

Chapter 5

その他のツールを活用する

ここまで多くの機能について解説してきましたが、まだまだ紹介していないツールがたくさんあります。本章では、本格的な図形描画ツールDrawや、印象的なロゴを作るフォントワーク、数式を作成するMathについて解説します。



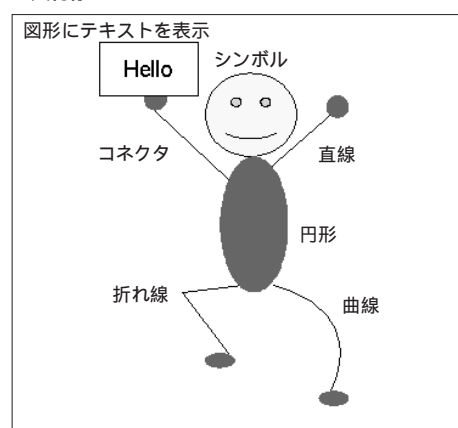


Drawでイラストを描く

ここでは、次のような簡単な人物像を描くことで、Drawの基本操作を学びます。なお、Drawで描くことを「図形描画」と呼びます。ちょっと変な呼び名ですが、Writerで作成した文書を「文書ドキュメント」と呼ぶのに合わせて、こう呼びます。

英語版では「TextDocument」「Drawing」となっています。

人物像



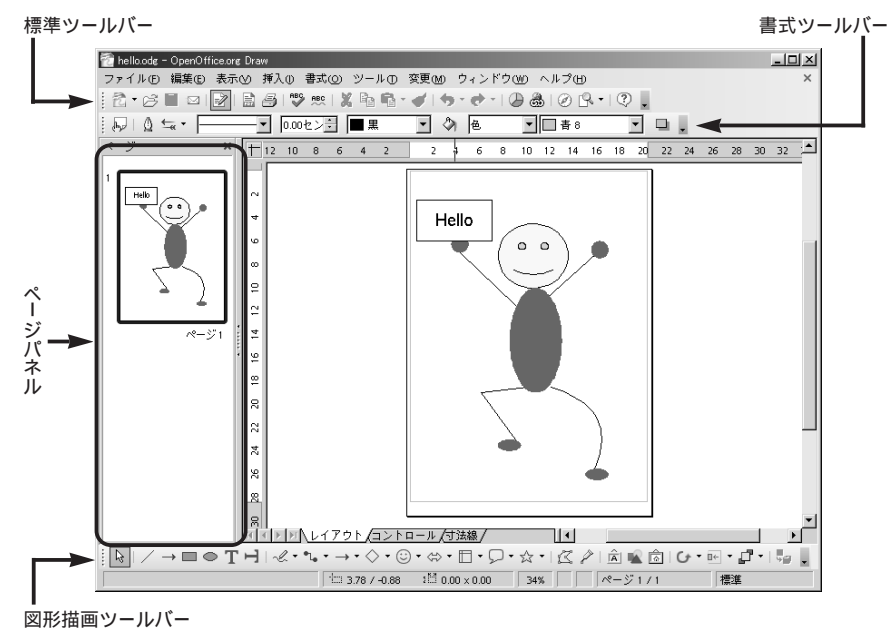
Draw入門

Draw（ドロー）は、Writerの図形描画機能を強力にしたツールで、操作もほぼ同じです。地図やブロック図などを描くときに活躍します。凝ったレイアウトの文書を、1ページだけ作成するときには、Writerよりも便利です。

Drawの画面構成

Drawの画面構成は、次のように複数のフレームに分かれています。右の大きい方が作業領域です。左のフレームは「ページパネル」と呼ばれ、ページの一覧が表示されます。画面下部には、図形描画用のツールバーが常に表示されています。

2つのフレームに分かれたDrawの画面構成



「図形描画」ツールバーの機能

Drawでは、図形を組み合わせることでイラストを描きます。「図形描画」ツールバーには、次の機能が装備されており、Writerにはないコネクタや矢印を描けます。

Drawの「図形描画」ツールバー

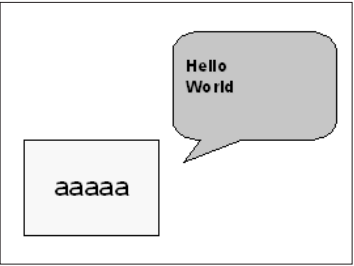


図形の書式について

Drawで描いた図形は、輪郭の太さや塗りつぶしの色などを書式を使って設定します。図形の書式は、次のようにいくつかの種類に分かれています。描いた図形には、テキストボックスのように文字を入力できるため、文字や段落の書式も設定できるようになっています。

- ・位置とサイズ 図形の位置とサイズを設定する
- ・線 図形の輪郭について設定する
- ・表面 図形の塗りつぶしを設定する
- ・テキスト 入力したテキストの位置を設定する
- ・文字書式 図形にテキストを入力した際、文字の書式を設定する
- ・段落書式 図形にテキストを入力した際、段落の書式を設定する
- ・リストの書式 図形にテキストを入力した際、箇条書きと番号付けを設定

図形にテキストを入力して書式を設定する




これらの書式は、「書式」ツールバーかメニューで設定します。「書式」ツールバーは、図形をクリックで選択すると図形用に切り替わり、図形をダブルクリックしてテキストを編集するとき、テキスト用に切り替わります。

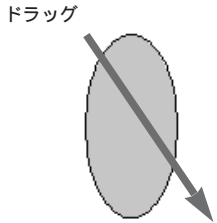
基本図形を描く

では、基本的な図形の描いていきます。ここでは、円形と直線の描き方を取り上げます。これが、胴体と腕になります。まず、OpenOffice.orgのDrawを起動しておきましょう。

円形を描く

最初に円形の描き方を説明します。このような図形は、画面下部の図形描画ツールで描きます。

- ① 「図形描画」ツールバーの **楕円形** ボタン () をクリックする
- ② 画面中央でドラッグしてボタンを離す



これで、円形を描けました。このようにDrawで図形を描くには、描きたい図形のボタンを選択して、作業領域でドラッグします。

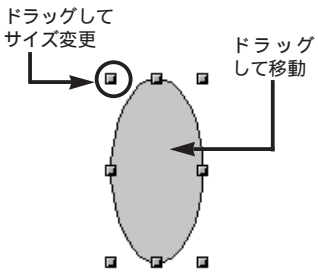
図形を操作するハンドル

描いた円形の周囲には、小さな四角が取り囲むように表示されています。これを「ハンドル」と呼びます。ハンドルが表示されているとき、その図形は選択されており、サイズを変更したり、移動したり、色などの書式を変更できます。

図形を選択したり解除するには、次のように操作します。先ほど描いた図形で、実際に試してみてください。

- ・図形を選択する 選択したい図形をクリックする
- ・選択解除 何もないところをクリックする

選択中の図形には、ハンドルが表示される



描いた図形のサイズを変えたり、位置を移動するには、選択中に次のようにドラッグします。

- ・サイズ変更 青いハンドルをドラッグ
- ・移動 図形をドラッグ

縦横比を保ったままサイズ変更する

図形のサイズを変更するとき、縦横比を保ったまま拡大 / 縮小するには、**Shift** キーを押したままドラッグします。

ONE POINT



「書式」ツールバーで、色と輪郭を変更する

次は、描いた図形の色と輪郭を変更してみましょう。これは、図形を選択しておいて「書式」ツールバーで設定します。

- ① 図形を選択する
- ② 「書式」ツールバーで、「塗りつぶしスタイル」を「海の青」に設定する
- ③ 「書式」ツールバーで、「線スタイル」を「透明」に設定する

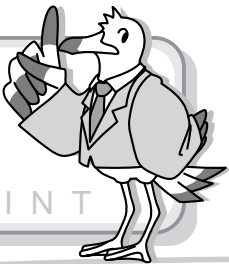


これで、選択した図形の色を「海の青」に、輪郭を「透明」に変更できました。


図形を描くとき、先に色を決めるには

ここでは、図形を描いてから色などを変更しました。図形を描くときに先に色を設定するには、図形の種類を選んで、すぐに「書式」ツールバーで色を設定し、それからドラッグして図形を描きます。

ONE POINT



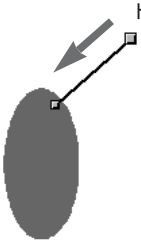
直線を描く

今度は、直線を描いてみましょう。これが、人物像の腕の部分になります。直線を描くには、図形描画ツールバーの**線**ボタン () を使います。

- ① 「図形描画」ツールバーの**線** ボタンをクリックする
- ② 画面上でドラッグする
- ③ 「書式」ツールバーで設定を「線の太さ = 0.20センチ」、「線の色 = 黒」に変更する



ドラッグ



これで、直線が描けました。さらに、次のような円形と「シンボル」にある「スマイル」を追加しておきます。

顔と手を描く





図形の重なり順を変更する

Drawで描いた図形は、描いた順番に重なって表示されています。そのため、いくつかの図形を重ねて描くと、上にある図形が下にある図形を覆い隠します。

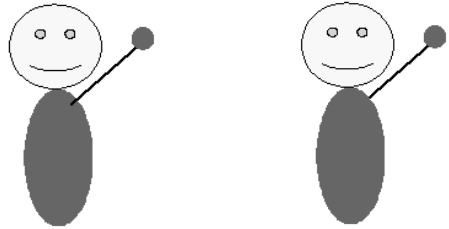
図形の重なり順は、描いた順番になっています。最初に描いた図形が「最背面」(一番下) になり、最後に描いた図形が「最前面」(一番上) になります。重なり順は、必要に応じて変更できます。

では、図形の重なり順を変更してみましょう。ここでは、先ほど描いた人物像の腕を最背面に移動します。

- ① 図形の「腕」を選択する
- ② 「図形描画」ツールバーの「整列」ボタン()の マークをクリックする
- ③ 「最背面に移動」ボタン()をクリックする

これで、選択した図形が最背面に移動しました。先ほど描いた人物像で、直線が楕円形の前面にあったため、腕の付け根が見えていました。直線を最背面に移動することで、それが目立たなくなりました。

重なり順を変えると、腕の付け根が目立たない



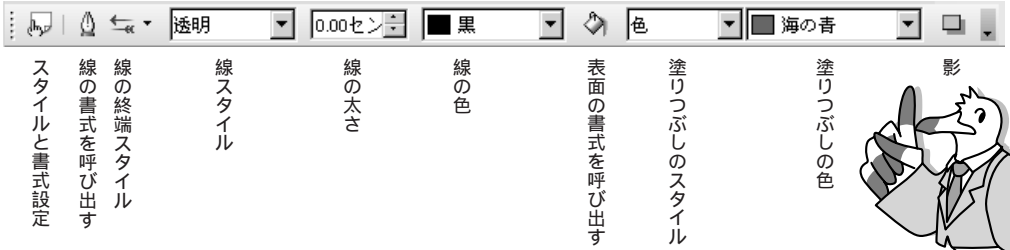
5

その他のツールを活用する

「図形の書式」ツールバー

図形を選択すると、図形用に「書式」ツールバーが変化します。ここには、現在選択中の図形が持つ書式が表示されます。「図形の書式」ツールバーは、次の機能を持っています。

「図形の書式」ツールバー





ONE POINT

いろいろな線を描く

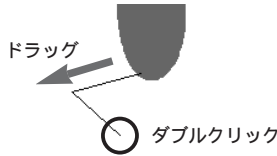
ここでは、折れ線や曲線などいろいろな線の描き方を解説します。この機能を使って、人物像の腕や足を描きます。また、図形を移動すると接続している線も合わせて移動する「コネクタ」についても取り上げます。

折れ線を描く

折れ線を描くには、「図形描画」ツールバーの「曲線」ボタン()で追加のボタンを呼び出します。これが、人物像の足になります。


- ① 「図形描画」ツールバーの「曲線」ボタンの マークをクリックする
- ② 「多角形」ボタン()をクリックする
- ③ 最初の直線をドラッグで描く
- ④ 折れ線の終点でダブルクリックする

これで、折れ線が描けました。



「多角形」ボタンで折れ線を描く場合は、最初の直線をドラッグしたあと、コーナーごとにクリック、最後の点でダブルクリックします。

折れ線を修正する

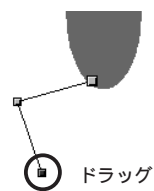
折れ線の曲がり具合を修正するには、「図形描画」ツールバーの「制御点」ボタン()を使います。このボタンをクリックすると、折れ線のコーナーにハンドル(制御点)が表示されるので、これをドラッグして曲がり具合を調整します。

脚の曲がり具合を修正するには、次のように操作します。

- ① 折れ線を選択する
- ② 「図形描画」ツールバーの「制御点」ボタンをクリックする
- ③ 折れ線のハンドルをドラッグして、曲がり具合を調整する
- ④ もう一度「制御点」ボタンをクリックして、制御点の編集を解除する

5


その他のツールを活用する



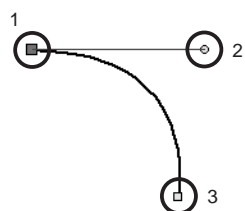
これで、脚の曲がり具合が調整できました。足にあたる楕円形を追加して、一方の脚を完成させてください。

曲線を描く

続いて、曲線を描いてみましょう。これが、人物像のもう一方の脚になります。

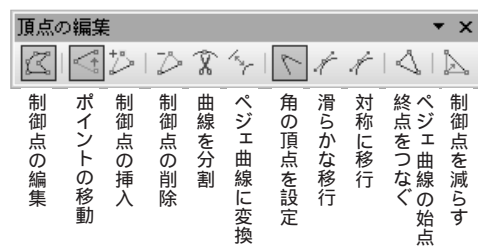
曲線を描く場合も、「図形描画」ツールバーの「曲線」ボタン()の で追加のボタンを呼び出します。曲線を描くには、次のように3つのポイントを指定します。

曲線は、3つのポイントで描く



制御点を編集する

「制御点」ボタンをクリックすると、選択している図形の制御点を編集できるようになります。そして、次の「頂点の編集」ツールバーが表示されます。ここでは、図形の制御点を追加したり削除することができます。このツールバーが表示されない時は、右クリック [変換] [多角形に変換] を選択します。




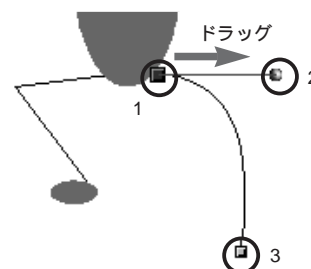
「頂点の編集」ツールバー



ONE POINT

曲線は、1番目と3番目のポイントをつないでいます。2番目は、曲がり具合を指定するポイントです。1番目と3番目のポイントは、曲線が必ず通過する位置になります。

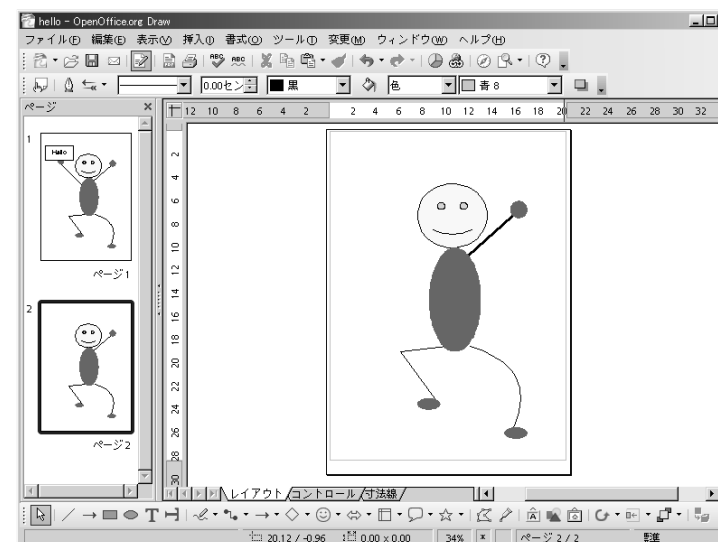
- ① 「図形描画」ツールバーの「曲線」ボタンの マークをクリックする
- ② 「曲線」ボタン()をクリックする
- ③ 曲線の始点にマウスポインタを合わせて、2番目のポイントまでドラッグする
- ④ 曲線の終点まで移動すると、それに合わせて曲線が曲がるので、3番目のポイントでダブルクリックする




ちょっとややこしい操作ですが、実際にやってみると理解しやすくなります。曲線を描くとき、2番目のポイント側から描きたい曲線に近づいていくと想像すると分かりやすいでしょう。

では、足にあたる楕円形を追加して、もう一方の腕も完成させてください。

もう一方の脚も完成

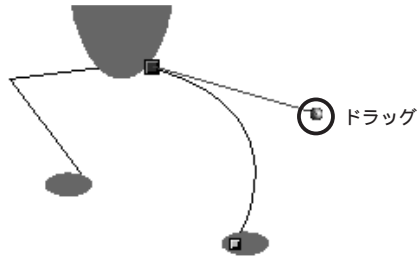


曲線を修正する

曲線の曲がり具合を修正するには、「図形描画」ツールバーの **制御点** ボタン () を使います。このボタンをクリックすると、曲線に制御点が表示されるので、これをドラッグします。

腕の曲がり具合を修正するには、次のように操作します。

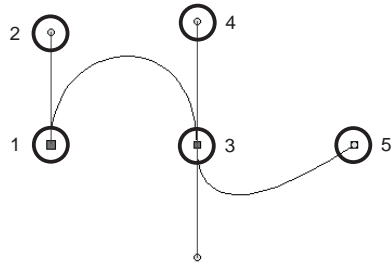
- ① 曲線を選択する
- ② 「図形描画」ツールバーの **制御点** ボタンをクリックする
- ③ 制御点とハンドルをドラッグして、曲がり具合を調整する
- ④ もう一度 **制御点** ボタンをクリックする



S字曲線の描き方

S字曲線を描くには、次のように5つのポイントを指定します。

S字曲線を描くには5つのポイントを指定する



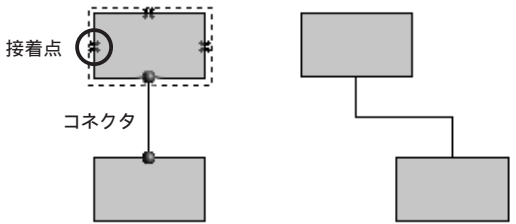
1番目から3番目のポイントは、先ほどの曲線と同じです。4番目のポイントで、いったん後退して、中間点の曲がり具合を指定します。そして、5番目のポイントで曲線の終点を指定します。1番目と3番目、5番目のポイントは、必ず曲線が通過する位置になります。

描き方は、次のようになります。

コネクタで描く

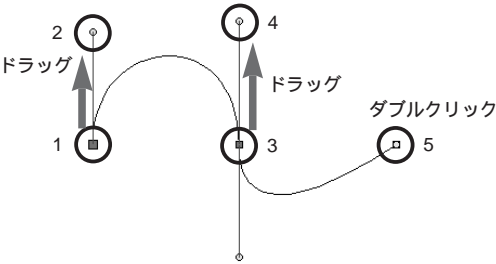
「コネクタ」は、ブロック図や組織図、フローチャートのように、図形と線分を組み合わせた図を描くときに便利な線分です。コネクタと図形を接続すると、図形の移動に合わせて、接続しているコネクタが自動的に移動します。このとき、反対側の端は固定されたままです。

コネクタは、図形に合わせて自動的に移動する



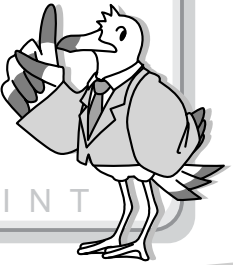
コネクタを接続する図形の位置を「接着点」と呼びます。この接着点は、コネクタを描くときに表示されます。

- ① 「標準」ツールバーの **曲線** ボタンを長押しする
- ② ツールバーが表示されたら、 **曲線** ボタンをクリックする
- ③ 曲線の始点にマウスポインタを合わせて、2番目のポイントまでドラッグする
- ④ 3番目のポイントまで移動して、4番目のポイントまでドラッグする
- ⑤ 曲線の終点まで移動したらダブルクリックする





これも実際にやってみると、理解しやすくなります。操作を覚えるだけでなく、描いている最中表示される曲線がどのように変化するか注目しましょう。

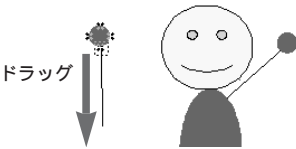
ONE POINT



直線コネクタを描く

ここでは、人物像の手を円形で描き、それをコネクタで接続して、腕を描きます。胴体とは、まだ接続しません。



- ① 円形を描く
- ② 「図形描画」ツールバーの「コネクタ」ボタン () の マークをクリックする
- ③ 「直線コネクタ」 () ボタンをクリックする
- ④ 手順①で描いた円形にマウスポインタを近づけると、接着点が表示されるので、その位置からドラッグして直線コネクタを描く



これで、直線コネクタが描けました。円形を移動すると、接続している直線コネクタも移動しますが、反対側の端は移動しません。


接着点を挿入する

コネクタを接続できる接着点は、図形ごとにあらかじめ決まっています。希望の位置にコネクタを接続するには、次のように接着点を挿入します。ここでは、人物像の胴体に接着点を追加して、腕を接続します。

- ① 接着点をしたい図形を選択する
- ② 「図形描画」ツールバーの「接着点」ボタン () をクリックする
- ③ 「接着点」ツールバーが表示されたら「接着点の挿入」ボタン () をクリックする

テキストを入力する

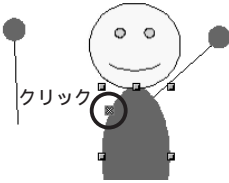
描いた図形にはテキストを入力できます。人物像では、手に持っている看板になります。

- ① 「図形描画」ツールバーの「四角形」ボタン () をクリックする
- ② ドラッグして、四角形を描く
- ③ 四角形をダブルクリックする
- ④ カーソルが表示されたら、テキストを入力する
- ⑤ 四角形の外部をクリックして、選択を解除する



ONE POINT

- ④ 図形で、接着点を挿入したい位置をクリックする

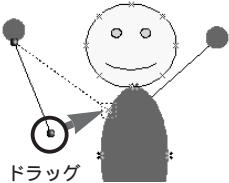


「接着点」ツールバーを非表示にするには、再度「接着点」ボタンをクリックします。

コネクタの位置を修正する

描いたコネクタは、接着点を変更できます。ここでは、描いておいた直線コネクタを先ほど挿入した接着点に接続します。

- ① 描いておいた直線コネクタを選択する
- ② 赤いハンドルをドラッグして、接着点に接続する



グループ化で1つにまとめる

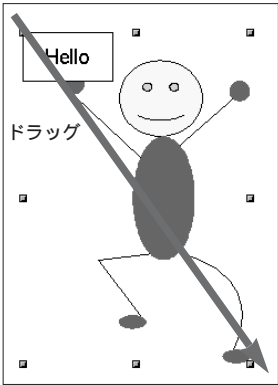
ここまで、複数の図形を組み合わせでイラストを描いてきました。各図形がバラバラになっていると、操作が面倒なことが多いので、最後に1つにまとめておきましょう。この機能を「グループ化」と呼びます。

まとめて選択する

まず、複数の図形をまとめて選択する方法を紹介します。図形をまとめて選択すると、それらを一緒に移動したり、サイズを変えることができます。グループ化するには、図形をまとめて選択しておきます。図形をまとめて選択するには、次のように2種類の操作があります。

- ・対角線方向にドラッグする
- ・選択したい図形を、順番に「Shift」キーを押しながらクリックする

ドラッグで、図形をまとめて選択する



グループ化する

では、まとめて選択した図形をグループ化してみましょう。グループ化した図形は、1つの図形と同様に扱われます。

- ① グループ化したい図形をまとめて選択する
- ② メニューから [変更 (M)] [グループ化 (G)] を選択する

これで、グループ化できました。
グループを解除するには、メニューから [変更 (M)] [グループ解除 (U)] を選択します。

グループを編集する

グループ化された図形の一部を修正したい場合には、次のように操作します。

- ① グループ化された図形をダブルクリックする
- ② 各図形を修正する
- ③ グループの外側でダブルクリックする

これで、グループの一部を修正できます。
グループ化された図形の一部をダブルクリックすると (手順①)、グループ内のその図形の編集モードに切り替わります。このモードの間は、図形のサイズや色など自由に変更できます (手順②)。図形を新しく描くと、グループの一部になります。そして、グループの外側でダブルクリックすると、グループの編集モードを抜け出します (手順③)。

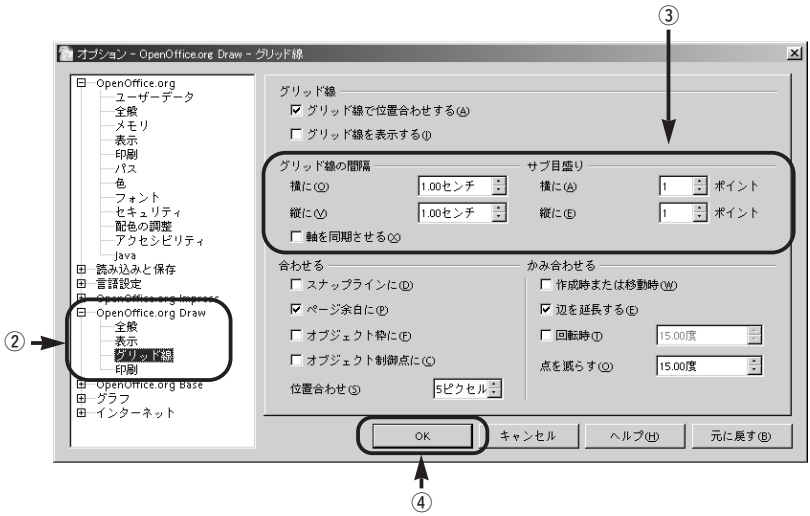
グリッド線に合わせる

Drawで図形や線を描くとき、位置やサイズをきちんと揃えるために、等間隔に配置された「グリッド線」に自動的に合わせて配置されます。このグリッド線を表示したり、合わせて配置するのをオフにするには次のように操作します。

- ・ [表示 (V)] [グリッド線 (G)] [グリッド線を表示 (D)] を選択
- ・ [表示 (V)] [グリッド線 (G)] [グリッド線で位置合わせ (A)] を選択

表示されるグリッドの間隔は、次のように設定します。

- ① メニューから [ツール (T)] [オプション (O)] を選択する
- ② 「オプション」ダイアログボックスが表示されたら、左フレームから [OpenOffice.org Draw] [グリッド線] を選択する
- ③ 「グリッド線の間隔」を設定する
- ④ OK ボタンをクリックする




グリッド線の間隔は、次の2つの設定値で決まります。

- ・ グリッド線の間隔
1.00センチ グリッドの点を1センチおきに表示
- ・ サブ目盛り
1ポイント 上記の点の間に、1個の点を追加する



フォントワークでロゴをデザインする

「フォントワーク」は、印象的なテキストロゴを作成する機能で、WriterやImpress、Drawなどの図形描画ツールバーから呼び出せます。Microsoft Wordのワードアートに相当する機能になります。「図形描画」ツールバーの「浮き出しオン/オフ」ボタン（)と組み合わせることで、3Dロゴを作成できます。

ここでは、Drawを例に取り、基本操作を解説します。

フォントワークでロゴをデザインする




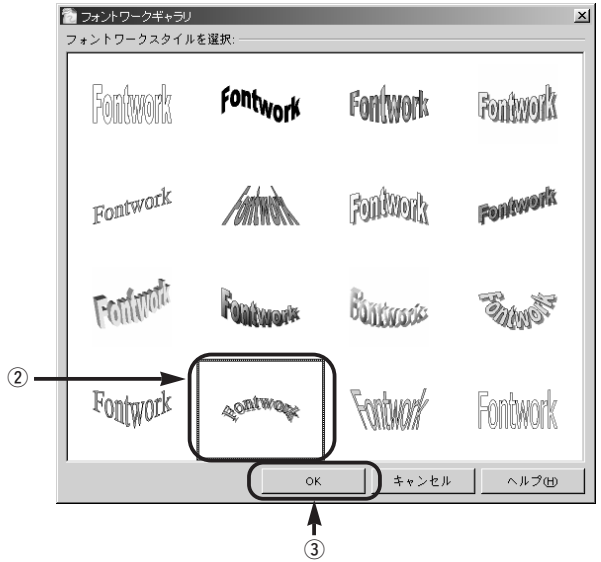
フォントワークの基本操作

では、フォントワークで、グラフィカルなロゴを作成してみましょう。あらかじめ用意されているデザインを選択するだけで作成できます。

ロゴを挿入する

Drawでフォントワークを使うには、次のように操作します。

- ① 「図形描画」ツールバーの「フォントワークギャラリー」ボタン（)をクリックする
- ② 「フォントワークギャラリー」ダイアログボックスが表示されたら、使用したいデザインをクリックする
- ③ ボタンをクリックする



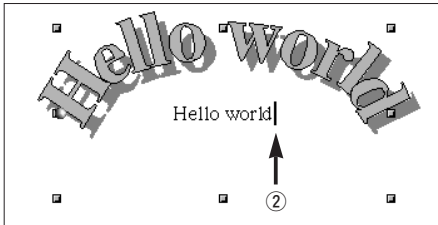
これでロゴが挿入されました。



テキストを入力・編集する

挿入した直後のロゴには、「フォントワーク」というテキストが入力されています。このテキストを編集するには、次のように操作します。

- ① ロゴをダブルクリックする
- ② テキストが表示されたら、編集する
- ③ ロゴの外部をクリックして、選択を解除する



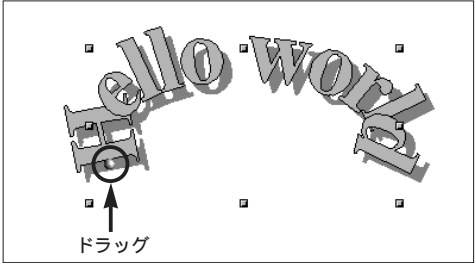
サイズ、形状を変更する

ロゴを選択すると、いくつかのハンドルが表示されます。ロゴのサイズや位置は、図形と同じようにハンドルを操作して変更します。

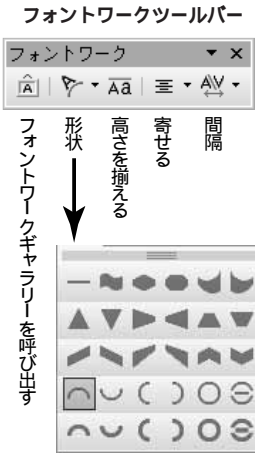
- ・サイズ変更 青いハンドルをドラッグ
- ・移動 図形をドラッグ

また、黄色いハンドルをドラッグすると、フォントの形状を調整できます。

黄色いハンドルをドラッグして、形状を調整する



ロゴの選択中は、次のフォントワークツールバーが表示されます。ここでは、再度、フォントワークギャラリーを呼び出したり、ロゴの形状を選択できます。



ロゴの色、フォントを設定する

ロゴのフォントや色は書式で設定します。ロゴを選択すると、「書式」ツールバーは図形用に切り替わります。ここで、ロゴの輪郭や塗りつぶしの色などを設定できます。

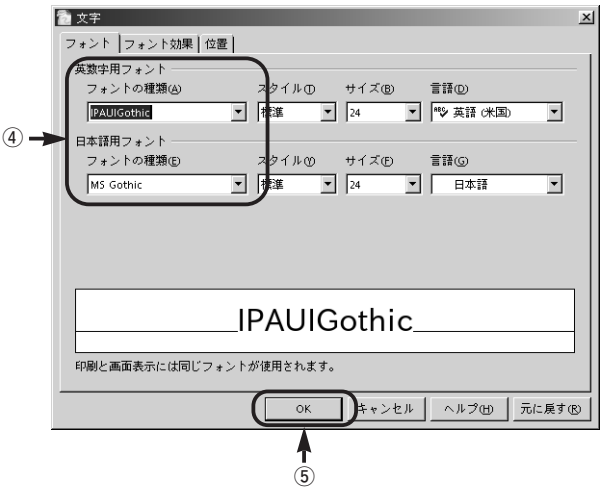
また、フォントなどは文字書式で設定します。

ここでは、ロゴの色をグラデーションに、フォントをゴシック体に変更してみましょう。

- ① **ロゴを選択する**
- ② 「書式」ツールバー「塗りつぶしの種類」を「グラデーション」、「塗りつぶしスタイル」を「放射状 赤/黄色」に設定する



- ③ **【書式 (O)】 【文字 (C)】 を選択する**
- ④ 「文字」ダイアログボックスが表示されたら、フォントを選択する
- ⑤ **OK** ボタンをクリックする




これで、ロゴの色とフォントを変更できました。

ロゴの色とフォントが変更された



立体ロゴを作る

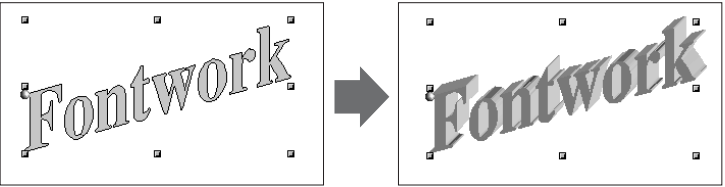
WriterやDrawの図形描画ツールでは、描いた図形を3Dに変換できます。これには、図形描画ツールバーの「浮き出しオン/オフ」ボタン（）を使います。ここでは、この機能とフォントワークを組み合わせ、3Dロゴを作成します。

ロゴを3Dに変換する

では、ロゴを3Dに変換してみましょう。操作は、次のようになります。あらかじめ、ロゴを作成しておきます。

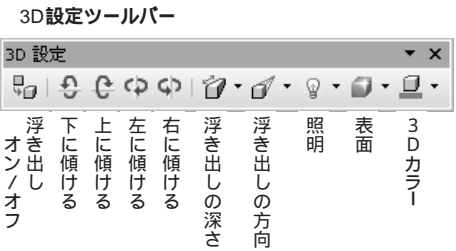
- ① ロゴを選択する
- ② 「図形描画」ツールバーの「浮き出しオン/オフ」ボタンをクリックする

これで、ロゴを3Dに変換できました。



3D設定ツールバー

3Dに変換した図形を選択すると、3D設定ツールバーが表示されます。このツールバーは、立体の向きや質感を設定できます。



円形と四角形を3Dに変換する

「図形描画」ツールバーで円形と四角形を描いた場合には、「浮き出しオン/オフ」ボタンを選択できません。このような基本的な図形を3Dに変えるには、「基本図形」の円形と四角形を使います。

ONE POINT



Mathで数式を記述する

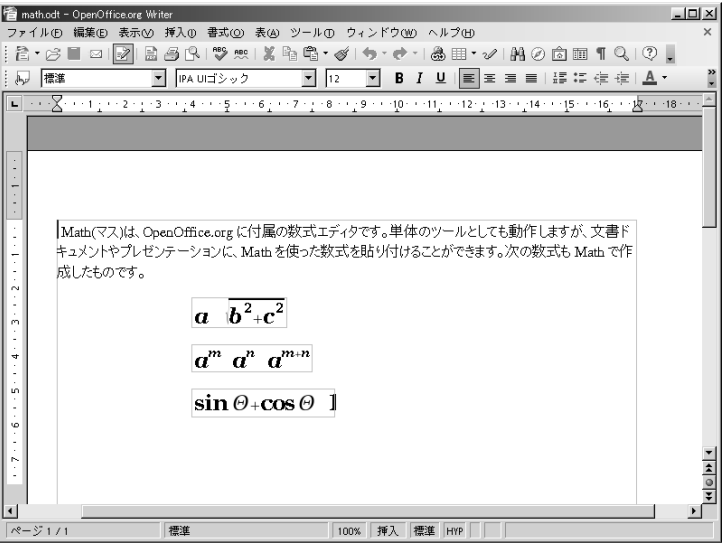
Math（マス）は、OpenOffice.orgに装備された数式エディタです。文書ドキュメントやプレゼンテーションに数式を表示するために使います。科学技術や経済学といった多くの論文で利用できます。

ここでは、このMathの使い方をWriterを例にして解説します。

Math入門

Mathは単独のツールとしても使用できますが、WriterやImpressから呼び出すと使いやすいでしょう。たとえば、Writerの文書ドキュメントに数式を挿入できます。Calcのグラフの使い方とよく似た使い方ができるのです。

Writerの文書ドキュメントに数式を挿入する



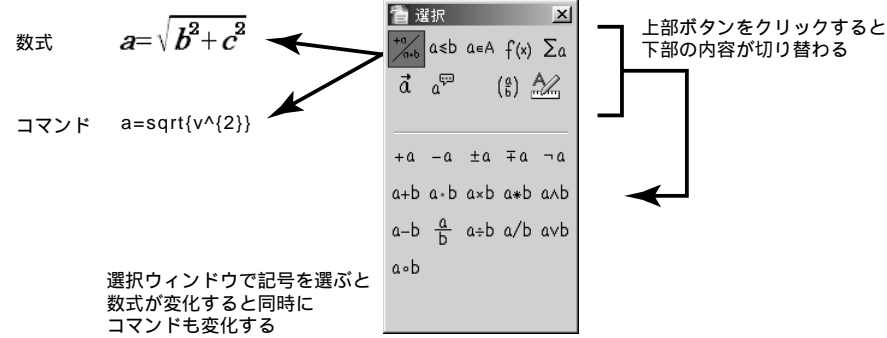
数式の入力方法

数式は、次の2種類の方法で入力します。これらの方法を混ぜて使うこともできます。

- ・コマンドウィンドウで、コマンドを入力する
- ・選択ウィンドウで、入力したい記号などを選択する

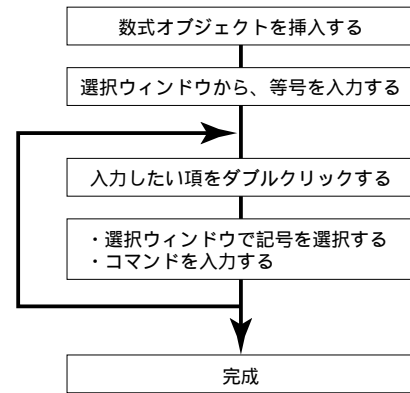
数式の基本は、コマンド入力です。選択ウィンドウは、コマンド入力を補完するものです。これは、WebページとHTMLファイルの関係に似ています。ホームページ作成ツールを使ってWebページを編集するとき、実際にはHTMLファイルを編集しています。同じように、Mathでは選択ウィンドウで記号を入力できますが、同時にコマンドも編集されていきます。

数式は、コマンドで組み合わせて入力する



選択ウィンドウは、上部2列のボタンで記号を分類しています。これをクリックすると、下の内容が切り替わります。

数式入力の流れ



5

その他のツールを活用する

Mathの基本操作

では、簡単な数式を入力しながら、Mathの操作の流れを理解します。ここでは、ピタゴラスの定理を入力してみます。

数式は、前ページの「数式入力の流れ」に沿って入力していきます。

Writerの文書ドキュメントに数式を挿入するには、Mathを呼び出せるよう数式オブジェクトを挿入します。

数式を入力していくとき、最初は等号などの比較演算子から入力していきます。そして、数式で入力したい項をダブルクリックすると、コマンドの該当位置が選択されます。そこで選択ウィンドウをクリックするか、コマンドを入力すると、その項が置き換えられます。

WriterでMathを呼び出す

文書ドキュメントに数式を挿入するため、WriterからMathを呼び出してみましょう。これには、数式オブジェクトを挿入します。

- ① Writerの文書ドキュメントで、数式を挿入したい位置にカーソルを移動する
- ② メニューから【挿入(I)】 【オブジェクト(O)】 【数式(F)】を選択する

これで、Mathが呼び出され、文書ドキュメントに数式を挿入する準備ができました。文書ドキュメントの下には、数式コマンドを入力する「コマンド」ウィンドウが表示されました。また、入力する数式をマウスで選択できる「選択」ウィンドウも表示されています。

文書ドキュメントに数式を挿入する



5

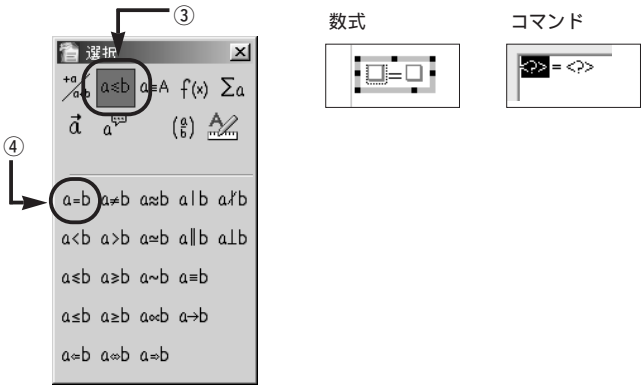
その他のツールを活用する

数式を入力する

続いて、実際に数式を入力します。先ほどの数式を挿入する準備ができたところからスタートします。最初に、等号など比較演算子から入力していくと簡単です。

- ③ 「選択」ウィンドウの「比較演算子」ボタン ($a \leq b$) をクリックする
- ④ 「等号」ボタン ($a = b$) をクリックする

等号のコマンドが入力されて、等号が表示された



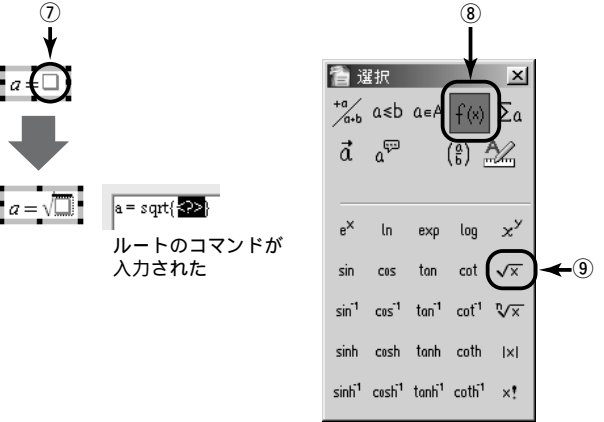
- ⑤ 数式の左辺にある四角をダブルクリック
- ⑥ キーボードから「a」を入力する

数式の左辺を入力する



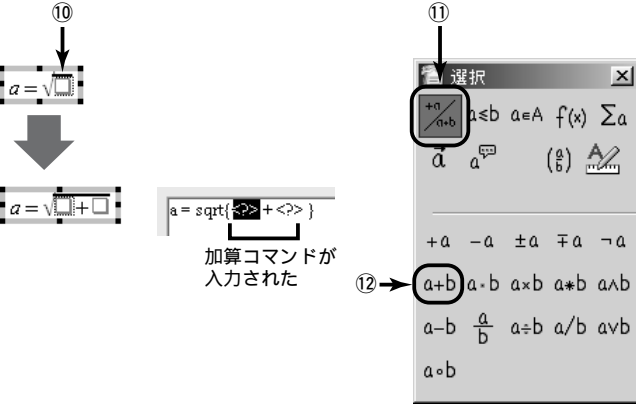
- ⑦ 数式の右辺にある四角をダブルクリック
- ⑧ 「選択」ウィンドウの「関数」ボタン ($f(x)$) をクリックする
- ⑨ 「ルート」ボタン (\sqrt{x}) をクリックする

ルートを入力する



- ⑩ ルートの中にある四角をダブルクリックする
- ⑪ 「選択」ウィンドウの「単項・二項演算子」ボタン ($+$) をクリックする
- ⑫ 「加算」ボタン ($a + b$) をクリックする

プラス記号を入力する



- ⑬ 加算式の前の項にある四角をダブルクリックする
- ⑭ 「選択」ウィンドウの「関数」ボタン ($f(x)$) をクリックする
- ⑮ 「累乗」ボタン (x^y) をクリックする

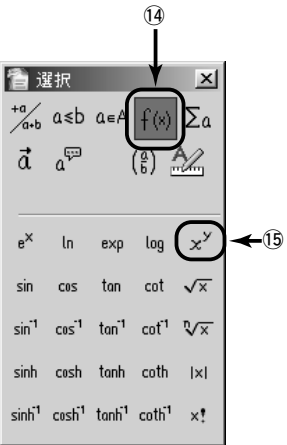
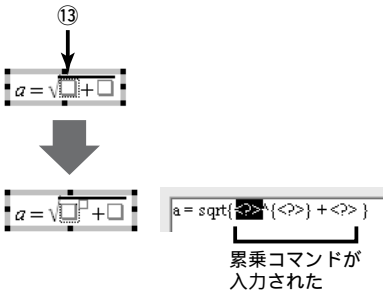
5

その他のツールを活用する

5

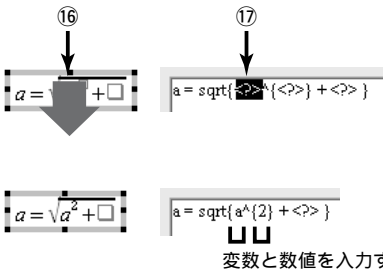
その他のツールを活用する

累乗を設定する



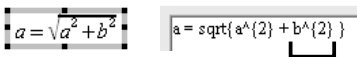
- ⑯ 数式の項にあたる四角をダブルクリック
- ⑰ 「コマンド」ウィンドウで、英数字を入力する
- ⑱ 手順⑬-⑱を繰り返して、累乗を組み立てる

累乗の変数と数値を入力する



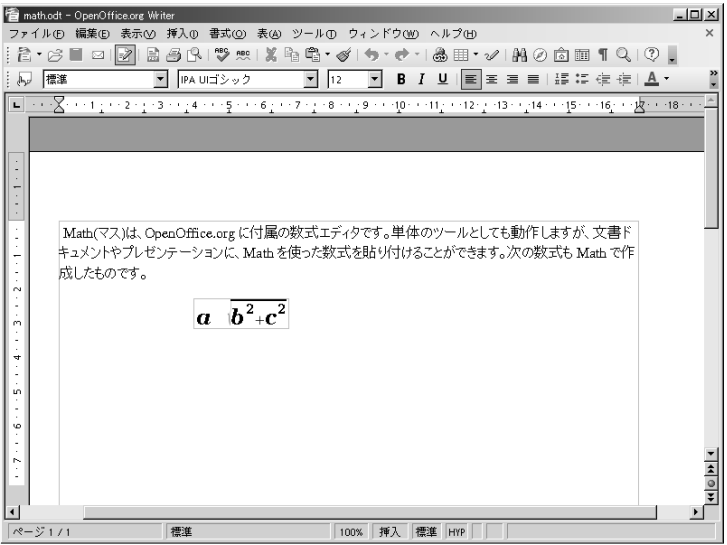
- ⑲ 手順⑬-⑱を繰り返して、残りの項を完成させる

残りの項を完成させる



- ⑳ 数式の外側をクリックする

数式が完成した



これで数式が完成しました。手順⑳でMathを終了し、Writerに戻ってきました。

Writer上では、挿入された数式は、テキストボックスのように扱われます。そのため、段落書式で位置を調整したり、枠の書式で枠線を表示できます。

文書ドキュメントを保存すると、数式も一緒に保存されます。

数式を再編集するには、数式をダブルクリックします。

数式の書式を設定する

数式の書式は、Mathを呼び出している時に、次のメニューで設定します。

- ・フォントの種類[書式 (O)] [フォントの種類 (F)] を選択する
- ・フォントのサイズ[書式 (O)] [フォントサイズ (O)] を選択する
- ・文字の間隔[書式 (O)] [間隔 (S)] を選択する
- ・文字の左右の位置[書式 (O)] [配置 (L)] を選択する

ONE POINT



Mathの使い方を調べる

Mathには、多くの機能があり、本項ではそのすべてを解説できません。そこで、オンラインヘルプにある参考資料を紹介します。ここには、数式コマンドのリファレンスや多くのサンプル数式が掲載されています。これらの項目は、オンラインヘルプの目次からたどって行けます。

Mathが持つ数式コマンドは、次の「数式リファレンス」に掲載されています。

- ・ [数式] [全般的な情報およびユーザーインターフェースの使用法]
 [Mathの使い方] 解説文の"参照リスト"をクリックする

オンラインヘルプに掲載された応用例には、次のようにたどり着きます。

- ・ [数式] [全般的な情報およびユーザーインターフェースの使用法]
 [Mathの使い方] 解説文の"応用例"をクリックする

これらのサンプル数式は、コピー＆貼り付けでコマンドウィンドウに貼り付けられます。



ONE POINT