

电脑美术设计培训教程

DIANNAO MEISHU SHEJI PEIXUN JIAOCHENG

中文版

CorelDRAW 10/11 CI

SHILI JIAOCHENG

实例教程

王彬华 编著

电子科技大学出版社

中文版

CorelDRAW 10/11 CI

王彬华 编著

实例教程

江苏工业学院图书馆
藏书章

电子科技大学出版社

内容简介

CorelDraw 对于广大从事电脑美术设计的人员来说是众多矢量图形设计软件中的首选。2001 年 Corel 公司隆重推出了 CorelDraw 10 英文版 (2002 年 6 月出现汉化中文版)。它在字体管理、打印输出、位图效果、网络功能等方面都有了明显的增强。

企业形象识别 CI 设计是现代企业经营管理的一种重要的战略手段。实现经营管理行为的规范化和对企业树立良好的形象, 必须保证在企业形象识别 CI 设计中特别重视实施视觉形象 VI 设计过程的一体化。在本书中详细介绍了如何运用 CorelDraw 软件对企业 VI 系统中的经典实例进行制作, 读者可以通过详细的图解和说明深入了解每一个实例的创作过程。除实际操作之外, 还系统地介绍了在 VI 设计前所必须了解的理论知识。对于理论知识的学习, 可以培养读者在设计过程中, 针对某个企业制作出专业并实用的全套 VI 设计。

本书对 CorelDraw 的主要应用领域 CI 进行了针对性的讲解, 但由于作者水平有限、加之时间仓促, 书中难免有疏漏与不足之处望广大读者批评指正。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 CorelDRAW 10-11 CI 实例教程 / 王彬华 编著.

成都: 电子科技大学出版社, 2003. 5

ISBN 7-81094-104-6

I. 中... II. 王... III. 图形软件, CorelDRAW 10/
11-教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 021898 号

中文版 CorelDRAW 10/11 CI 实例教程

王彬华 编著

出版: 电子科技大学出版社 (成都建设北路二段四号, 邮编: 610054)

责任编辑: 朱丹

发行: 电子科技大学出版社

印刷: 成都市青羊区火炬印刷厂

开本: 787mm × 1092mm 1/16 印张: 15 字数: 380 千字

版次: 2003 年 4 月第一版

印次: 2003 年 4 月第一次印刷

书号: ISBN 7-81094-104-6/TP · 78

印数: 1—2000 册

定价: 20.00 元

前 言

为了满足广大读者的要求，我们推出了这本运用 CorelDraw 10/11 软件制作企业 CI 设计的电脑图书。本书从实际应用 to 企业 CI 手册的范例入手，将 CorelDraw 10/11 的命令、操作技艺与创作理念有机的结合在一起。与其他同类图书相比，不仅包罗了 CI 手册中 VI 内容的方方面面，还包含了 CI 的设计理论以及创作时应注意的设计原则。本书最大特点是范例经典，图文并茂、内容由浅入深，实现了从入门到精通的习跃，具有很强的可读性。

本书内容包括了 CorelDraw 的各种应用范围。所以可作为培训班的专业教材，及广大图形图像爱好者的自学教材。

编 者

2003 年 4 月 3 日

目 录

第一章 CorelDRAW 10 的使用	1
1.1 工具箱简介	1
1.2 选取工具	2
1.2.1 对物件的选取	2
1.2.2 移动和复制物件	2
1.2.3 缩放和镜像物件	2
1.2.4 变形物体	3
1.2.5 删除物件	3
1.3 形状工具	3
1.3.1 矢量图基础	3
1.3.2 形状工具	4
1.3.3 刻刀工具	8
1.3.4 橡皮擦工具	9
1.3.5 自由变换工具	9
1.4 缩放工具	9
1.5 手绘工具	10
1.5.1 手绘工具	10
1.5.2 贝塞尔工具	11
1.5.3 艺术笔触工具	11
1.5.4 标注工具	13
1.5.5 交互式连线工具	14
1.6 矩形工具与椭圆工具	15
1.6.1 矩形工具	15
1.6.2 椭圆形工具	16
1.7 交互式调整工具	16
1.7.1 创建调和图形效果	17
1.7.2 创建轮廓图效果	18
1.7.3 创建变形图形效果	18
1.7.4 创建封套字体效果	19
1.7.5 创建“交互式立体”效果	20
1.7.6 创建“交互式阴影”效果	21
1.7.7 创建“交互式透明”效果	22
1.8 填充工具	23
1.8.1 使用标准式填充	24
1.8.2 使用渐变填充工具	24

1.8.3	自定义渐变式填充	24
1.8.4	使用“图案”填充工具	25
1.8.5	使用“底纹”填充	27
1.8.6	使用PostScript 填充	27
1.8.7	使用“交互式网状”填充工具	28
1.9	物件选取与替代	29
1.9.1	全部选定	29
1.9.2	对象的查找与替换	29
1.10	对象及其属性的复制	30
1.10.1	再制对象	30
1.10.2	仿制对象	31
1.10.3	复制对象属性	31
1.10.4	复制/仿制效果	32
1.11	对象的精确变换	32
1.11.1	属性栏设置	33
1.11.2	“变换”工具栏	33
1.11.3	“变换”卷帘窗(又称‘变换’泊坞窗)	34
1.12	对象的对齐、分布与排序	41
1.12.1	对象的对齐	41
1.12.2	对象的分布	47
1.12.3	对象的排序	47
1.13	对象的群组与结合	48
1.13.1	关于“群组”与“结合”	48
1.13.2	建立对象群组	49
1.13.3	结合对象(也称组合对象)	50
1.14	对象的整形	54
1.14.1	焊接对象	54
1.14.2	“修剪”对象	56
1.14.3	“相交”对象	58
1.15	对象的锁定、转换与打散	60
1.15.1	锁定对象	60
1.15.2	将对象转换成曲线与转换轮廓为对象	61
1.15.3	分离对象	62
1.16	位图的导入	64
1.16.1	位图的基本概念	64
1.16.2	位图与矢量图的比较	64
1.16.3	分辨率	64
1.16.4	位图的导入	65
1.16.5	位图的“裁剪”	67

1.16.6	转换为位图	70
1.17	重新取样与膨胀位图	71
1.17.1	位图的“重新取样”(更改位图的分辨率)	71
1.17.2	膨胀位图	72
1.18	位图颜色遮罩	73
1.18.1	隐藏或显示位图上的颜色	73
1.18.2	管理位图颜色遮罩	74
1.18.3	编辑“位图颜色遮罩”的颜色	75
1.19	文本操作	76
1.19.1	创建段落文本	76
1.19.2	创建“美术文本”	79
1.20	版面设置与视图操作	81
1.20.1	插入页面	81
1.20.2	删除页面	82
1.20.3	重命名页面	83
1.20.4	切换页面	83
1.20.5	切换页面方向	83
1.20.6	页面背景的设置	85
1.20.7	页面设置	86
1.20.8	标尺	90
1.20.9	网格的设置	92
1.20.10	导线的设置	92
第二章	CI 基础知识篇	95
2.1	CI 的定义和作用	95
2.2	CI 系统的构成	96
2.3	视觉识别(VI)系统设计	97
2.3.1	基本要素系统设计	97
2.3.2	应用要素系统设计	99
第三章	CI 设计之一——标志设计	102
3.1	标志设计要点	102
3.1.1	字型标志	102
3.1.2	图形标志	102
3.1.3	综合标志	102
3.2	金煌电器实业公司——标志设计	102
3.2.1	标志制作	102
3.2.2	标志释义	107
3.2.3	中英文字体标准坐标图	108

07	第四章 CI 设计之二——吉祥物	112
47	4.1 吉祥物一——熊	112
17	4.2 吉祥物二——青蛙	116
57	4.3 吉祥物三——马	120
87	第五章 CI 的办公用品	126
15	5.1 信封制作	126
57	5.2 名片制作	128
77	第六章 服装设计	133
97	6.1 服装轮廓的绘制	133
18	6.2 衣领的绘制	136
12	6.3 领带的绘制	141
52	6.4 衣服附件的绘制	143
88	6.5 填充图案	149
88	第七章 灯箱广告与建筑设计	152
88	7.1 灯箱广告设计	152
88	7.2 金煌实业公司建筑物广告	161
99	7.3 户外广告设计	168
99	第八章 交通工具	173
99	8.1 金煌实业公司客运车	173
99	8.2 集装箱车	177
99	8.3 轿 车	181
79	第九章 包装与手提袋设计	187
79	9.1 产品包装盒设计	187
99	9.2 手提袋	200
99	9.3 礼品手提袋	211

第一章 CorelDRAW 10 的使用

1.1 工具箱简介

从 CorelDRAW 6.0 到 CorelDRAW 9.0 到今天的 CorelDRAW 10, 工作窗口及其组件在不断地添加和删除, 而只有工具箱的位置一直保留在屏幕的最左边。工具箱集成了 CorelDRAW 10 最常用的绘图工具及文本处理、效果处理工具, 是创建各种基本图形、生成各种特殊效果的最常用的操作选择, 也是 CorelDRAW 10 的核心组件之一。各按钮按从上到下如图 1-1 所示。右边的图像是点击工具右下角的小黑三角形显示出来的。这些工具从上到下为:

● 选取工具: 单击可选取单个对象, 拖动鼠标可圈选多个对象。

● 形状工具: 包括形状工具、刻刀工具、擦除工具和自由变换工具。主要用来对图像进行整形操作。

● 缩放工具: 包括缩放工具和平移工具, 主要执行对象的放大、缩小以及平移操作。

● 手绘工具: 包括手绘工具、贝塞尔工具、自然笔工具、标注工具和交互式连线工具。主要用来绘制基本线型, 如直线、曲线、或连接线等。

● 矩形工具: 绘制矩形及其变形, 正方形、圆角矩形。

● 椭圆工具: 绘制椭圆、圆及其变形, 如饼形、弧形等。

● 多边形工具: 包括多边形工具、螺旋形工具、网格纸工具。用来绘制任意形状的多边形及其变形, 如星形、星状多边形、螺旋和网格。

● 基本形状工具: 包括基本形状、箭头形状、流程图形状、星形和标注形状。主要是在绘图时添加一些常用图形、标注、流程图等不用再一笔一画的绘制, 从而方便了操作。这是 CorelDRAW 10 增加的一个新项目。

● 文本工具: 输入和编辑美术文本和段落文本。

● 调和工具: 包括交互式调和工具、交互式轮廓图工具、交互式变形工具、交互式封套工具、交互式立体化工具、交互式阴影工具和交互式透明工具。这些都是对绘图对象进行调整的工具。

● 吸管工具: 包括吸管工具与颜料桶工具。像吸管一样拾取图像中的某种颜色, 并以拾取的颜色填充封闭图形。

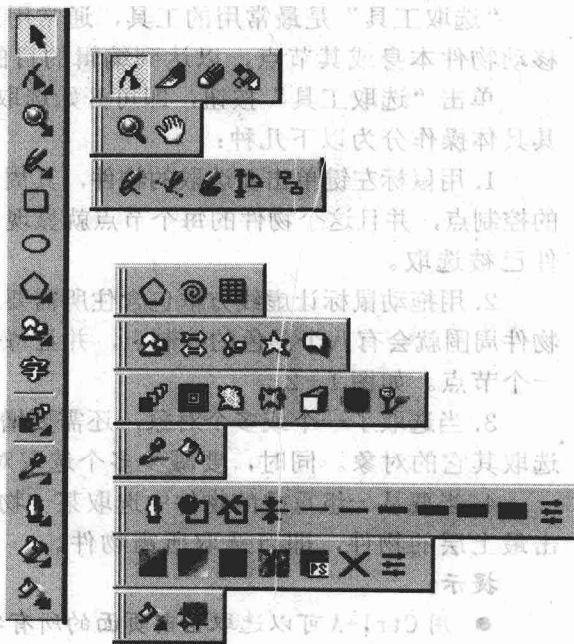


图 1-1

- 轮廓工具：设置对象的轮廓属性，如颜色、线条等。
- 填充工具：用多种方式为封闭对象填充颜色、网纹、图案等。
- 交互式填充工具：将选定物件以渐变方式或者网格填充对象。

1.2 选取工具

1.2.1 对物件的选取

“选取工具”是最常用的工具，通常用来从窗口中挑选所要编辑的物体，再用鼠标移动物件本身或其节点，以达到编辑的目的。

单击“选取工具”按钮，即可开始选取页面中的物件。其具体操作分为以下几种：

1. 用鼠标左键单击要选取的物件，其周围出现八个黑色的控制点，并且这个物件的每个节点就显现出来，表示该物件已被选取。

2. 用拖动鼠标让虚线方框包含住所需要选的物体，这些物件周围就会有八个黑色的控制点，并且每个物件会显现出一个节点。如图 1-2。

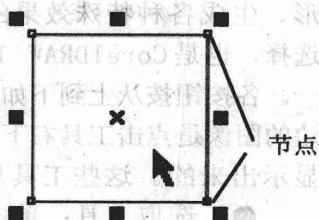


图 1-2

3. 当选取了一个或多个对象，还需要增加选取对象，可以先按下 Shift 键再用鼠标选取其它的对象。同时，要减少多个选取对象中的某个对象也可以用这种方法。

4. 当要从一组重叠的物件中选取某一物件时，先按下 Alt 键，再用鼠标左键逐次单击最上层的物件，即可选取所需物件。

提示：

- 用 Ctrl+A 可以选取当前页面的所有物件，双击选取工具也可以全选。

1.2.2 移动和复制物件

1. 用“选取工具”选取要移动的图形物件。

2. 在选中的物件上按下鼠标左键不放，并拖动鼠标，将其移动到指定位置，然后释放鼠标左键，选中的物件将移到指定位置。

3. 如果移动并复制选中的物件，则在移到指定位置后，先单击鼠标右键后再释放鼠标左键，既可保留物件在原物的位置又可在指定位置上复制出另一个完全相同的物件。

提示：

- 按下数字小键盘上的“+”键，再移动物件，也能复制物件。
- 在移动中按下 Ctrl 键再移动物件，则选中的物件只能在水平或垂直的方向移动。

1.2.3 缩放和镜像物件

在选取了物件之后，将鼠标移到物件周围的控制点上，此时鼠标指针将变成双向箭头“”，按照箭头所指示的方向移动，即可实现对物件的缩放。在四个角的控制点上拖动，图像会成等比缩放；在其它四个中间的控制点上拖动则只会向一个方向缩放。

若将任一控制点拉往主体的另一方向，即产生“镜像”效果。

1.2.4 变形物体

用“选取工具”选取物件，然后在选中的物件上单击鼠标左键，此时，物件周围的控制点变成八个双向箭头，在物件中心出现一个小圆圈，此为旋转中心。

把鼠标指针放到任意一个角上的双向箭头时，鼠标指针变成“”，可将物件绕着旋转中心旋转。

把鼠标指针放到任意一条边上的双向箭头时，鼠标指针变成“”，此时只能将物件沿着单一方向拉斜。

提示

- 旋转中心的位置可以移动，以后的旋转动作将以新的旋转中心为轴进行旋转。
- 在这些操作中可以按住 Ctrl、Alt 或者 Shift 键进行条件约束。可以去试试，进行经验总结，以利操作。

1.2.5 删除物件

用“选取工具”选取物件之后，按 Delete 键，或者在物件上单击鼠标右键，然后从弹出的快捷菜单中选择“删除”选项，即可将选中的物件删除。

1.3 形状工具

“形状工具箱”由“形状工具”、“刻刀工具”、“擦除工具”和“变换工具”组成。

1.3.1 矢量图基础

在讲造型工具以前，先谈谈一些涉及到矢量图的概念。

1. 路径及节点

在 CorelDRAW 中，所有的图形，包括各种形状和线条，都是由路径这种基本元素组成。路径是一种没有宽度也没有颜色的“线条”，但是可以将不同的轮廓添加到路径，使路径具有一定的颜色和宽度。默认情况下，路径被绘制为黑色的细的轮廓，但用户可以根据需要为路径添加任何类型的轮廓，或者设置为无轮廓。需要注意的是，无轮廓的路径只有在框架视图和简单框加视图模式下才是可见的，在其他视图模式下是不可见的。

路径是由线段（曲线）和节点组成的。节点是路径上特殊的点，线段是两个节点之间的路径部分。路径可以在节点处改变方向，所有的路径都是以节点开始并以节点终止的。通过调整节点，可以方便地改变路径的形状。

2. 控制点

用“形状工具”选取曲线物件时，沿着外围的轮廓线会出现许多节点。此时在任一节点上单击，在该节点两旁即出现两个小黑点称为“控制点”，用虚线与节点连结，当

移动控制点的位置，就可以轻易地改变曲线的结构和多边形物件的外形。当控制点离节点非常近时有些不能区分，所以一定要注意。

3. 节点的性质

多边形的节点具有不同的属性，不同类型的节点可以在不同程度上影响对象的形状，通过选择节点的类型，可以更好地调整对象的形状。节点的类型包括以下3种：

- **尖突节点**：通常在需要急转弯的时候用到尖节点，它具有两个可以相互独立运动的控制点。也就是说，在改变节点一侧线段形状的时候，可以对另一侧的线段形状不产生什么影响。

- **平滑节点**：利用平滑节点可以生成平滑的曲线，它具有两个位于同一直线上的控制点，在移动一个控制点的时候，另一个对应的控制点会自动地按比例进行移动，以保持曲线的形状。平滑节点通常作为直线和曲线之间的连接。当它连接直线和曲线的时候，只有曲线的一侧有控制点，而且它的控制点只能沿着直线的方向移动。

- **对称节点**：对称节点可以用来连接两条曲线，并使两条曲线对于节点对称。一个对称点具有两个位于同一条直线上并且到节点距离相等的控制点。当移动其中一个控制点的时候，相反方向上的控制点也会发生移动，以保持两控制点在同一直线上，并且保持两个控制点到节点的距离相等。需要注意的是，在直线段和连接曲线段的时候，不能使用对称节点。

4. 形状对象变为曲线对象

在CorelDRAW中，有些图形对象，如矩形、圆、和椭圆，是以特定的方式成形的，一般只能按照某种特定的方式改变其形状。但是，选取了这些对象后，点击菜单中的“排列”→“转换成曲线”，或者按快捷键Ctrl+Q。一旦形状对象转换为曲线对象，就可以像编辑其它曲线对象一样对它进行编辑，但它已失去了形状对象的属性，并且再也不能通过命令转换回形状对象了，只能用撤消命令Ctrl+Z把本次操作取消。

1.3.2 形状工具

利用“选取工具”选取物件之后，再击一下“形状工具”按钮，在该物件的外形曲线上将出现许多节点，此时可移动每个节点来改变物件的外形。如图1-3所示。

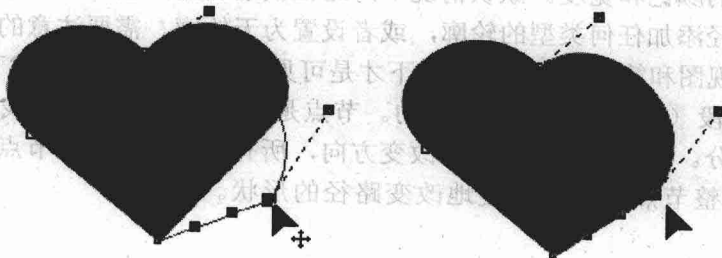


图1-3

提示:

用“选取工具”选取物件后,当鼠标指针移到物件的节点上,此时鼠标指针也会变成“”,能对节点进行移动。

当使用形状工具时候,在属性栏中提供了若干选项,可以方便地执行编辑功能,曲线对象在形状工具中的属性栏如图 1-4 所示:

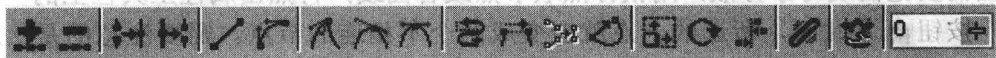


图 1-4 曲线对象在形状工具中的属性栏

其每个按钮从左到右功能如下:

- 添加节点: 在选定的位置上添加节点。
- 删除节点: 删除选定的节点。
- 连接两个节点: 把选定的两个不相连节点变成一个节点。
- 分割曲线: 把所选节点分身成两个, 并且连线断开。
- 转换曲线到直线: 把选定的曲线转换为一条直的线段。
- 转换直线到曲线: 把选定的直线转换为弯曲的线段。
- 使节点成为尖突: 把选定的节点转变为尖突节点。
- 生成平滑节点: 把选定的节点转变为平滑节点。
- 生成对称节点: 把选定的节点转变为对称节点。
- 反转曲线方向: 使曲线的方向反向。
- 延长曲线使之闭合: 在曲线的两个端点节点之间添加一条线段来连结。
- 提取子路径: 在一个曲线对象中摘出选中的不相连部分, 使之成为独立对象。
- 自动关闭曲线: 把所选曲线对象中的曲线都闭合成封闭曲线, 对只有两个节点的直线无效。
- 伸长或缩短节点连线: 按比例拉长或缩小与选定的节点相连接的曲线。
- 旋转和倾斜节点连线: 旋转或倾斜与选定的节点相连接的曲线。
- 对齐节点: 对齐选中的节点。
- 弹性模式: 选择弹性模式。
- 选择全部节点: 把全部的节点都选中。
- 曲线平滑: 使选中的节点之间的曲线更平滑。

以下, 将会对这些命令详细介绍。

1. 添加、减少节点

若需要在曲线对象上增加一个节点, 先用形状工具在曲线上需要增加的地方点一下, 将会出现一个图点, 再在属性栏上点“添加节点”按钮。此时就会多一个节点在曲线上。

删除某一个节点的方法为, 选取需要删除的节点, 然后点属性栏“删除节点”按钮。

如果想快速增加或删除节点, 可以直接在曲线上双击鼠标左键, 即可在该处增加一个节点。若双击现有的节点, 即可删除该节点。

2. 连接和打散节点

选取两任意两个不相连在端点的节点，就会看到属性栏上的“连接两个节点”按钮从灰色变为黑色。只要用鼠标点取那个按钮，这两个节点就会变成一个，而新的节点位于原来的节点的中间。

当需要把曲线对象分散，用鼠标点取节点或者曲线，再点击属性工具栏上的“分割曲线”按钮。此时，所选的一点就会变成两个不相连的节点。需要注意的是：这两个节点重叠在一起，用鼠标拖开就会看到这两个节点。

3. 转换直线到曲线、转换曲线到直线

用“形状工具”选中任意节点后，单击“属性栏”中的“转换曲线到直线”按钮，即可将该段曲线转换为直线段，在线段上任意位置用鼠标单击后，也可用同样的方法转换为直线段。

同上，需要将曲线对象的直线段转为曲线段，也可用同样选中节点或者在线段上任意位置用鼠标单击，然后点属性栏上“转换直线到曲线”按钮即可。

提示：

在线段上单击鼠标然后改变线的曲直很容易分清所操作的哪一条线段。如果需要节点改变线的曲直，则所做操作是节点的上前面方向的线段，也就是线的起始方向的线段。

本操作可以选取多个节点，进行操作。

4. 尖突节点、平滑节点、对称节点

尖突节点的特点：通常在需要急转弯的时候用到尖节点。用尖节点的地方往往是一个折角。

平滑节点的特点：利用平滑节点可以生成平滑的曲线。这种节点在曲线对象中是用得最多的节点。

对称节点的特点：节点两边的线是旋转对称的。当然这种对称还要被相邻的节点影响。

下面就用曲线工具画一个心形说明这三个节点的使用。

画一个正方形，旋转45度，然后点菜单栏中的“排列”→“转换为曲线”把它转换为曲线对象。

把上面两条直线段转为曲线段。具体方法是，在上面左边线段上单击鼠标左键（如图1-5），再击“属性栏”上的“转换直线到曲线”。用同样的方法把右边的线段转换为曲线。

因为顶端的节点有一个很大的转折，应设为“尖突”。其步骤为，选中顶端的节点，然后点属性栏上的“使节点成为尖突”；

而左右的节点为了与直线段过渡自然必需设为“平滑”。其方法：选中这两个节点，然后点属性栏上“转换成平滑”。

调整左右节点的控制点，它的方向始终都是与直线段在同一方向上的，节点的长度就凭经验拖动，但一定小于原正方形的一边；左右长度一定要一样才能对称。

调整顶上节点的控制点，它的方向应该与直线段平行，长度也应该等，才会成一个

半圆。调整后的控制点如图 1-6 即成为一颗心形。



图 1-5



图 1-6

5. 反转曲线方向

曲线对象无论是开放还是闭合，它都有方向性，也就是就一个下笔点与起笔点。一般曲线的方向性不会对画面造成影响，但在曲线对象上使用了自然笔触或是使用了起始/终止箭头就会受到曲线方向性的影响。

本命令的作用是把当前曲线对象的每一段曲线反转方向。

6. 延长曲线使之闭合

没有闭合的曲线对象是不能填充颜色的。通过本命令可以把曲线对象中没有闭合的曲线闭合，还可以把两条曲线段连接起来。

使用本命令必须选定两个端点节点。

7. 提取子路径

子路径是指：在一个曲线对象中，节点不相连的一部分线段。

使用提取子路径必须先用形状工具选取子路径的一个节点。提取子路径后曲线对象就被拆分为两个对象。

8. 自动闭合曲线

当曲线对象中有不闭合的线段时，本工具按钮就呈黑色，表示可用。使用本命令按钮后，所操作的曲线对象中所有不闭合的线段都将增加一条线段连接两个端点形成封闭。

9. 伸长和缩短节点连线、旋转和倾斜节点连线

这两个命令对曲线对象的部分节点进行缩放、旋转与倾斜。使用这几个命令需要选定多个节点，然后用鼠标点取属性栏上的命令按钮。此时在选定的节点周围就有相应的控点。

当把鼠标指针放到控制点时，指针变为十字形。点住左键进行拖动即可。

10. 对齐节点

对齐节点是一项很有用的技巧，使用此命令可以对齐节点和控制点。使用对齐节点命令时会弹出对话框。让你选择水平、垂直对齐或者对齐控点。

11. 弹性模式

“弹性模式”按钮是一个开关命令，当第一次点击处于打开状态，再一次点击又被关闭。在 CorelDRAW 中，弹性模式在节点移动时会影响其移动的方式，如果选中一个单独的节点，弹性模式就不会起作用。而当多个节点同时被选中的时候，节点与控制点就将按照与基准节点的距离面成比例的移动，曲线变得具有弹性。

下面就两种模式的区别举例如下：

用手绘工具随便绘一段曲线。

然后点形状工具属性栏上的选取全部节点命令，把全部的节点选取。

图 1-7 是打开弹性模式下移动一个节点的效果。

图 1-8 是关闭弹性模式下移动一个节点的效果。

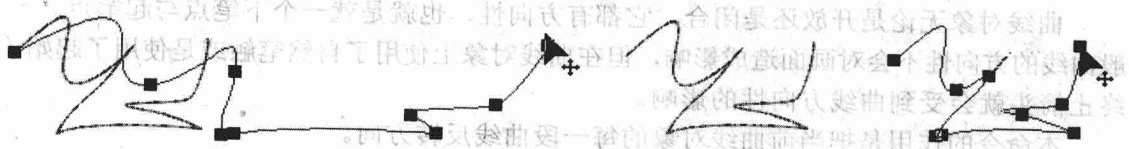


图 1-7

图 1-8

从两图上可以看出，打开弹性模式后移动所选节点，这条曲线的每一个节点是呈比例移动。而关闭弹性模式下所有节点照普通方式被搬动了。

12. 曲线平滑

在很多情况下，需要对曲线进行自动平滑处理。如果一个一个节点进行调节肯定非常费事。这时，就可以把你需要平滑处理的节点选中。然后点属性栏上的“曲线平滑”，此时会有一个滑块出现。你拉动滑块，调节平滑度就能达到效果。

1.3.3 刻刀工具

使用刻刀工具可以把对象分成多个部分，但是不会使对象的任何一部分消失。在默认情况下，CorelDRAW 会封闭切割对象所形成的每一个开放路径，从而生成一个个单独的对象。就像用一把小刀把一块蛋糕切成两块，两块都没有消失，而且都成为独立的对象。还可以指定 CorelDRAW 创建一个具有复合路径的对象，这时当使用刻刀工具作用于开放路径时，CorelDRAW 将该路径分割为一个含有复合路径的单个对象。

在工具箱中选择刻刀工具以后，鼠标指针变成小刀形状。鼠标指针指向对象轮廓时，这个小刀刀尖向下，此时按住鼠标左键一直拖到另一边框，对象便被切断。切断对象后，它们是紧紧的靠在一起的，用“挑选工具”把其中一个移动开就可以看到它们是分开了的。

1.3.4 橡皮擦工具

“橡皮擦工具”用来擦去矢量图形上不要的部分。用“挑选工具”选中物件之后，再单击“橡皮擦工具”按钮，按住鼠标左键在图形上拖动，即可擦去鼠标指针移到过的部分。

在“橡皮擦工具”的属性栏上  可以调整橡皮擦笔尖的大小。

 为“擦除时自动减少”按钮。它是一个开关按钮。使用它可以将擦除对象时的新的边口产生的节点减少到最少。

最右边的  按钮为“方形/圆形”切换按钮。通过它确定橡皮擦为方形还是圆形。

1.3.5 自由变换工具

当选择“自由变换工具”按钮时，在“属性栏”的左上角会相应出现四个变形工具按钮，依次为“自由旋转工具”、“自由角度镜像工具”、“自由缩放工具”和“自由倾斜工具”。利用这些工具可对选中的对象进行灵活变形。

1. 用“挑选工具”选中图形对象，单击“自由变换工具”按钮，然后在“属性栏”中选中“自由旋转物件工具”按钮，在版面中任意位置按住鼠标左键不放，当移动鼠标时，选中的物件将会以该点为参考点，随着鼠标的移动而旋转。

2. 若选中“属性栏”中“自由角度镜像工具”按钮，则得到选中的物件镜像图形。

3. 若选中“属性栏”中的“自由缩放工具”按钮，则可以对选中的物件进行缩放变形。

提示：使用本工具，把基点确定后，CorelDRAW 会把基点作为坐标原点，当鼠标往 X 轴方向

移动时，图像拉宽，往 Y 轴方向移动时，图像拉长；当鼠标往第二象限移动时，图像呈左右镜像；当鼠标往第三象限移动时，图像呈旋转镜像，也就是先左右镜像，再上下镜像；同理，当鼠标往第四象限移动时，图像呈上下镜像。本例第一张图的鼠标就作为基点，第二张图鼠标移向第四象限。

4. 若选中“属性栏”中的“自由倾斜工具”按钮，则可以对选中物件沿不同方向倾斜。

提示：

使用“自由变换工具”将选中物件移到指定位置后，若先单击鼠标右键然后释放鼠标左键，则在指定位置上得到变形后物体同时，还可保留物件在原先的位置。当然，先按下数字键盘上的“+”键，再用“自由变换工具”对选中物件变形，也可得到复制的效果。

1.4 缩放工具

CorelDRAW 10 绘图页面上的对象会很多，有些用户需要比较大的绘图页面来对图形的细节进行编辑，这时就可以用到缩放功能。而平移功能可以很方便地在平面内移动对象，从而增强了在绘图面板中的工作能力。