

# 第1章 CorelDRAW简介

CorelDRAW 是加拿大Corel 公司出品的矢量图形制作工具软件，它既是一个大型的矢量图形制作工具软件，也是一个大型的工具软件包，CorelDRAW 是目前世界上使用最广泛的平面设计软件，能够任意设置图纸规格，能够任意设置绘图比例，能够任意设置绘图单位，能够任意设置小数点后的精确度要求；可以设置原点，可以测量尺度，可以设置辅助线；直线工具可以绘制图形，造型工具可以对直线进行任意曲线处理；变形工具可以精确的对图形、线条进行大小、移位、旋转、翻转等控制；属性工具可以对线条进行粗细、色彩格式的控制；其它工具可以进行数据标注、文字标注等。

## 1.1 基本概念

### ■ 矢量图像

矢量图像，也称为面向对象的图像或绘图图像，在数学上定义为一系列由线连接的点。矢量文件中的图形元素称为对象。每个对象都是一个自成一体的实体，它具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。每个对象都是一个自成一体的实体，可以在维持它原有清晰度和弯曲度的同时，多次移动和改变它的属性，而不会影响图例中的其它对象。基于矢量的绘图同分辨率无关。

■ 对象：所有在工作区内可编辑的都是对象。对象包括很多种类，比如曲线、美术字等。

### ■ 曲线、节点、控制线、控制点

曲线是构成矢量图形的最基本元素，由节点的位置与切线（可以认为CorelDRAW里面的曲线控制柄就是曲线的切线）的方向和长度控制。曲线也分为几类，其中最特殊的一种是直线。

矢量图像中每个线段的端点有一个中空的方块，称为节点。可以用形状工具选择一个对象的节点，改变它的总体形状和弯曲角度。

点击节点时通过节点出现的蓝色的虚线，称为控制线。

蓝色的控制虚线两边出现的两个点，称为控制点。通过拖动控制点来改变节点两侧的线段形态。

■ 属性：就是对象的参数，例如宽高、大小、颜色等等，特殊对象有特殊属性，例如文字对象有字体属性、字间距属性等。

### ■ 点选、圈选

点选：按空格键切换到选取工具，将鼠标移动到待选的图形对象上，单击即可选中对象。

圈选：在待选的图形对象外围按住鼠标左键，拖动鼠标，此时可见一个蓝色的虚线圈选框，当圈选框圈住待选的图形对象时，释放鼠标即可选定。使用此方法可以一此选取多个对象。

### ■ 加选、减选

在点选时按住【Shift】键，可以连续选取多个图形对象。按住【Shift】键单击已被选取的

图形对象，可以把该对象从已选取的对象中去掉，即将该对象改为非选取状态。

技巧：双击选取工具即可选中所有的图形对象；在图形对象以外的绘图页面中单击或按【Esc】键即可取消对图形对象的选取。

### ■ 开放路径对象、封闭路径对象

开放路径对象的两个端点是不相交的。封闭路径对象指两个端点相连构成连续路径的对象。开放路径对象既可以是直线，也可以是曲线，例如用【手绘工具】创建的线条、用【贝塞尔曲线工具】创建的线条或用【螺纹工具】创建的螺纹线等。但是，在用【手绘工具】或【贝塞尔曲线工具】时，把起点和终点连在一起可以创建封闭路径。封闭路径对象包括圆、正方形、网格、自然笔线、多边形和星形等。封闭路径对象是可以填充的，而开放路径对象则不能填充。

## 1.2 CorelDRAW 工作界面

在启动 CorelDRAW12 程序后，便进入 CorelDRAW12 的界面，在默认状态下，CorelDRAW12 提供了一个欢迎对话框，它提供新建图形、打开上次编辑的图形、打开图形、模板、CorelTUTOR、有什么新功能等六个选项，如图 1-1 所示。



图 1-1 CorelDRAW12 欢迎对话框

### 1.2.1 定制自己的操作界面

像其他一些图形处理软件一样，CorelDRAW12 也为用户提供了很多的工具，为了避免诸如调色板中、工具条中或其它的一些浮动面板中不常用的功能按钮及小部件，占用过多的屏幕空间；也为了使自己在工作时更加方便快捷地使用 CorelDRAW；可以使用 CorelDRAW12 提供的自定义界面功能，定制自己的操作界面。

在 CorelDRAW12 中，自定义界面的方法很简单，只需按下 Alt 键不放，将菜单中的项目、命令拖放到属性栏或另外的菜单中的相应位置，就可以自己编辑工具条中的工具位置及数量。

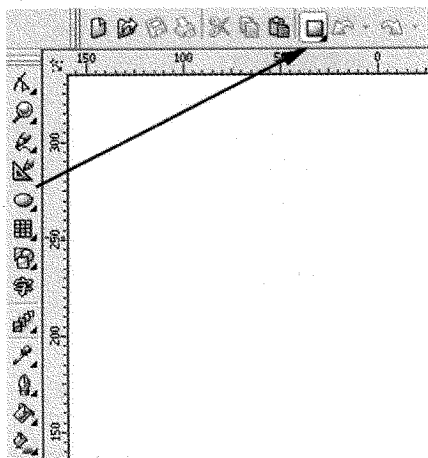


图 1-2 将工具箱中的矩形工具移动到常用工具栏中

在CorelDRAW12中 还允许用户通过修改“选项”对话框中的相关设置 来进一步设置自定义菜单、工具箱、工具栏及状态栏等界面。

- 1.单击快捷键【Ctrl】+[J]或属性栏中的 “选项”按钮；
- 2.在随后弹出的对话框中单击“选项”目录并展开“选项”目录；
- 3.再单击“自定义”目录展开“命令”目录；
- 4.单击“命令”选项,显示其属性页；

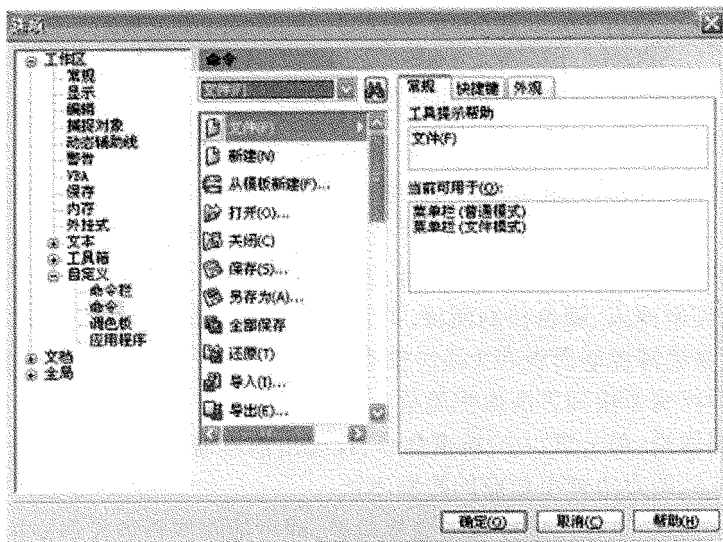


图 1-3 选项对话框中的“命令”属性页

5.用鼠标拖动选中的命令图标到需要的工具栏或菜单中相应的位置，释放鼠标即可。

注意 在“命令”属性页常规标签页面中,显示了该命令当前所在的位置,在“快捷键”标签页面中可以设置该命令的快捷键；在“外观”标签页面中还可以更改和自定义该命令的图标。

在CorelDRAW12中,通过对另一个功能选项的设置,也能帮助我们有效的利用界面空间和快捷的操作相关功能,那就是“泊坞窗”。CorelDRAW中的“泊坞窗”类似于PhotoShop中的“浮动面板”,在“泊坞窗”命令选项中,可以设置显示或隐藏具有不同功能的控制面板,方便用户的操作。

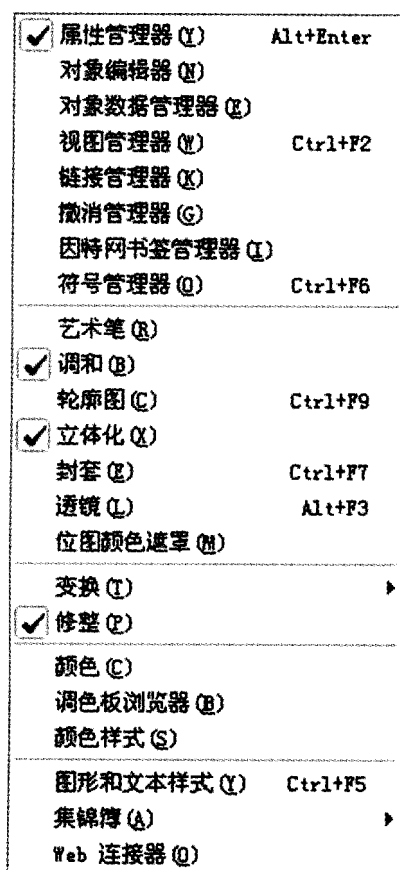


图 1-4 泊坞窗菜单



CorelDRAW12中的泊坞窗包含了：属性管理器、对象编辑器、对象数据管理器、视图管理器、链接管理器、撤销管理器、英特网书签管理器、艺术笔面板、调和控制面板、轮廓控制面板、封套控制面板、立体化控制面板、透镜控制面板、位图颜色遮罩控制面板、变换控制面板、修整控制面板、颜色控制面板、调色板浏览器、颜色样式控制面板、图形和文本样式控制面板、集锦簿控制面板和Web连接器等23个不同类型及功能的控制面板。


调用这些泊坞窗面板的方法也很简单：


■打开控制面板：单击窗口 / 泊坞窗命令，在弹出泊坞窗的子菜单中，选定相应的面板命令即可在工作区的右边弹出相应的控制面板；

■调整控制面板：直接用鼠标拖动面板边缘，即可随意调整该控制面板的大小；

■浮动 / 层叠控制面板：单击控制面板的标签将其激活后，拖动该标签到工作区，释放鼠标即可将该控制面板浮动；反之，拖动浮动的控制面板到另一个控制面板上，即可将它们层叠组合起来；

■折叠 / 展开控制面板：单击控制面板左上角的  (折叠) /  (展开) 按钮，即可折叠或展开控制面板；

■关闭控制面板：当你不需要时某一控制面板时，可单击该控制面板右上角的  (关闭) 按钮，即可将该控制面板关闭。

注意：当多个控制面板处于层叠状态时，在当前控制面板的右上角有两个  (关闭) 按钮，前一个是关闭当前控制面板，后一个是关闭所有层叠的控制面板。

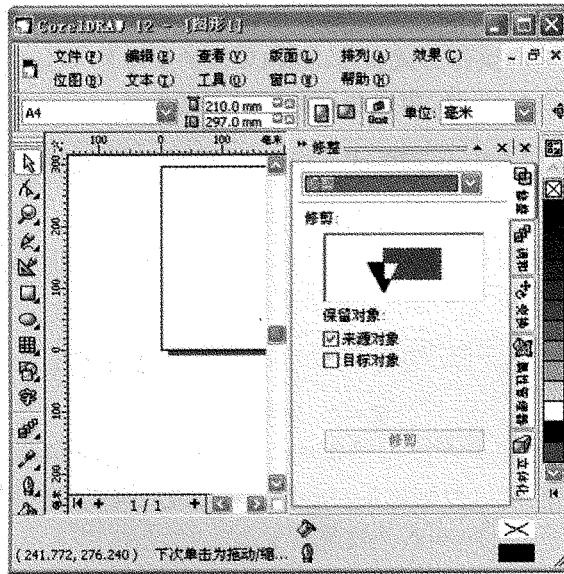


图 1-5 多个控制面板层叠排列在工作区的右边

### 1.2.2 CorelDRAW12 的操作界面

当启动CorelDRAW12后在欢迎窗口中单击'创建新图形'图标选项就会出现如图1-6所示的绘图操作界面。

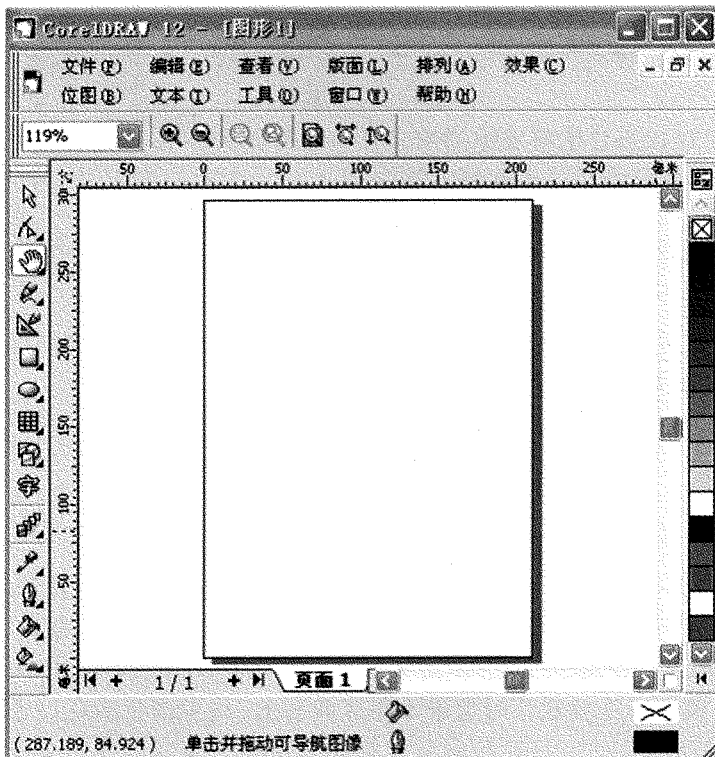


图 1-6 CorelDRAW12的操作界面

CorelDRAW12操作界面包括几大部分 菜单栏、常用工具栏、属性栏、工具箱、状态栏、导航器、绘图页面、工作区、调色板、视图导航等。

■菜单栏：CorelDRAW12的主要功能都可以通过执行菜单栏中的命令选项来完成，执行菜单命令是最基本的操作方式；CorelDRAW12的菜单栏中包括文件、编辑、查看、版面、排列、效果、位图、文本、工具、窗口和帮助等11个功能各异的菜单。



图 1-7 菜单栏

■常用工具栏：在常用工具栏上放置了最常用的一些功能选项并通过命令按钮的形式体现出来，这些功能选项大多数都是从菜单中挑选出来的。



图 1-8 常用工具栏

■属性栏：属性栏能提供在操作中选择对象和使用工具时的相关属性；通过对属性栏中的相关属性的设置，可以控制对象产生相应的变化。当没有选中任何对象时，系统默认的属性栏中则提供文档的一些版面布局信息。



图 1-9 系统默认时的属性栏

■工具箱：系统默认时位于工作区的左边。在工具箱中放置了经常使用的编辑工具，并将功能近似的工具以展开的方式归类组合在一起，从而使操作更加灵活方便。



图 1-10 工具箱

■状态栏：在状态栏中将显示当前工作状态的相关信息，如：被选中对象的简要属性、工具使用状态提示及鼠标坐标位置等信息。



图 1-11 状态栏

■导航器：在导航器中间显示的是文件当前活动页面的页码和总页码。可以通过单击页面标签或箭头来选择需要的页面，适用于进行多文档操作时。



图 1-12 导航器

■绘图页面：是用于绘制图形的区域。

■工作区：工作区又称为“桌面”是指绘图页面以外的区域。在绘图过程中，用户可以将绘图页面中的对象拖到工作区存放，类似于一个剪贴板，它可以存放不止一个图形，使用起来很方便。

■调色板：调色板系统默认时位于工作区的右边，利用调色板可以快速的选择轮廓色和填充色



图 1-13 系统默认时的调色板

■ 视图导航器：这是 CorelDRAW12 新增加的一个界面功能，通过点击工作区右下角的视图导航器图标来启动该功能后，你可以在弹出的含有你的文档的迷你窗口中随意移动，以显示文档的不同区域。特别适合对象放大后的编辑。

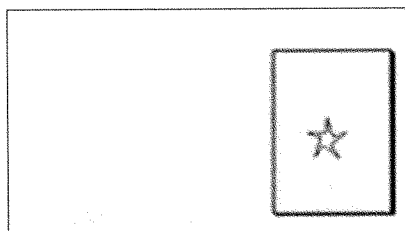


图 1-14 视图导航器

### 1.2.3 工具箱

CorelDRAW12 的工具箱及其相应的子工具箱如图 1-15 所示。

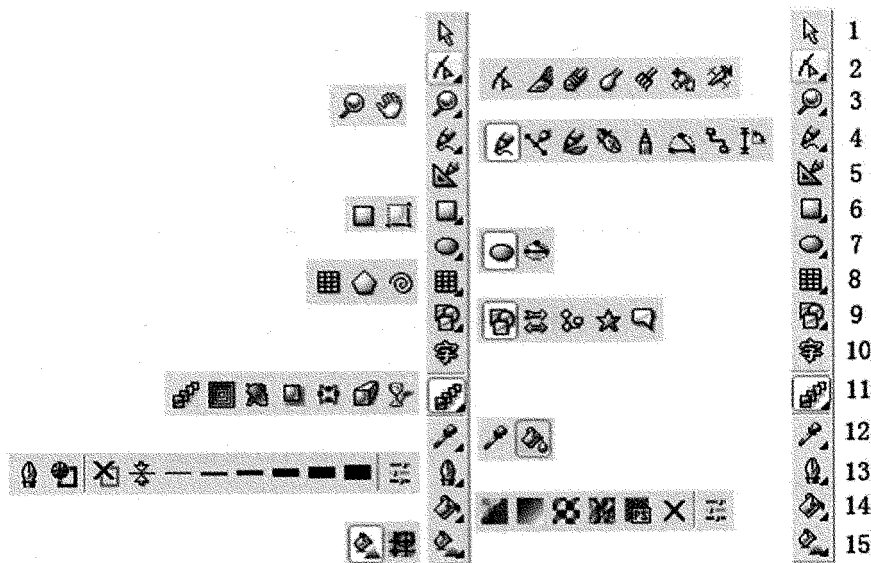



图 1-15 CorelDRAW12 工具箱


#### 1. 选择工具


选择工具  用来选择对象，可以点选，也可以通过拖动出一个选择框来选择多个对象。对于点选，使用【Shift】+左击鼠标 选择 / 去选多个对象 对于拖动选择框 通常情况下，只有选择框完全包围了目标对象或目标对象群的时候才能完成选择，但是可以通过按住【Alt】键使得被选择框接触到的对象被选中 群组对象 使用【Ctrl】键+左击鼠标 可以点选组中的某个对象。


选择工具双击需要倾斜或旋转处理的对象，进入旋转/倾斜编辑模式，此时对象周围的控制点变成了旋转控制箭头和倾斜控制箭头。

#### 2. 形状工具


选择编辑对象的部分，从左到右分别是：


形状工具  选择、编辑曲线、点 及调整文本的字、行间距。

切刀工具  : 把一个对象按照所画曲线切割开。

橡皮擦工具  擦除对象的某些部分。

涂抹笔刷工具  只能用于曲线对象。

粗糙笔刷工具  : 单击并拖动可在对象上应用粗糙效果。

自由变换工具  令人着迷的自由变形 包括旋转 镜像等等。

删除虚设线工具  用来删除交集虚设线。


### 3. 缩放工具

缩放观察 放大镜 和移动视图 (手形工具 作用与 PHOTOSHOP 中的空格键一样) 放大: 过拖一个放大框来实现放大局部图形。

缩小: 放大刚好相反。


CorelDRAW12提供了另外2种移动视图的方式:


■用【Alt】+方向箭头。

■视图移动工具, 就是在工作区右下角两个滚动条交汇的地方,  按住那个小方块移动鼠标。


### 4. 曲线工具

曲线工具是矢量作图软件最基本的创作工具, 从左到右分别是:


徒手曲线工具  徒手绘制曲线 如果配合压感笔使用更为方便。


贝塞尔曲线工具  : 通过调节曲线、节点的位置、方向以及切线来绘制精确光滑的曲线。


使用贝塞尔工具可以比较精确的绘制直线和圆滑的曲线。由于矢量图形中的曲线是由邻接的节点构成的, 曲线上的任何一个拐弯处节点的变化都可以使曲线改变方向, 贝塞尔工具就是通过改变节点控制点的位置来控制曲线的弯曲程度。


艺术笔工具  : 令人赞叹的工具, 各种图案、笔触可以根据曲线的变化而改变的工  
具, 线条的粗细支持压感!

钢笔工具  : 单击并拖动可创建曲线, 单击第一个节点可关闭路径。

多点线工具  单击并拖动可创建多点直线。

三点曲线工具  单击并拖动可创建曲线。

智能连接工具  ; 让用户可以非常方便地使用折线来连接对象的工具。

量度工具  量度并自动标示距离、角度的工具。

### 5. 智能绘图工具

当我们进行各种规划, 绘制流程图、原理图等草图时, 一般要求就是准确而快速。智能绘图工具能自动识别许多形状 包括圆、矩形、箭头、菱形、梯形等 还能自动平滑和修饰曲线, 快速规整和完美图像。

智能绘图工具还有另一个重要的优点是节约时间, 它能对自由手绘的线条重新组织优化, 使设计者更易建立完美形状, 感觉自由流畅。

选择智能绘图工具, 可以在属性栏上调整选项。形状识别级别、智能平滑级别两个选项都分无、最低、低、中、高、最高6个级别。

## 6. 矩形工具

用来绘制矩形的工具，从左到右分别是：矩形工具、三点矩形工具。

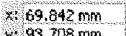
按着【 Shift 】键拖动鼠标 所画的图形将会以起始点为中心( 缺省是一个角 )；

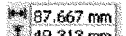
按着【 Ctrl 】键拖动鼠标，可以画出正方形。


使用矩形工具绘制矩形或正方形后，在属性栏中则显示出该图形对象的属性参数，通过改变属性栏中的相关参数设置，可以精确的创建矩形或正方形。

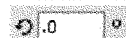


图 1-16 矩形工具的属性栏



在  框中可以设置或更改该矩形或正方形中心点位置的坐标值；


在  框中可以设置或更改该矩形或正方形的长、宽尺寸值；

在  框中可以设置或更改该矩形或正方形的长、宽比例值；

在  框中可以设置或更改该矩形或正方形的旋转角度值；

在  下拉选项框中，可以设置或更改该矩形或正方形边线线条的宽度。

当时用矩形工具在页面上绘制一个矩形的时候，可以看到在矩形的4个角上 各有一个节点。使用  形状工具或选取工具  拖动其中任意一个节点 可以改变矩形边角的圆滑程度，产生圆角。

通过设置矩形工具属性栏上  框中的圆角度数，可以直接得到精确角度的圆角矩形。4组选项栏分别控制矩形的4个角的圆滑程度，当右上角的锁形按钮呈“闭锁”状态时 改变一角的参数时 其他 3组同时改变；当右上角的锁形按钮呈“开锁”状态时，改变矩形的某一角的圆滑程度，而其他 3角的圆滑程度不变。

## 7. 椭圆形工具

用来绘制圆形或椭圆形的工具，从左到右分别是：椭圆形工具、三点椭圆形工具。

按着【 Shift 】键拖动鼠标 所画的图形将会以起始点为中心( 缺省是一个角 )；

按着【 Ctrl 】键拖动鼠标，可以画出正圆形。





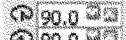
使用椭圆工具可以绘制出椭圆、圆、饼形和圆弧。在选中椭圆工具后，使用属性栏中的  ( 椭圆 )、 ( 饼形 ) 或  ( 圆弧 ) 选项，可以比较精确的绘制和修改图形的外观属性。



图 1-17 椭圆工具的属性栏


椭圆工具属性栏中的设置方法同矩形工具属性栏的设置相似。

在  栏中切换不同的按钮 可以绘制出椭圆形、圆形、饼形或圆弧；

在  框中设置饼形或圆弧的起止角度，可以得到不同的饼形或圆弧。



## 8. 图纸工具

用来绘制物件的工具 从左到右分别是 图纸工具、多边形工具、螺旋线工具。

图纸工具  主要用于快速建立  $n \times m$  单元格的绘制网格工具，在绘制曲线图或其他

对象时辅助用户精确排列对象。

图纸工具属性栏中的  框中设置纵、横方向的网格数。

多边形工具 ：使用多边形工具可以绘制出多边形、星形和多边星形。选中多边形工具后，在属性栏上的  栏中选定多边形（或星形）按钮，即可开始绘制多边形或星形；在多边形工具的属性栏中的栏中设置和更改多边形（或星形）的边数（或角数），可以得到不同的多边形（或多角星）。













螺旋线工具 ：螺旋线是一种特殊的曲线。利用螺旋线工具可以绘制两种螺旋线：对称螺旋线和对数螺旋线。在螺旋线工具属性栏的  栏中设置螺旋线的圈数值；在  栏中选定所需绘制的螺旋线类型为  对称螺旋线或  对数螺旋线；如果选中  对数螺旋线 还需在  栏中设置螺旋扩张的速度值；




图 1-18 螺旋线工具的属性栏

注意：对称螺旋是对数螺旋的一种特例，当对数螺旋的扩张速度为1时就变成了对称螺旋（即螺旋线的间距相等）。螺旋的扩张速度越大，相同半径内的螺旋圈数就会越少。

#### 9.基本图形工具

流程图的样式多种多样，为了使用户在短时间内创建复杂的图形对象，CorelDRAW12 新增加了一组工具（本图形工具）。在这组工具的图库中预存了许多有用的、现成的图形对象，如箭头、星形、插图框及流程图框等，用户只需选择相应的图形对象后，在绘图页面中拖动鼠标即可。从左到右分别是：基本图形工具 、箭头图形工具 、流程图框工具 、星形工具 、插图框工具 。

在属性栏中单击图形库  按钮，即弹出该图库中的各种形状造型供用户选择；

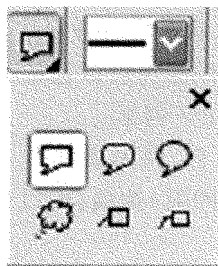


图 1-19 图形库

基本图形工具组中其余的工具图形库展示，如图1-20所示。

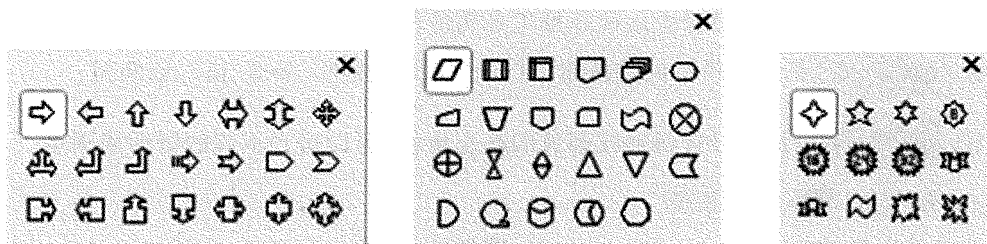


图 1-20 基本图形工具组中其余的工具图形库

## 10 文本工具


文本是 CorelDRAW12 中具有特殊属性的图形对象。在 CorelDRAW12 有两种文本模式：艺术体文本和段落文本。


艺术体文本：是指单个的文字对象。由于它是作为一个单独的图形对象来使用的，因此可以使用各种处理图形的方法对它们进行编辑处理。

段落文本：是建立在艺术体文本模式的基础上的大块区域的文本。对段落文本可以使用

CorelDRAW12 具备的编辑排版功能来进行处理。

使用键盘输入文字是最常见的操作之一。在输入文本时，就可以方便的设置文本的属性。

艺术体文本的输入  在工具箱中 选中文本工具 然后在绘图页面中适当的位置单击鼠标，就会出现闪动的插入光标，此时即可直接输入艺术体文本。


段落文本的输入 ：在工具箱中选定文本工具后，在绘图页面中适当位置按住鼠标左键后拖动 就会画出一个虚线矩形框，此时即可在虚线框中直接输入文本。

技巧 在段落文本的输入中 按 Enter 键输入硬回车 按 Shift+Enter 键可插入软回车。

对于在其他的文字处理软件中已经编辑好的文本，只需要将其复制到 Windows 的剪贴板中 然后在 CorelDRAW12 绘图页面中插入光标或段落文本框，按下【Ctrl】+【V】（粘贴）即可复制文本。

CorelDRAW12 还提供了一个将艺术体文本转换为曲线的功能命令转换为曲线命令。当艺术体文本转换成曲线后，用户就可以任意的改变艺术字的形状，真正实现随心所欲的任意效果。这样做还有一个好处就是，即使在其他的计算机上没有安装你所使用的艺术字体，也能显示出来，因为它已经变成了曲线图形了。

注意：艺术字转换成曲线后将不再具有任何文本属性，与一般的曲线图形一样，而且不能再将其转换为艺术字。所以在使用该命令改变字体形状之前，一定要先设置好所有的文本属性。

文字还可以适合指定路径 

## 11. 交互式调和工具

交互式调和工具是 CorelDRAW12 的特效工具。从左到右分别是 交互式调和工具、交互式轮廓图工具、交互式变形工具、交互式阴影工具、封套工具、交互式立体化工具、交互式透工具。



交互式调和工具 



图 1-21 交互式调和工具的属性栏

1. 单击交互式调和工具的属性栏中的路径属性  按钮 可以使选定的调和对象 按特定的路径进行调和。


2 如果在路径按钮弹出的菜单中选择从路径中分离选项，可以使调和的起始对象和终止对象在路径上，而其他的过渡对象不覆盖路径。




3. 混合调和选项按钮的菜单栏中选择填满调和和路径复选框可以使调和对象填满整个路径；选择（旋转所有对象）复选框，可以使调和的过渡对象在沿路径调和的同时产生旋


转。

4 单击混合调和选项按钮，在弹出的对话框中选择对应节点选项，可以指定起始对象的某一节点与终止对象的某一节点相对应，不同的节点相对应，会产生不同的调和效果。

选择分离选项，可以将选中的调和效果过渡对象分割成为独立的对象，并可使该对象和其他的对象再次建立调和。

单击改变调和起止点对象  按钮，从弹出来的菜单中选择新起始点、显示起始点、新终止点和显示终止点命令，可以显示或重新设置调和的起始对象和终止对象。

单击复制调和属性  按钮，可以在对象之间复制调和效果。单击取消调和按钮  可以消除对象中的调和  效果。


交互式轮廓图工具 ：是指由一系列对称的同心轮廓线圈组合在一起，所形成的具有深度感的效果。由于轮廓效果有些类似于地理地图中的地势等高线，故有时又称之为“等高线效果”。




轮廓效果与调和效果相似，也是通过过渡对象来创建轮廓渐变的效果，但轮廓效果只能作用于单个的对象，而不能应用于两个或多个对象。

设置交互式轮廓工具属性栏中的相关选项，可以为对象添加更多的轮廓效果。



图 1-22 交互式轮廓工具属性栏

与其他的效果工具的属性栏一样，在交互式轮廓工具属性栏的前面，也提供了一个  样式列表栏，在该列选栏中有许多预置的轮廓样式，并可自定义样式于列表中。

单击中心 、内侧 、外侧  按钮，可以向选定对象的中心、轮廓内侧或轮廓外侧添加轮廓线。



交互式变形工具 ：在使用这个工具时创建效果时，其结果是动态的，所以它在应用后还能保持原对象的所有属性不会丢失，并可随时编辑，储存为自定义的变形预置，在对象间复制或清除变形等等。对象的路径情况（包括组成形状的节点数量）决定了变形结果的基本形状。此外，可以在属性栏中选择三种基本变形模式，即推拉变形、拉链变形、扭曲变形模式，每种模式都决定了不同的变形效果。




图 1-23 交互式变形工具属性栏



交互式阴影工具 ：是指为对象添加下拉阴影，增加景深感，从而使对象具有一个逼真的外观效果。制作好的阴影效果与选定对象是动态链接在一起的，如果改变对象的外观，阴影也会随之变化。


应用交互式阴影工具属性栏中的参数设置，可以更加精确的控制对象的阴影效果。





图 1-24 交互式阴影工具属性栏


在阴影偏移量  增量框中，可以显示或设置阴影效果相对于选定对象的坐标值。


用鼠标将阴影控制线中的白色方块拖到对象外，此时阴影角度  22  功能为可用在此滑轨框中会显示阴影的角度，输入数值或拖动滑块，可以改变阴影效果的角度。


在阴影不透明度  50 滑轨框中输入数值或拖动滑块，可以设置阴影的不透明度。


在阴影羽化效果  15 滑轨框中输入数值或拖动滑块，可以设置阴影的羽化效果，值越大羽化效果越明显。

单击阴影羽化方向  按钮，可以在弹出的对话框中选择阴影的羽化方向为中间、在外或平均。

当阴影羽化方向选定为除平均以外的其他三项时，阴影羽化边缘  按钮为可用 单击该按钮，可以在弹出的对话框中选择阴影羽化边缘的类型为直线形、正方形、反转方形或平面形。

在阴影淡化/伸展滑轨  0 50 框中，通过左边的滑轨框设置阴影的淡化；使用右边的滑轨框设置阴影的伸展。


单击阴影颜色  按钮，可以在弹出的列选栏中设置阴影的颜色。





封套工具 ：是通过操纵边界框，来改变对象的形状，其效果有点类似于印在橡皮上的图案，扯动橡皮则图案会随之变形。

通过对交互式封套工具属性栏中的选项设置，可以得到更多的封套效果。



图 1-25 交互式封套工具属性栏

在  列选栏中可以应用或添加系统预置的封套样式；同编辑曲线一样，用户可以通过对属性栏中的相应选项及鼠标，对封套控制框上面的节点进行增加、删除、移动及改变节点属性等操作。

在属性栏中选择编辑封套的四种工作模式，分别是  直线模式、 单弧线模式、 双弧线模式和  非强制模式。




交互式立体化工具 ：是利用三维空间的立体旋转和光源照射的功能，为对象添加上产生明暗变化的阴影，从而制作出逼真的三维立体效果。在其属性栏的有两个按钮：位图立体化模式  和矢量图立体化模式 。分别选择这两种模式，用户可以为对象添加上位图立体化效果或矢量图立体化效果。系统默认模式矢量图立体化模式。



图 1-26 交互式立体化工具属性栏



交互式透明工具 ：是通过改变对象填充颜色的透明程度，来创建独特的视觉效果。使用交互式透明工具  可以方便地为对象添加均匀、渐变、图安及材质等透明效果。





图 1-27 交互式透明工具属性栏

渐变透明的类型分为直线性、放射状、圆锥形及正方形等四个渐变类型。

图案渐变的类型分为双色、全色或位图三种透明类型。

## 12. 吸管工具

使用  Eyedropper 滴管 工具可以在绘图页面的任意图形对象上面取得所需的颜色，包括位图和矢量图，获取的颜色是某一点的基本色，而不是渐变色。使用颜料桶工具  可以将取得的颜色任意次的填充在其他的图形对象上面。

## 13. 轮廓工具

轮廓工具 ，用于创建及编辑轮廓。轮廓线颜色对话框  用于设置轮廓线  颜

色；无轮廓线相当于将轮廓线设置为透明色。其后的7个按钮分别代表轮廓线预置的宽度值。色彩泊坞窗按钮用于调出色彩泊坞窗 ，调节色彩滑块自定义颜色。

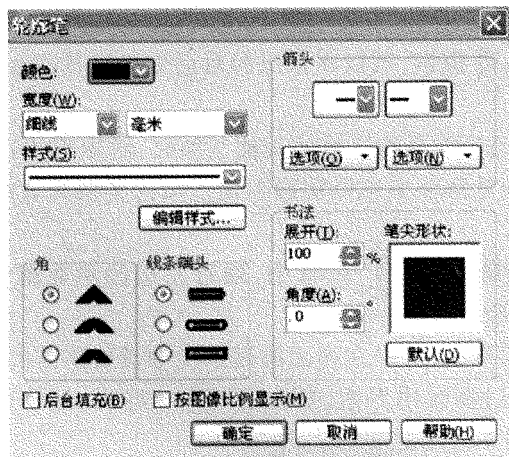


图 1-28 轮廓笔对话框

#### 14. 填充工具

填充工具是用来对所选对象进行填充的工具。从左到右分别是：色彩填充对话框、渐变填充对话框、图案填充对话框、纹理填充对话框、PostScript 填充对话框、无填充、颜色泊坞窗。

色彩填充对话框  均匀填充 对话框：




图 1-29 均匀填充对话框

在该对话框中有典型、混合和调色板三种调色模式，使用方法与色彩泊坞窗类似。不过，用户利用该对话框可以自定义颜色调色板及混合颜色创建新的颜色。

单击添加到调色板按钮，即可将选定或创建的颜色添加到调色板中；

单击选项按钮，在其弹出的列选框中选择不同的命令设置颜色数值、颜色交换、颜色范围警告及颜色视图方式等选项。

渐变填充 

渐变填充是 CoreIDRAW 中一种非常重要的表现技巧，它能将对象凹凸的表面、变化的光影及立体的效果通过颜色的变化表现出来。通过使用填充工具可以为对象做渐变效

果的填充。

渐变填充对话框：

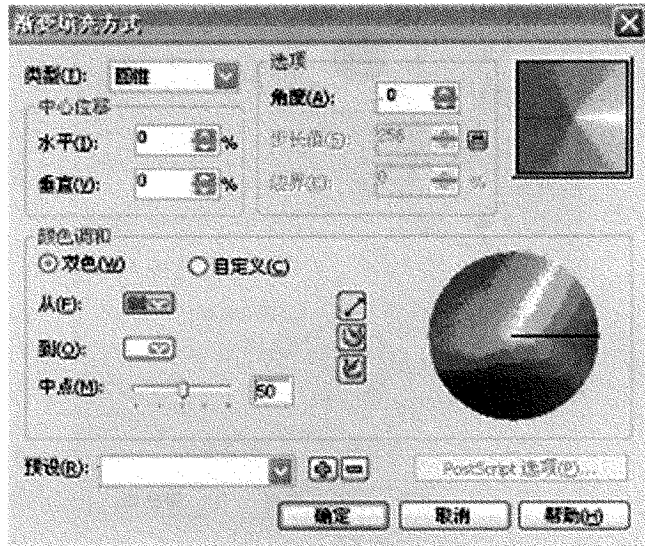


图 1-30 渐变填充对话框




在对话框的类型列选框中可以选直线性、放射状、圆锥形及正方形渐变类型；在中心点偏移量增量选项框中设置渐变中心点水平及垂直偏移的位置（直线性的渐变除外）；

在选项增量选项框中根据不同的渐变类型设置光源角度、渐变级数和边缘锐度值；

在颜色混合选项框中通过选择双色或定制，设置渐变填充时颜色的混合方式是双色还是由用户自定义的多种颜色。

在起始和终止列选框中选择作为渐变填充的起始颜色（系统默认为黑色）和终止颜色（系统默认为白色）；调节中央点滑块可以改变起始颜色与终止颜色在渐变中所在的成分比例。在对话框右上角的预览框中可以看到调节后的效果。


在圆形颜色循环图的左边，有三个纵向排列的按钮：



单击  按钮，可以在圆形颜色循环图中按直线方向混合起始及终止颜色；单击  按钮，可以在圆形颜色循环图中按逆时针的弧线方向混合起始及终止颜色；单击  按钮，可以在圆形颜色循环图中按顺时针的弧线方向混合起始及终止颜色。

如果选择定制，则渐变填充对话框中的颜色混合选项框会发生相应的变化。

自定义渐变填充颜色的方法很简单，只需在位置增量框中设置当前色的位置，在当前的颜色显示框右边的调色盘中选择当前色，用同样的方法可以设置多个位置的颜色，各种颜色之间自动生成渐变过渡色。用鼠标在渐变预览框上的滑轨中双击，也可设置当前位置，并可拖动滑块改变颜色的位置。

自定义完渐变填充颜色后，可在预置列选框中为新的填充命名，然后单击“+”按钮，即可将定制的渐变填充存储起来。单击预置列选框右边的向下箭头，就可以看到定制的渐变填充与系统预置的其它渐变填充在一起。使用时，选定其一即可。

图案及材质填充  是使用重复图案为对象进行填充。

单击填充工具  级联菜单中的图案填充对话框  按钮，即可弹出图案填充对话框

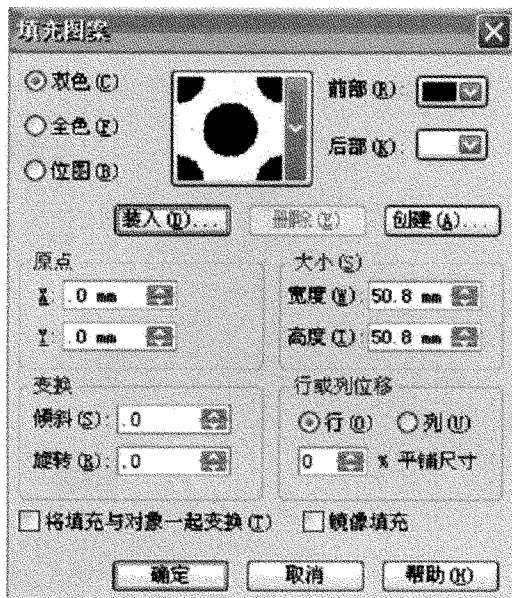


图 1-31 图案填充对话框

在该对话框中选择图案填充的类型为双色、全色或位图。

当选择双色类型时，允许用户为重复图案设定前景色和背景色，还可以单击创作按钮，进入双色图案编辑对话框进行创作，也可以单击调入按钮调入已有的图案。

当选定全色或位图类型时，允许用户使用多种颜色的彩色图案或位图化的图像作为填充。单击预览框右边的向下箭头，可在弹出的列选框中选择彩色图案或位图图案，也可单击调入按钮调入已有的图案。

在对话框中还有若干个选项，供用户对填充图案进行编辑。原点选项框中设置 X、Y 值，可以指定绘图页面的起始点，设定图案填充的中心。

在尺寸选项框中，改变宽度和高度增量框中的值，可以设置平铺图案尺寸的大小。

在变换选项框中改变倾斜和旋转增量框中的角度值，可以填充图案产生倾斜及旋转变化。

在行列偏移选项框中选择行或列选项后，在其下面的增量框中输入相应的百分比值，就可以使填充图案的行、列产生偏移。

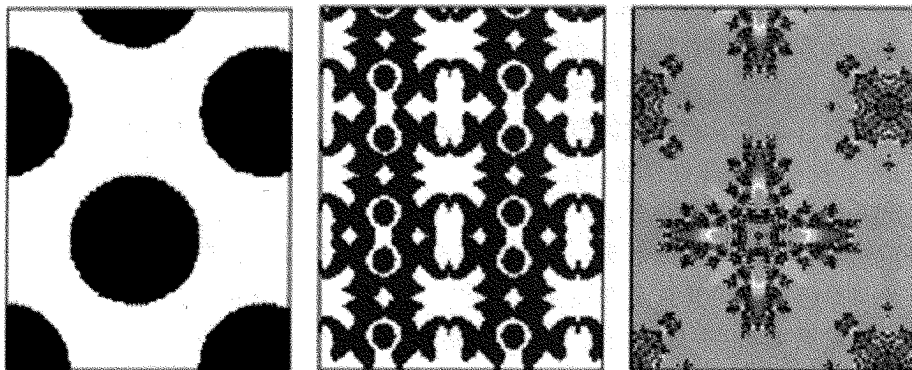



图 1-32 双色、全色或位图图案填充效果

注意：选中图案填充对话框的下面将“图案与对象一起变换”复选框时，图案填充与对象相链接，即当用户对对象进行变换操作时，其中填充的图案也会自动随之调整；选中“镜像填充”复选框时，填充的图案会镜像排列进行填充。

材质填充  是在对象中添加模仿自然界的物体或其他的纹理效果，使对象更有深度和丰富感，获得令人满意的效果。



单击填充工具  级联菜单中的材质填充对话框  按钮，即可弹出材质填充对话框。



图 1-33 材质填充对话框

由于系统预置的填充材质非常多，仅材质库列表框中就有七个不同类型的材质库；每一个库中又有若干样式，在材质底纹列表选框中就可看到；每一种样式都有一套对应的属性控制选项，通过对这些属性选项的调整，可以细微的改变材质的纹理效果。

单击选项按钮，可在弹出的 TextureOptions 对话框中设置材质的解析度及像素尺寸；单击平铺按钮，可以在弹出的 Tiling 对话框中设置材质平铺填充的各项参数，方法同图案填充。

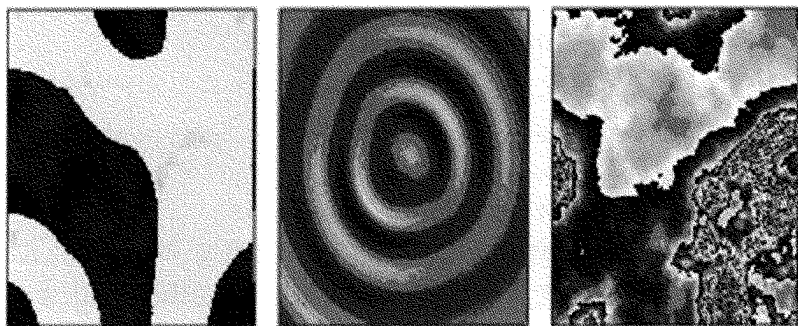



图 1-34 不同的材质填充效果

PostScript  填充是一种特殊的图案填充方式，它可以向对象中添加半色调挂网的效果。不过，它的使用限制很多：只能在具有 PostScript 解释能力的打印机中才能被打印出来；只有在增强视图模式下才能显示出来；而且非常占用系统资源。

单击填充工具  级联菜单中的 PostScript  填充按钮，即可弹出 PostScript 底纹对话框。