開始”と”終了”の値を指定しますが、関数式も使用することができます。

(例) $2 * \text{pi}(1) \rightarrow 2 \times \pi$

🚫 変動パラメータや補助変数は使用できません。

🔔 分割点数

”自動”を ON にした場合は、最適な状態で表示されるように自動的にプロット位置と点数を調整します。通常は ON の状態で使用して下さい。

OFF にした場合は、適当な分割点数を入力して下さい。点数が多いほどメモリを必要とします。

🔔 視点－角度

”Z 軸”に式を入力した場合に、使用される角度です。”Z 軸”に式が入力されていない場合は、これらの角度は無視されます。空間に描画される曲線・直線を 2 次元平面に写像するための”X-Z 面”と”Y-Z 面”の視点に対する角度を指定します。

よくわからない人は、”Z 軸”は使用しない方が良いでしょう。

🚫 ”Z 軸”を使用したシミュレートに関しては、”視点－角度”を指定して描画した場合に、いくつかの原因により理論的なイメージと異なる場合があります。

🚫 演算中にオーバーフローや 0 除算などの実行エラーが発生した場合、イメージが表示されなかったり、予想外のグラフが作成されることがあります。

(例) $X = &t$

$Y = \tan(&t)$

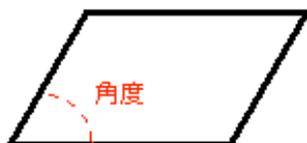
$&t = -1 * \text{pi}(2) \sim \text{pi}(2) \quad -\pi/2 \sim \pi/2$

この場合、 $\tan(\pi/2)$ 、 $\tan(-\pi/2)$ は無限值なので実行エラーになります。こういう場合は、 $&t = -1 * \text{pi}(2.1) \sim \text{pi}(2.1)$ 等のようにすれば解決できます。

第 36 項 基本図形のプロパティ入力 ダイアログ

平行四辺形ツール又は拡張多角形ツールで作成されるオブジェクトの基本パラメータの設定・変更を行います。

🔔 平行四辺形

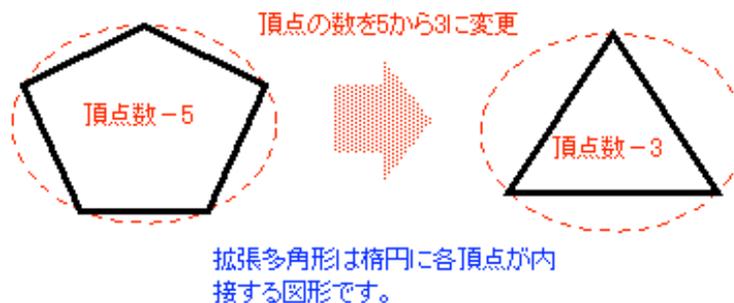


0度から180度の範囲で指定

この図形が最初に作成された時のイメージにおける角度を指定する。

従って、拡大・縮小された平行四辺形に対する角度の変更はあまり意味をなしません。

🔔 拡張多角形



第 37 項 字間・行間設定 ダイアログ

標準文字入力ツールで作成される文字オブジェクトに関する字間と行間の設定を行います。

🔔 字間

定義済みの字間一覧から選択するか、カスタム設定値入力欄に 0.1 ポイント単位の整数を直接入力してください。

(例) 80 -> 8.0 ポイント, 115 -> 11.5 ポイント

文字の間隔

字間

🔔 行間

定義済みの行間一覧から選択するか、カスタム設定値入力欄に 0.1 ポイント単位の整数を直接入力して下さい。

(例) 25 -> 2.5 ポイント

行の間隔

行間

1 ポイントは 1/72 インチ, 1 インチは 2.54cm です。

第 38 項 文字オブジェクトの各書式設定 ダイアログ

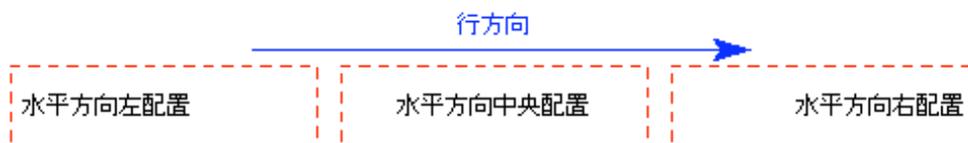
文字オブジェクトに関する属性の設定を行います。

いくつかの項目は状況に応じて表示されません。

🔔 配置 — 水平

文字オブジェクトのテキストの行方向の描画に対して、水平方向の表示配置を選択します。

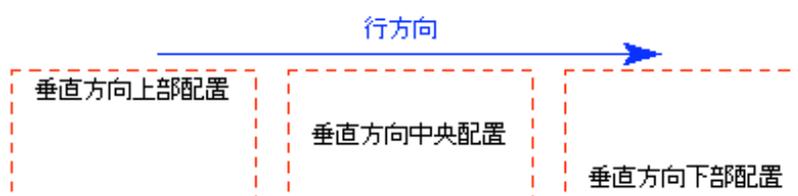
書式付文字ツールで作成された文字オブジェクトに対しては、OLE オブジェクトの境界矩形の文字オブジェクト境界矩形に対する水平方向の配置を意味します。



🔔 配置 — 垂直

文字オブジェクトのテキストの行方向の描画に対して、テキスト全体の垂直方向の表示配置を選択します。

書式付文字ツールで作成された文字オブジェクトに対しては、OLE オブジェクトの境界矩形の文字オブジェクト境界矩形に対する垂直方向の配置を意味します。



🔔 文字枠表示

ON にすると、文字枠を表示します。文字枠は矩形・丸角矩形オブジェクトと同等の特性を有します。

以下の項目は標準文字オブジェクトに対してのみ有効です。書式付き文字オブジェクトの場合は、インプレースで OLE オブジェクトを編集する時に、サーバーアプリケーションの機能で操作することができます。

🔔 字間

定義済みの字間一覧から選択するか、カスタム設定値入力欄に 0.1 ポイント単位の整数を直接入力してください。

(例) 80 -> 8.0 ポイント, 115 -> 11.5 ポイント



🔔 行間

定義済みの行間一覧から選択するか、カスタム設定値入力欄に 0.1 ポイント単位の整数を直接入力して下さい。

(例) 25 -> 2.5 ポイント

🔔 フォント

ダイアログを表示して文字種・文字サイズ・文字飾りの各種属性を設定・変更をします。

🔔 絵文字

絵文字表示の属性に設定・変更します。

入力方向

”横書き”又は”縦書き”の文字入力・表示の選択を行います。

文字色

文字の色を選択します。

行の自動折返し禁止

ON にすると、各行に関して、強制的に改行されるまで同一行に表示されることになります。

 1 ポイントは 1/72 インチ、1 インチは 2.54cm です。

第 39 項 文書プロパティ ダイアログ

現在の文書に関する各種私的情報を設定します。

基本情報・その他情報タブにそれぞれご自身が必要な情報を入力して下さい。

文書プロパティを文書ファイルに含める

このオプションが ON になっていると、文書ファイルにこのダイアログで設定した情報を付加して保存します。この文書は、Ver.4.00 以上の全てのバージョンで読み込むことが可能（下位互換性の維持）ですが、文書のプロパティ情報を表示するためには、Ver.4.60 以上が必要となります。

デフォルトとして設定

このオプションを ON にすると、作成日・更新日・コメント以外の項目を新規文書を作成した場合のデフォルトの設定として記録します。

デフォルト設定のクリア

デフォルトとして設定により記録されている内容を消去します。

ブラウズ

ホームページ URL に入力された URL をブラウザを呼び出して表示します。

連絡

連絡先電子メールアドレスに入力されたアドレスに電子メールを作成して送信できるようにメールクライアントを呼び出します。

 Ver.4.53 以前の全ての文書にはプロパティ情報は含まれておりません。従って、これらの文書を読み込んだ直後は、デフォルトの初期設定にかかわらずこの文書プロパティを文書ファイルに含めるオプションは常に OFF になっております。また、作成日・更新時は文書ファイル自体の作成日・更新日を自動的に設定します。

第 40 項 矢先のホットスポット設定 ダイアログ

矢先（矢尻）のホットスポットを変更します。

線分の端点と矢先のホットスポットが一致するように、矢先は付加されます。

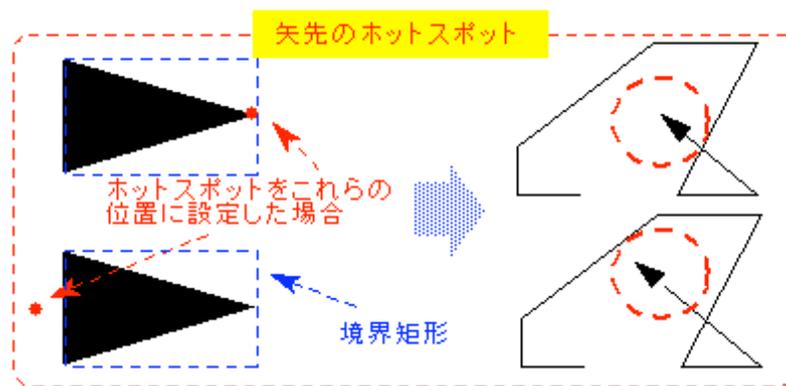
図形の位置

矢先のオブジェクトを囲む境界矩形に関して、主なポイントの座標を表示します。ホットスポットの座標を指定する際に、参考にして下さい。値は、キャンバス上での絶対位置を示しております。より詳細な座標を知りたい場合は、予め情報パネルバーで確認しておいて下さい。

ホットスポットの座標

”X”(水平方向座標)と”Y”(垂直方向)の位置を 0.1mm 単位の整数で入力して下さい。

(例) 1300 -> 130.0mm



 ホットスポットをオブジェクトの境界矩形から離れすぎた位置に設定すると障害が発生する場合がありますので注意して下さい。

第6章 その他

第1項 使用できる演算子や算術関数の一覧

計算機 ウィンドウや関数シミュレータ描画に関する式とパラメータ設定 ダイアログ等における、数式と利用できる算術関数は次の通りです。

数値表現

2 2.0 2.5e10 2.5e-10 .5 -2 -.05 等

使用できる演算子

優先順位は下行ほど低くなります。

()	括弧
算術関数	sin(...), cos(...)等
^	べき乗
*, /, \, %	乗算, 除算, 商, 剰余
+, -	加算, 減算

算術関数

abs(...), fabs(...)	絶対値
acos(...)	アークコサイン
asin(...)	アークサイン
atan(...)	アークアンジェント
ceil(...)	切り上げた値 (例) $\text{ceil}(23)=3$ $\text{ceil}(-23)=-2$
cos(...)	コサイン
cosh(...)	ハイパーボリックコサイン
sin(...)	サイン
sinh(...)	ハイパーボリックサイン
tan(...)	タンジェント
tanh(...)	ハイパーボリックタンジェント
exp(...)	e(2.71828)のべき乗
floor(...)	切り下げた値 (例) $\text{floor}(2.6)=2$ $\text{floor}(-2.6)=-3$
log10(...)	10を底とする対数
log(...), ln(...)	eを底とする対数
sqrt(...)	平方根
pi(...)	(例) $\text{pi}(2)=\pi/20$
fac(...)	階乗 (例) $\text{fac}(3.5)=3.5 * 2.5 * 1.5 * 0.5$ $\text{fac}(-3.5)=-3.5 * -2.5 * -1.5 * -0.5$
int(...)	整数値 (例) $\text{int}(3.5)=3$ $\text{int}(-3.5)=-3$

Ver.4.51 以降で追加された関数

zc2f(...)	摂氏温度から華氏温度に変換
zf2c(...)	華氏温度から摂氏温度に変換
zi2mm(...)	インチからミリメートルに変換
zmm2i(...)	ミリメートルからインチに変換
zi2pt(...)	インチからポイントに変換
zpt2i(...)	ポイントからインチに変換
zmm2pt(...)	ミリメートルからポイントに変換
zpt2mm(...)	ポイントからミリメートルに変換

※ これらの追加された関数は、関数シミュレートオブジェクトに対しても使用できますが、保存したファイルを、古いバージョン (4.50 以前) の New YS-DrawKid/J で読みこんだ場合、編集を実行すると数式文法エラーが発生します。

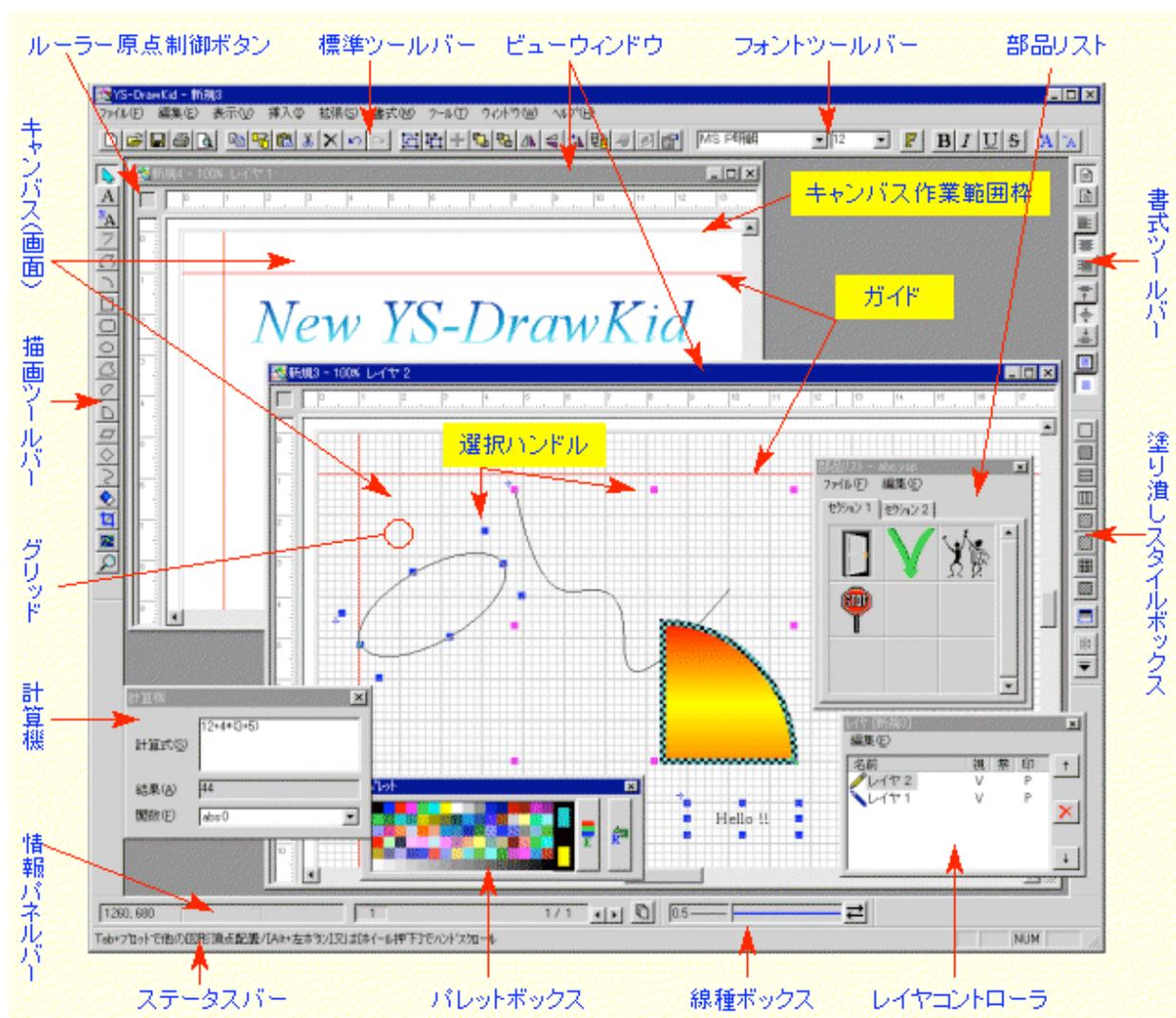
第 2 項 特殊な操作

A) ハンドスクロール

[Alt+ 左ボタン] 押下するとカーソル  が表示され、そのままドラッグすると紙面を四方にずらすようにキャンバスをスクロールさせることができます。また、ホイール付きのマウスをしようしている場合、[ホイール] 押下してドラッグするだけで同様に操作ができます。ただし、ベンダーのソフトウェア等でホイールの機能を変更している場合は異なった動作をする可能性があります。

第 3 項 イメージ等

A) ウィンドウイメージ



第7章 著作権と使用許諾

☒ 本ソフトウェアの著作権は作者である”Y. SUZUKI”が有しております。本ソフトウェアを無断で商用等の営利を目的とした行為に利用したり、試用期間終了後にユーザー登録によるライセンス取得無しで継続使用することは禁止されてます。また、雑誌等への転載や再配布に関しては、予め作者に連絡をして頂き、承諾を得る必要があります。

☒ 本ソフトウェアの内容は、将来予告無しに変更することがあります。

☒ 本ソフトウェアの使用者はライセンスに関する項目を遵守し、使用して頂く必要があります。

☒ 本ソフトウェアおよび関連する一切のプログラム及びデータを運用したことにより生ずるいかなる結果に関して、作者等は一切の責任を負わないことを御了承した場合のみ、本ソフトウェアのインストール及び実行を許可致します。すなわち、本ソフトウェアのインストール・アンインストールや使用により発生した、いかなる障害や不都合等に関して、作者等は一切の責任は負いかねますことを御了承下さい。

第 8 章 ユーザー登録と使用ライセンス

 本ソフトウェアはシェアウェアです。試用期間過ぎでの継続するには、指定の登録料金を支払ってユーザー登録を行って頂き、使用ライセンスを取得して頂く必要があります。試用期間の開始は、本ソフトウェアを御使用のコンピュータに初めてインストールした日と定めます。試用期間が終了し、継続して試用することは、本ソフトウェアの使用条件に違反することとなります。

 本ソフトウェアのユーザー登録を行って頂き、ライセンスを取得されると、1回のユーザー登録に対して1つのユーザー登録IDを発行致します。この1つ登録IDに対して、1人のユーザーが1台のコンピュータにインストールして本ソフトウェアを御使用になることができます。ただし、私的に趣味としてご利用になる場合、独自所有の複数のコンピュータにインストールすることはできませんが、使用者は登録ユーザーの方のみに限定されます。会社や複数人が属する組織等において、複数のユーザーがご利用になる場合は、サイトライセンスか使用人数及びインストール台数に応じた複数の登録ID得して頂く必要があります。不正な使用はライセンスに違反したものとみなし、何らかの措置の対象となります。

 サイトライセンスにおけるサイトの適用範囲は、会社又は複数人で構成された組織が法的に共有する”建物内”を意味しております。ただし、同ライセンスにより当ソフトウェアの正規使用が可能な人は、サイト適用範囲内においてサイトライセンスを取得した会社又は複数人で構成された組織に所属する人に限定されます。また、原則的にサイト外での当ソフトウェアの使用はライセンス違反になりますので注意して下さい。ライセンスに違反にした場合は何らかの措置の対象となります。

 **サイトライセンスを取得した会社や組織が、在宅やサテライト等のサイト外での仕事・業務等をする個人に対して当ソフトウェアを正規使用するためにライセンスキー等の情報を配布することはライセンス違反となりますのでご注意ください。また、ライセンス契約外での当ソフトウェアの正規使用及び試用期間後と継続使用もライセンス違反となりますのでご注意ください。**

 取得したユーザー登録ID等の個別情報は、他人に貸与・リース・譲渡・公開することを禁止します。また、登録IDは漏洩するのしないよう、厳重に保管して頂く必要があります。

 ユーザー登録をして、正式に使用ライセンスを取得された方は、所定のホームページ等 (<http://hp.vector.co.jp/authors/VA002474/>)から必要時にアップグレードバージョンをダウンロードして使用することができます。この際、原則として現在の使用ライセンスを継続して適用することができます。

 ユーザー登録の方法及び登録料に関しては、こちらのホームページ”<http://hp.vector.co.jp/authors/VA002474/>”のユーザー登録に関する情報を御覧下さい

あ	
アイコンの整列	74
新しいウィンドウを開く	74
アプリケーションの終了	32
アンカーポイント（頂点・端点）に関する操作	20
い	
一般初期設定におけるその他の設定項目入力 ダイアログ	94
一般初期設定の表示に関するプロパティ設定 ダイアログ	94
一般の設定	73
色反転	37
印刷	31
印刷／印刷プレビュー方法選択 ダイアログ	96
印刷プレビュー	31
印刷欄外文字設定 ダイアログ	98
印刷レイアウトオプション ダイアログ	96
インターネットホームページへ	74
インポート	30
う	
打消し線	54
上書き保存	29
え	
絵文字	54
円形図形のプロパティ設定 ダイアログ	99
円形の修正	59
円弧	65
お	
OLE オブジェクト	45
OLE オブジェクトサイズを適正なアスペクトで補正	58
OLE オブジェクトと操作	57
OLE オブジェクト内容を別の形式に変換	58
OLE オブジェクトのプロパティ設定 ダイアログ	76
OLE オブジェクトをプライベートなオブジェクトに変換	58
扇型	65
オブジェクト選択	61
オブジェクトの位置・サイズ・角度の設定	60
オブジェクトの位置・サイズ・角度の設定 ダイアログ	77
オブジェクトの移動	19
オブジェクトの階層と操作	40
オブジェクトの拡大・縮小・回転	19
オブジェクトの結合	35
オブジェクトの再編集	20
オブジェクトの作成と貼り付け	45
オブジェクトの選択方法	18
オブジェクトの属性の保護設定 ダイアログ	79
オブジェクトの属性複写 ダイアログ	78

オブジェクトの属性保護	60
オブジェクトの追加	49
オブジェクトのプロパティ設定	58,61
オブジェクトのプロパティ設定における属性項目設定 ダイアログ	76
オブジェクトの変換	35
折れ線・曲線複合図形オブジェクトに変換	36
折線・フリーハンド	67
折れ線図形オブジェクトに変換	36
折線描画でスプライン補間	49

か

回転と反転	41
ガイドに吸着	46
ガイド表示	44
ガイド表示位置をリセット	44
拡張多角形	68
拡張ベジエ曲線描画モード	51
格納されている属性の消去	58
格納されている属性の複写	58
重ねて表示	74
カスタマイズ	73
カスタマイズ時のキー定義設定 ダイアログ	80
カスタマイズ時のその他設定項目入力 ダイアログ	81
カスタム矢印の作成・設定	47
下線	53
画像サイズをオリジナルサイズで復元	39
画像サイズを適正なアスペクトで補正	37,39
画像サイズをピクセルサイズで復元	37
画像の情報	39
画像の挿入	45
画像を線形補間でリサンプル	38
画像をラグランジュ補間でリサンプル	38
下端を基準に水平方向へ整列	43
角の丸み設定 ダイアログ	100
角の丸みの設定	59
画面・印刷レイアウトの設定	52
画面拡大・縮小ツール	71
画面サイズ設定 ダイアログ	99
画面の拡大・縮小表示	43
画面表示を標準位置にリセット	43
カラービット数増値	38
関数シミュレータ描画に関する式とパラメータ設定 ダイアログ	100
関数シミュレート	69

き

キー定義ファイルの再読み込み	72
既定の矢先として追加登録	48
既定の矢先リストの読み込み	48

既定の矢先リストを空にする	48
既定の矢先リストを保存	48
基本図形のプロパティ入力 ダイアログ	101
吸着	46
行の自動折返しを有効/禁止	55
曲線/折れ線・曲線複合図形	64
曲線オブジェクトに変換	36
切り取り	34
近似色の置換	38

く

クイック整列・サイズ揃え	42
矩形	65
矩形トリミング	70
矩形領域消去	70
グリッドに吸着	46
グリッドの設定	52
グリッドのプロパティ設定 ダイアログ	82
グリッド表示	44
グループ化	40
グループ解除	40
グループ化図形サイズを適正なアスペクトで補正	40
グループ化図形の動作調整	47
グループ図形中の丸角の拡大・縮小	47
グループ図形の線幅の伸縮	47
グループ設定	40

け

形式を選択して貼付け	34
現在のページを移動	72
現在のページを指定の形式で保存	31
現在のページを複製	72
減色処理	39
現セクションのオブジェクトの入替え	49
現セクションのオブジェクトの転送	49
現ドキュメントのアンドゥバッファをクリア	73

こ

更新	30
コピー	33
コピーに名前を付けて保存	30
コントラストと明るさを調整	38

さ

最下部に移動	40
最上部に移動	40
削除	34
差込ファイル設定のクリア	31
差込ファイルの設定・変更	31

左右に並べて表示	74
左右反転	42

し

シェアウェア登録	74
JPEG形式でエクスポート保存用 ダイアログ	75
字間・行間	53
字間・行間設定 ダイアログ	102
字体設定	53
指定角度に回転	41
指定のページを表示	72
自動的に端点・頂点に一致させて描画	50
斜体	53
消去矩形の削除	42
上下に並べて表示	74
上下反転	42
上端を基準に水平方向へ整列	43
上部配置／中央配置／下部配置	55
初期設定	73
書式付文字入力	62
新規作成	29

す

垂直方向の長さで高さを揃える	43
水平・垂直方向の長さで幅・高さを揃える	43
水平方向の長さで幅を揃える	43
図形から矢先を分離	48
図形間隔を垂直方向へ均等に揃える	43
図形間隔を水平方向へ均等に揃える	43
図形間のスペース均等化	52
図形に矢先を付加	48
図形のアンカーポイント連続配置	53
図形の整列	52
図形の連続複製	52
すべて選択	34
全てのウィンドウを閉じる	74

せ

前回の角度で回転	41
線種の太さの設定と変更	55
選択ツールを特殊モード [A] に変更	34
選択ツールを特殊モード [B] に変更	34
選択に関する操作	34
選択範囲を指定の形式で保存	31
線の角を丸める	49
線幅入力	56

そ

操作の復元	33
-------	----

送信	32
属性の格納	58
た	
楕円	65
多角形・フリーハンド閉多角形	67
多角形の修正	59
縦書き	54
単一正規ビットマップ画像のみを直接クリップボードへコピー	37
単一正規ビットマップ画像のみを直接ディスクに保存	37
単一ビットマップ画像データのみをビューワーウィンドウで表示	37
単一メタファイル画像をビューワーウィンドウで表示	39
単色スケール変換	37
ち	
中央を基準に垂直方向へ整列	43
中央を基準に水平方向へ整列	43
中心指定で描画する	46
中心指定描画の機能	46
直線ツール	63
つ	
ツールウィンドウの位置情報のリセット	72
ツールウィンドウの表示・非表示	45
通常<->アンカー編集切替え	35
通常印刷と差込印刷	31
次のページを表示	72
て	
定義済みグリッドパターンの切り替え	45
テキスト抽出コピー	33
テキスト入力・編集 ダイアログ	83
テンプレートとして開く	30
と	
透過設定	38
特殊ツールの中心指定描画を常に抑制	47
閉じる	29
トピックの検索	74
トリミング・消去両矩形の削除	42
トリミング矩形・消去矩形の削除	42
トリミング矩形の削除	42
な	
名前を付けてテンプレートフォルダに保存	30
名前を付けて保存	29
ぬ	
塗り潰しの設定と変更	57
は	

バージョン情報	74
背景・塗り潰しモードの設定	59
貼付け	34
パレットオプション ダイアログ	84

ひ

左配置／中央配置／右配置	55
左端を基準に垂直方向へ整列	43
左方向 90 度回転	41
ビットマップ画像	36
ビットマップ画像形式の指定 ダイアログ	88
ビットマップ画像の明るさ・コントラスト設定 ダイアログ	87
ビットマップ画像のカラービット数変更 ダイアログ	84
ビットマップ画像の近似色置換 ダイアログ	86
ビットマップ画像の透過設定 ダイアログ	87
ビットマップ変換コピー	33
1つ上に移動	40
1つ下に移動	40
描画後に自動的に選択ツールに切替え	51
描画ツール	61
描画に関する設定	73
描画パラメータの設定	52
表示	43
表示状態の設定・変更	43
標準文字オブジェクトのテキスト置換	53
標準文字入力	61
開く	29

ふ

ファイル	29
複写と複製	33
複製	33
太字	53
部品一覧の編集	48
プラグイン設定 ダイアログ	90
プリンタの設定	31
文書全体又は選択範囲を他のファイル形式で保存	30
文書内の全ビットマップ画像のリサンプル	73
文書の作成・読み込み・保存	29
文書のプロパティ	32
文書プロパティ ダイアログ	104

へ

ページ削除 ダイアログ	91
ページ操作	72
ページ追加 ダイアログ	91
ページの移動／複製 ダイアログ	91
ページの削除	72

ページの追加	72
ページ表示 ダイアログ	92
平行四辺形	68
ヘルプ	74
編集	33
ほ	
他のファイル形式の文書の読み込み	30
ま	
前のページを表示	72
丸角矩形	65
み	
右端を基準に垂直方向へ整列	43
右方向 90 度回転	41
め	
メタファイル画像	39
メタファイルを詳細編集可能なオブジェクトに変換	39
メンテナンス	72
も	
文字オブジェクトの各書式設定 ダイアログ	102
文字サイズ	53
文字種	53
文字列をアウトライン線画オブジェクトに変換	36
文字枠	55
文字枠の表示/非表示	55
元に戻す/やり直す	33
や	
矢先の付加	56
矢先のホットスポット設定 ダイアログ	105
矢先のホットスポットの設定	48
矢先リスト内容をキャンバスへ転送	48
ゆ	
弓形	65
よ	
よくある質問 (FAQ) とヒント	74
横書き	54
ら	
ラスト画像に関するオプション設定 ダイアログ	92
り	
リンクオブジェクトのソース変更	58
リンクの設定	58
リンク貼付け	34

る	
ルーラーに吸着	46
れ	
レイヤ位置指定 ダイアログ	93
レイヤのプロパティ ダイアログ	93