

责任编辑：全 卫
封面设计：黄燕美

CorelDRAW基础 与应用案例教程



微信公众号



扫码下载资料包

北京希望电子出版社网址：www.bhp.com.cn

电话：010-82626270

投稿：xiaohuijun@bhp.com.cn



定价：85.00元



CorelDRAW 基础与应用案例教程

主 编 傅 伟 郑健江

北京希望电子出版社

CX-8798

数字媒体与艺术设计人才培养精品教材

(CorelDRAW 2024)

CorelDRAW基础 与应用案例教程

► 主 编 傅 伟 郑健江

► 主 审 陈 建



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

数字媒体与艺术设计人才培养精品教材

(CorelDRAW 2024)

CorelDRAW基础 与应用案例教程

► 主 编 傅 伟 郑健江
► 副主编 李顺琴 胡 晓
► 主 审 陈 建



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书以CorelDRAW 2024软件为载体,对平面设计知识进行了全面阐述。全书共11个模块,遵照由浅入深、循序渐进的思路,依次介绍了CorelDRAW的应用、CorelDRAW矢量绘图基础、软件基本操作、图形绘制详解、颜色填充详解、对象的编辑详解、图形特效详解、文本应用详解、位图与效果详解的相关内容。最后通过海报、标志、包装等综合案例,对前面所学的知识进行了综合应用。

本书适合作为CorelDRAW平面设计课程的教材,也可作为广大平面设计人员的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 基础与应用案例教程 / 傅伟, 郑健江主编.

北京: 北京希望电子出版社, 2025. 6 (2025.7 重印) -- ISBN 978-7

-83002-923-4

I. TP391.412

中国国家版本馆 CIP 数据核字第 20251TL328 号

出版: 北京希望电子出版社

封面: 黄燕美

地址: 北京市海淀区中关村大街 22 号

编辑: 全 卫

中科大厦 A 座 10 层

校对: 石文涛

邮编: 100190

开本: 787 mm × 1 092 mm 1/16

网址: www.bhp.com.cn

印张: 17

电话: 010-82620818 (总机) 转发行部

字数: 391 千字

010-82626237 (邮购)

印刷: 三河市骏杰印刷有限公司

经销: 各地新华书店

版次: 2025 年 7 月 1 版 2 次印刷

定价: 85.00 元

在数字媒体与设计行业持续蓬勃发展的大背景下，矢量图形编辑软件在各类设计场景中获得了愈发广泛的应用。CorelDRAW作为一款功能卓越的矢量绘图软件，凭借强大的功能特性，在平面设计、广告制作、包装设计等诸多领域占据重要地位，是设计师们不可或缺的创作工具。

本书由专业团队精心打造，构建了系统、全面的教程结构。书中融入了丰富的实例演练，并且配置了大量课后作业。教材从设计工作的实际需求出发，兼具实用性与操作性，助力学生逐步深入学习CorelDRAW软件的各项功能与技巧，大幅提升实际操作能力。

在编写过程中，本书遵循“创设情境，案例引领”的理念，充分考虑学生的学习特性，借助生动的案例与真实的设计场景，激发学生对CorelDRAW课程的学习热情，提升学习兴趣。每个教学模块都配备了对应的课堂演练和课后拓展练习，通过理论与实践的紧密结合，帮助学生逐步提升CorelDRAW软件的应用技能，着力培养数字素养，进而提升综合素质。

此外，本书充分考虑学生的知识结构与学习习惯，教学内容聚焦于动手能力与数字素养的培养。遵循CorelDRAW课程“精细、深入、实用、简洁”的改革宗旨，秉持“基础优先、实用为主、授人以渔”的原则，为学生呈现既扎实又实用的知识内容，引导学生掌握自主学习与解决实际问题的方法，使学生在 学习过程中既能夯实基础，又能灵活运用所学知识应对各种设计挑战。

本书涵盖从CorelDRAW的基本操作到高级应用的主要方面。模块1介绍了CorelDRAW矢量绘图的基础知识，包括接触CorelDRAW、应用领域、新版本功能以及相关术语等内容。模块2至模块4详细讲解了CorelDRAW的基础操作、图形绘制和颜色填充等基本技能。模块5至模块7则深入探讨了对象编辑、图形特效以及文本应用等方面的高级技巧。模块8至模块11分别介绍了位图与效果处理、海报设计、标志设计和包装设计等实际应用案例。

本书为校企双元团队合作开发教材，由重庆城市管理职业学院、重庆旅游



职业学院、重庆青年职业技术学院等高校具有丰富教学经验的教师合作编写，达瓦伯乐（重庆）影像科技有限公司技术总监陈建给予指导并担任主审。本书由傅伟和郑健江担任主编，李顺琴和胡晓担任副主编，董引娣和徐建强参与了编写工作。本书具体编写分工如下：模块1和模块2由李顺琴编写，模块3和模块4由徐建强编写，模块5和模块6由傅伟编写，模块7和模块8由郑健江编写，模块9和模块10由董引娣编写，模块11由胡晓编写。

由于编者水平有限，不足之处在所难免。为便于以后对教材进行修订，恳请专家、教师及读者多提宝贵意见。

编 者

2025年3月

CONTENTS

目录

模块1 CorelDRAW矢量绘图入门

1.1 接触CorelDRAW	2
1.1.1 CorelDRAW应用领域	2
1.1.2 新版本功能一览	4
1.1.3 CorelDRAW术语	6
1.2 AIGC与CorelDRAW	6
1.2.1 智能辅助设计	6
1.2.2 创意激发与灵感来源	8
1.2.3 风格迁移	8
1.2.4 图像处理与优化	9
1.3 图像基础知识	9
1.3.1 像素和分辨率	9
1.3.2 矢量图形和位图图像	11
1.3.3 图像色彩模式	11
1.3.4 常见的图像文件格式	12
1.4 设计软件协同办公	13
1.4.1 Adobe Photoshop	13
1.4.2 Adobe Illustrator	14
1.4.3 Adobe InDesign	14
1.5 认识CorelDRAW	15
1.5.1 CorelDRAW的工作界面	16
1.5.2 工具箱和工具组	17
1.5.3 图像显示模式	18
1.5.4 文档窗口显示模式	19
1.5.5 预览显示	20
1.5.6 辅助工具的设置	20
课堂演练：分析Illustrator和CorelDRAW异同	22
课后作业	23

模块2 CorelDRAW的基础操作

2.1 软件基本操作	26
2.1.1 新建文档	26
2.1.2 打开/关闭文档	27
2.1.3 导入/导出图像	27
2.1.4 保存文档	28
2.2 页面属性的设置	30
2.2.1 页面尺寸和方向	30



2.2.2	页面背景	30
2.2.3	页面布局	31
2.3	打印选项的设置	32
2.3.1	常规设置	32
2.3.2	颜色设置	33
2.3.3	布局设置	34
2.3.4	印前检查	35
2.3.5	预览设置	35
2.4	网络输出	38
2.4.1	图像优化	38
2.4.2	发布至PDF	39
课堂演练：预设模版的创建与编辑		41
课后作业		43

模块3 图形绘制

3.1	常用的绘制工具	46
3.1.1	手绘工具	46
3.1.2	2点线工具	47
3.1.3	贝塞尔工具	48
3.1.4	钢笔工具	48
3.1.5	B样条工具	48
3.1.6	折线工具	49
3.1.7	3点曲线工具	49
3.2	几何图形绘制工具	50
3.2.1	矩形工具组	50
3.2.2	椭圆形工具组	52
3.2.3	多边形工具	54
3.2.4	星形工具	55
3.2.5	螺纹工具	56
3.2.6	常见的形状工具	56
3.2.7	冲击效果工具	56
3.2.8	图纸工具	57
3.3	高级绘图工具	59
3.3.1	画笔工具	59
3.3.2	艺术笔工具	59
3.3.3	LiveSketch工具	63
3.3.4	智能绘图工具	64
课堂演练：绘制水彩笔触喇叭		65
课后作业		67

模块4 颜色填充

4.1	填充对象颜色	70
4.1.1	调色板	70
4.1.2	“颜色”泊坞窗	71
4.1.3	颜色滴管工具	73
4.1.4	属性滴管工具	74
4.1.5	网状填充工具	74



4.1.6	智能填充工具	75
4.2	交互式填充对象颜色	77
4.2.1	均匀填充	77
4.2.2	渐变填充	77
4.2.3	向量图样填充	79
4.2.4	位图图样填充	79
4.2.5	双色图样填充	80
4.2.6	底纹填充	81
4.2.7	PostScript填充	81
4.3	填充对象轮廓颜色	82
4.3.1	轮廓笔	82
4.3.2	设置轮廓线颜色和样式	83
4.3.3	变量轮廓工具	84
	课堂演练：绘制渐变中式灯笼	85
	课后作业	88

模块5 对象编辑

5.1	图形对象的基本操作	91
5.1.1	选择与移动对象	91
5.1.2	复制与粘贴对象	91
5.1.3	剪切与粘贴对象	92
5.1.4	再制对象	92
5.1.5	步长和重复	93
5.2	变换对象	93
5.2.1	镜像对象	93
5.2.2	对称对象	93
5.2.3	克隆对象	94
5.2.4	对象的自由变换	95
5.2.5	精确变换对象	96
5.2.6	对象的坐标	97
5.2.7	对象的造型	98
5.3	管理对象	102
5.3.1	“对象”泊坞窗	102
5.3.2	调整对象顺序	103
5.3.3	锁定与解锁对象	103
5.3.4	群组 and 取消群组	103
5.3.5	合并与拆分	104
5.3.6	对齐与分布	105
5.4	编辑对象	107
5.4.1	形状工具	107
5.4.2	平滑工具	108
5.4.3	涂抹工具	108
5.4.4	转动工具	108
5.4.5	吸引和排斥工具	109
5.4.6	弄脏工具	109
5.4.7	粗糙工具	109
5.4.8	裁剪工具	110
5.4.9	刻刀工具	111
5.4.10	橡皮擦工具	111
5.4.11	虚拟段删除工具	112



课堂演练：绘制钟表图标	114
课后作业	117

模块6 图形特效

6.1 认识图形特效	120
6.2 阴影效果	120
6.2.1 认识阴影工具	120
6.2.2 添加阴影效果	120
6.2.3 调整阴影效果	121
6.3 轮廓图效果	122
6.3.1 认识轮廓图工具	122
6.3.2 添加轮廓图效果	122
6.3.3 调整轮廓图效果	123
6.4 混合效果	125
6.4.1 “混合”泊坞窗	125
6.4.2 认识混合工具	125
6.4.3 应用混合工具	126
6.5 变形效果	130
6.5.1 推拉变形	130
6.5.2 拉链变形	131
6.5.3 扭曲变形	132
6.6 封套效果	133
6.6.1 认识封套工具	133
6.6.2 创建封套效果	134
6.6.3 设置封套模式	135
6.6.4 设置封套映射模式	135
6.7 立体化效果	136
6.7.1 认识立体化工具	136
6.7.2 创建立体化效果	136
6.7.3 设置立体化类型	137
6.7.4 调整立体化效果	137
6.8 块阴影效果	139
6.8.1 认识块阴影工具	139
6.8.2 创建块阴影效果	139
6.8.3 调整块阴影颜色	139
6.9 透明度效果	141
6.9.1 透明度类型	141
6.9.2 调整透明对象	142
课堂演练：制作开关按钮	145
课后作业	147

模块7 文本应用

7.1 创建文本	150
7.1.1 认识文本工具	150
7.1.2 创建美术字	151
7.1.3 创建段落文本	151



7.2 编辑文本	153
7.2.1 设置文本字符属性	153
7.2.2 设置文本段落属性	154
7.2.3 制作多栏文字	155
7.2.4 使文本适合路径	156
7.2.5 首字下沉	157
7.2.6 将文本转换为曲线	157
7.3 链接文本	159
7.3.1 段落文本之间的链接	159
7.3.2 文本与图形之间的链接	160
7.3.3 断开文本链接	160
课堂演练：杂志页面的排版	161
课后作业	165

模块8 位图与效果

8.1 位图的导入	168
8.1.1 导入位图	168
8.1.2 调整位图大小	168
8.2 位图的编辑	170
8.2.1 矢量图与位图的转换	170
8.2.2 矫正图像	171
8.2.3 图像调整实验室	172
8.2.4 位图遮罩	172
8.3 认识效果	174
8.3.1 “效果”菜单	174
8.3.2 效果的应用与编辑	175
8.4 色彩的调整效果	175
8.4.1 自动调整	175
8.4.2 色阶	176
8.4.3 样本&目标	176
8.4.4 调合曲线	176
8.4.5 亮度	177
8.4.6 颜色平衡	177
8.4.7 色度/饱和度/亮度	178
8.4.8 替换颜色	179
8.4.9 取消饱和	179
8.5 精彩的三维效果	181
8.5.1 三维旋转	181
8.5.2 柱面	181
8.5.3 浮雕	182
8.5.4 卷页	182
8.5.5 挤远/挤近	183
8.5.6 球面	183
8.5.7 锯齿型	183
8.6 其他常用效果	185
8.6.1 艺术笔触	185
8.6.2 模糊	188
8.6.3 相机	189
8.6.4 颜色转换	190



8.6.5 轮廓图	191
8.6.6 创造性	192
8.6.7 扭曲	193
8.6.8 底纹	195
8.6.9 Pointillizer (矢量马赛克) 效果	197
8.6.10 PhotoCocktail (位图马赛克) 效果	198
课堂演练: 制作千图成像效果	200
课后作业	202

模块9 海报设计

9.1 海报设计基础知识	204
9.1.1 认识海报	204
9.1.2 海报的构成要素	205
9.1.3 海报的作用	206
9.1.4 海报设计注意事项	207
9.2 音乐节活动海报	208
9.2.1 海报创意生成	208
9.2.2 海报素材生成	212
9.2.3 海报制作	213

模块10 标志设计

10.1 标志设计基础知识	221
10.1.1 标志的类别	221
10.1.2 标志的表现形式	222
10.1.3 标志的设计流程	224
10.1.4 标志设计注意事项	225
10.2 电竞战队标志设计	225
10.2.1 背景的制作	225
10.2.2 主体元素的绘制	229
10.2.3 文本的添加	234

模块11 包装设计

11.1 包装设计基础知识	239
11.1.1 包装设计的目的	239
11.1.2 包装设计的类型	240
11.1.3 包装设计的要素	243
11.1.4 包装设计的流程	244
11.2 牙膏包装平面图设计	245
11.2.1 制作刀版图	245
11.2.2 底纹的绘制	249
11.2.3 文字与装饰的添加	252

附录 课后作业参考答案 (部分)	261
------------------	-----

参考文献	262
------	-----



模块 1

CorelDRAW 矢量绘图入门

内容概要

本书旨在为读者提供一个系统的学习路径，从理论到实践，全面掌握CorelDRAW在图形设计、图像处理和排版等方面的应用技巧。本模块从CorelDRAW的基础概念和应用领域入手，逐步深入讨论软件的高级功能、与AIGC（artificial intelligence generated content，人工智能生成内容）的结合、图像基础知识、设计软件之间的协同办公等。



知识要点

- CorelDRAW基础与进阶。
- AIGC与CorelDRAW的结合。
- 图像处理的基础知识。
- 图像显示模式与辅助工具。





1.1 接触CorelDRAW

CorelDRAW，通常简称为CDR，是由加拿大Corel公司开发的一款功能强大的矢量图形设计软件，以其灵活性、易用性和强大的功能而受到设计师和爱好者的青睐。

1.1.1 CorelDRAW应用领域

CorelDRAW作为一款功能强大的矢量图形设计软件，其应用领域极为广泛。以下是CorelDRAW在几个主要领域的应用。

1. 平面设计

设计师可以利用CorelDRAW创建各种视觉元素，如商标、标志、海报、广告、名片、宣传册和产品包装等。其丰富的矢量绘图工具和高效的编辑功能，使设计师能够轻松实现创意构想，并输出高质量的平面设计作品，如图1-1和图1-2所示。



图 1-1 标志

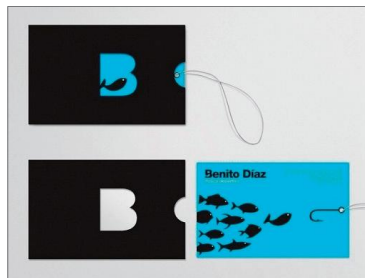


图 1-2 名片

2. 插画设计

CorelDRAW的矢量绘图功能可帮助设计师绘制出细腻流畅的线条和形状，创作出富有表现力和吸引力的插图作品。这些作品广泛应用于书籍、杂志、广告出版物、产品包装和网站设计中，如图1-3和图1-4所示。



图 1-3 广告出版物



图 1-4 产品包装



3. 包装设计

设计师可以利用CorelDRAW软件设计独特的包装盒形状、图案及文字排版，以吸引消费者目光。其提供的图形设计工具和排版功能支持精确的尺寸和位置调整，确保包装设计既符合实际需求又能提升产品市场竞争力，如图1-5和图1-6所示。



图 1-5 乳制品包装



图 1-6 糖果类包装盒

4. 书籍设计

CorelDRAW强大的矢量绘图和页面设置功能，能够帮助设计师创造出兼具美观和创意的书籍设计作品。无论是封面设计、内页插画还是整体排版布局，CorelDRAW都能发挥出色的作用，如图1-7和图1-8所示。



图 1-7 书籍



图 1-8 折页

5. 网页设计

设计师可以使用CorelDRAW设计网页的Logo、图标、按钮等图形元素，并通过导出功能将其转换为适合网页使用的格式，如图1-9和图1-10所示。此外，CorelDRAW还支持多种文件格式的导入和导出，方便与其他网页设计软件进行无缝对接。



图 1-9 图标

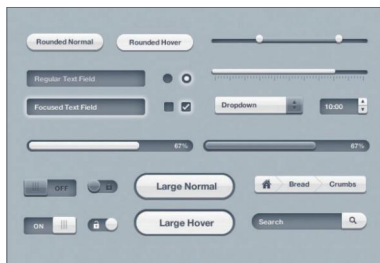


图 1-10 按钮



6. VI设计

VI (visual identity) 设计即视觉识别系统设计, 是企业形象设计的重要组成部分。设计师可以利用CorelDRAW软件设计企业的标志、标准色彩、标准字体等VI元素, 如图1-11和图1-12所示。CorelDRAW的矢量绘图能力和精确的编辑功能, 使得设计师能够轻松创建符合企业形象和品牌定位的VI元素, 并通过分页展示和多页面设计功能, 方便VI设计的项目管理和文件整理。



图 1-11 产品 VI (1)



图 1-12 产品 VI (2)

■ 1.1.2 新版本功能一览

CorelDRAW 2024作为一款功能强大的平面设计软件, 在多个方面进行了更新和改进, 为用户提供了更多高效、灵活和便捷的设计工具。以下是CorelDRAW 2024新增的主要功能。

1. 画笔笔刷

CorelDRAW 2024引入了全新画笔笔刷, 可满足各种图形设计需求。使用编辑形状工具, 打开属性栏上的“笔刷选择器”, 在笔刷库中可查看丰富的笔刷样式, 将鼠标悬停在“笔刷选择器”中的样式上会显示笔触特征的预览, 如形状、底纹和透明度等, 如图1-13所示。使用画笔工具绘制路径, 效果如图1-14所示。更改笔刷样式(飞溅), 效果如图1-15所示。

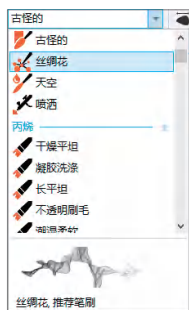


图 1-13 笔刷选择器

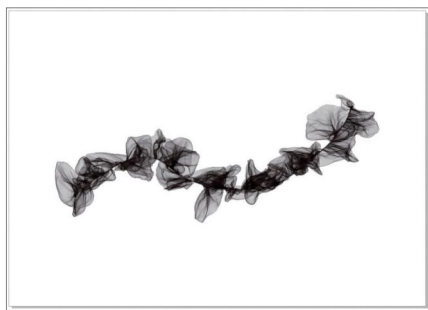


图 1-14 应用笔刷效果

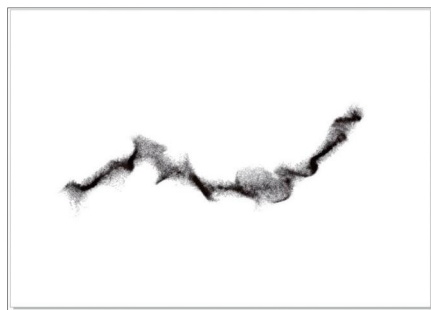


图 1-15 更改笔刷效果

2. 远程字体

CorelDRAW 2024提供远程字体功能, 用户可以直接从CorelDRAW的字体列表中选择 Google Font, 无须下载和使用其他软件, 可节省安装本地字体的时间, 让创作更加自由, 如图1-16所示。执行“工具”→“选项”→“CorelDRAW”命令, 在弹出的对话框中依次单击“文本”→“字体”选项, 勾选“启用远程字体”复选框, 即可启用远程字体, 如图1-17所示。

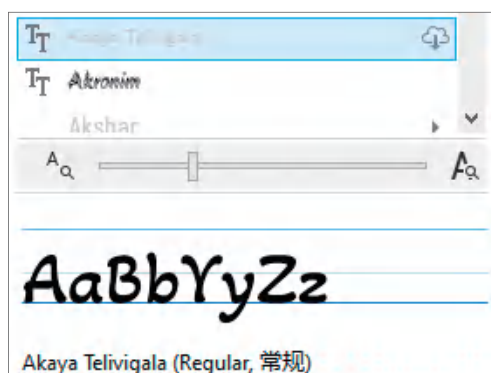


图 1-16 字体列表

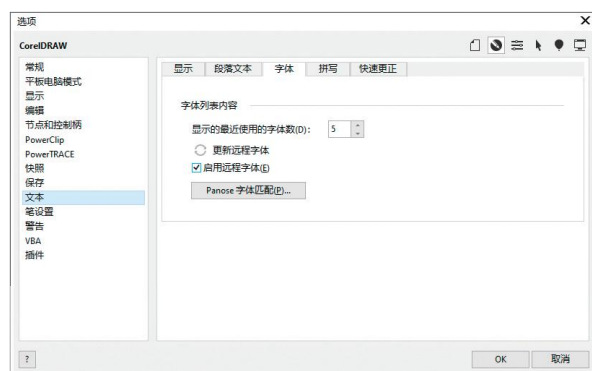


图 1-17 启用远程字体

3. 非破坏性位图效果

CorelDRAW 2024简化了非破坏性位图效果的使用。在CorelDRAW中，效果的应用可以直接在“属性”泊坞窗中单击“fx”选项卡，如图1-18所示。在“预览”下拉列表框中可查看各类效果的应用效果图，如图1-19所示。单击即可应用，如图1-20所示。

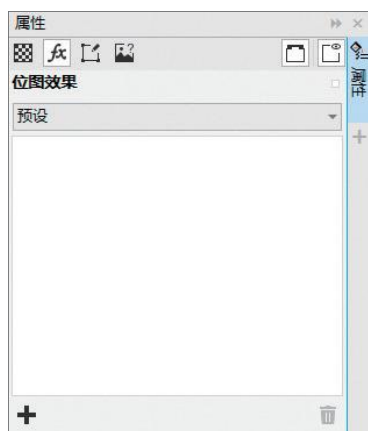


图 1-18 “属性”泊坞窗



图 1-19 预览预设

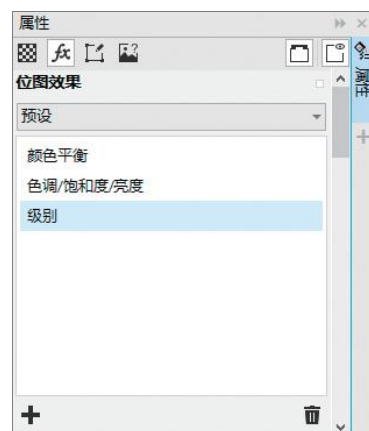


图 1-20 应用预设

4. 模板库与云功能

新版本增加了300多个专业模板，并新增支持浏览自定义云模板的选项，可帮助用户快速制作精美的手册、标识、信息图表等，如图1-21所示。订阅用户还能享受更多最新的功能，包括为Web和iPad打造的CorelDRAW.app、全新的协作工具、基于云的资产管理和云文件共享/存储等功能。

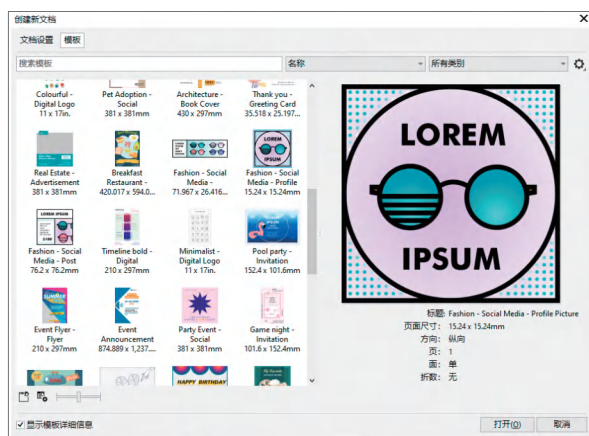


图 1-21 模板选项界面



1.1.3 CorelDRAW术语

在开始使用CorelDRAW之前，应该熟悉下列术语，如表1-1所示。

表 1-1 CorelDRAW 相关术语

术语	描述
对象	绘图中的一个元素，如图像、形状、线条、文本、曲线、符号或图层等
绘图	在CorelDRAW中创建的作品，如自定义插图、徽标、海报等
矢量图形	由决定所绘制线条的位置、长度和方向的数学描述生成的图像
位图	由像素网格或点网格组成的图像
泊坞窗	包含关于某个工具或任务的命令和设置的窗口
展开工具栏	一组相关工具或菜单项
列表框	用户单击向下箭头按钮时下拉的选项列表
美术字	可以应用阴影等特殊效果的一种文本类型
段落文本	可以应用格式化选项并可编辑大块文本的一种文本类型

1.2 AIGC与CorelDRAW

AIGC即人工智能生成内容，是指通过人工智能技术，利用机器学习、深度学习等技术手段，自动生成文本、图像、音频、视频等多种类型的内容。AIGC在CorelDRAW中的应用为设计师提供了更多的创作工具和更大的灵活性。

1.2.1 智能辅助设计

AIGC能够深度分析用户的设计风格偏好，提供个性化的设计建议和模板。这种智能推荐系统极大地简化了设计流程，能够帮助设计师快速锁定合适的设计元素，明显缩短设计时间。例如，在创建名片或海报时，AIGC能够根据用户输入的文字和既往风格，精准推荐布局方案、色彩搭配和字体选择，让设计更加得心应手。

以下是针对小A所在建筑公司更新部门领导名片的3个设计方案。这些方案旨在打破原有的白蓝简约风格，采用更具创意和现代感的设计元素。

设计方案一：现代几何风格

布局方案

【正面】

左侧：公司Logo（较大，突出展示）。

右侧：领导姓名（大号字体，突出），职位（小号字体，位于姓名下方）。

底部：联系方式（电话、邮箱、地址），采用简洁的图标表示。

**【反面】**

背景：几何图形（如三角形、矩形的叠加），使用渐变色。

中间：采用大号字体，居中对齐。

【色彩搭配】

主色调：深绿和金色。

辅助色：白色（用于文字和图标）。

背景色：深绿到浅绿的渐变，增加层次感。

【字体选择】

姓名：无衬线字体（如Montserrat Bold），现代感强。

职位和联系方式：无衬线字体（如Open Sans），简洁易看。

设计方案二：自然风格**布局方案****【正面】**

左上角：公司Logo（小号，放在角落）。

中间：领导姓名（大号字体，居中），职位（小号字体，位于姓名下方）。

右下角：联系方式（电话、邮箱），采用小图标表示，简洁排列。

【反面】

背景：自然元素图案（如木纹或石材纹理）。

中间：公司口号或标语，采用手写风格字体，增强个性化。

【色彩搭配】

主色调：土色（如棕色、米色）。

辅助色：绿色（代表自然）。

背景色：淡米色，给人温暖和亲切感。

【字体选择】

姓名：手写风格字体（如Pacifico），体现个性化。

职位和联系方式：无衬线字体（如Lato），保持简洁。

设计方案三：科技感风格**布局方案****【正面】**

左侧：公司Logo（大号，突出）。

右侧：领导姓名（大号字体），职位（小号字体，位于姓名下方）。

底部：联系方式（电话、邮箱、地址），采用图标表示。

【反面】

背景：科技感的线条或网格图案（如电路板设计）。

中间：领导的座右铭或公司愿景，采用大号字体，居中对齐。



【色彩搭配】

主色调：深蓝色和银色。

辅助色：白色（用于文字和图标）。

背景色：深蓝色，搭配银色线条，增强科技感。

【字体选择】

姓名：现代无衬线字体（如 Roboto），突出科技感。

职位和联系方式：无衬线字体（如 Arial），简洁明了。

总结

以上3个设计方案各具特色，旨在打破原有的白蓝简约风格。每个方案都考虑了布局、色彩搭配和字体选择，以适应不同的品牌形象和个人风格。设计时可根据公司的定位和领导的个人喜好选择合适的方案进行进一步调整和实施。

1.2.2 创意激发与灵感来源

设计师只需输入关键词或描述性文本，AIGC便能迅速生成与之相关的图形、图案或设计元素。这一功能不仅激发了设计师的无限创意，还为他们提供了多样化的设计思路。例如，当输入“复古风手绘插画，咖啡馆场景”时，AIGC会即时展现出多个新颖独特、充满复古韵味的手绘插画设计方案，如图1-22所示。此外，设计师还可以对这些生成的初步方案进行进一步调整和优化，以满足更具体的设计需求或实现更个性化的创意表达，如图1-23所示。



图 1-22 手绘插画设计方案



图 1-23 优化插画设计方案

1.2.3 风格迁移

AIGC支持将各种艺术风格应用于设计中，通过分析重现这些风格的精髓元素，帮助设计师轻松实现独特的视觉效果。这一功能极大地拓展了创作的边界，使得设计师能够轻松驾驭多种艺术风格，满足不同项目的需求。例如，AIGC允许设计师将已有的插画作品无缝转换为其他风格，无论是复古风情、未来主义还是波普艺术，都能在短时间内完成风格的转变，为作品注入全新的生命力和视觉冲击力。图1-24~图1-26分别为原图、波普风格、未来主义风格。

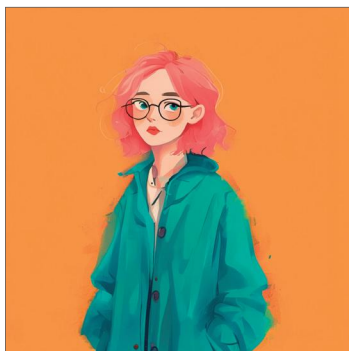


图 1-24 原图



图 1-25 波普风格



图 1-26 未来主义风格

1.2.4 图像处理与优化

AIGC在图像处理方面同样表现出色，能够自动调整图像的亮度、对比度、饱和度等关键参数，显著提升图像质量。这个功能极大地减轻了设计师在图像编辑上的工作负担，能够将更多精力投入到创意构思上。例如，在处理照片时，AIGC可以自动识别图像中的主要元素，并进行优化，使图像更具吸引力。图1-27~图1-29分别为优化前后效果。



图 1-27 原图

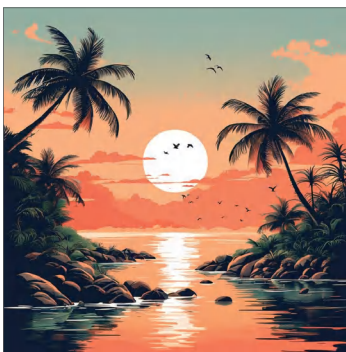


图 1-28 优化效果（1）



图 1-29 优化效果（2）

1.3 图像基础知识

图像基础知识涉及多个方面，包括像素和分辨率、矢量图和位图、图像色彩模式和常见图像文件格式。以下分别详细介绍。

1.3.1 像素和分辨率

像素（pixel）是图像中最小的颜色单位，一般用px表示。像素的数量决定了图像的清晰度和细节程度。每平方英寸所含像素越多，图像越清晰，颜色之间的混和也越平滑，如图1-30所示。当把一张图像放大多倍时，会发现原本看似连续的色调其实是由许多色彩相近的小色块组成的，这些小色块就是像素，如图1-31所示。

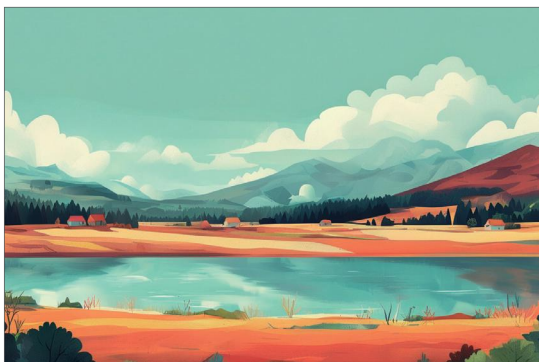


图 1-30 图像

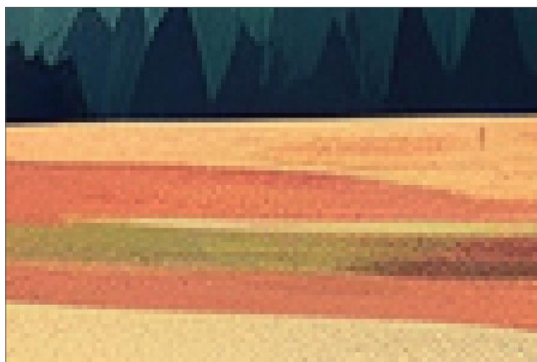


图 1-31 放大图像

分辨率是指图像中像素的数量，通常用每英寸像素数（PPI）或每英寸点数（DPI）来表示。它会影响图像的清晰度和细节。一般情况下，分辨率分为图像分辨率、屏幕分辨率和打印分辨率。

1. 图像分辨率

图像分辨率通常以“像素/英寸”来表示，是指图像中每单位长度含有的像素数目，如图1-32所示。分辨率高的图像比相同打印尺寸的低分辨率图像包含更多的像素，因而图像会更加清楚、细腻。分辨率越大，图像文件越大，在进行处理时所需的内存和CPU处理时间也就越多。

2. 屏幕分辨率

屏幕分辨率是指屏幕显示的分辨率，即屏幕上显示的像素个数，常见的屏幕分辨率类型有1 920×1 080、1 600×1 200、640×480。在屏幕尺寸相同的情况下，分辨率越高，显示效果就越精细和细腻。在计算机的显示设置中会显示推荐的显示器分辨率，如图1-33所示。



图 1-32 图像分辨率

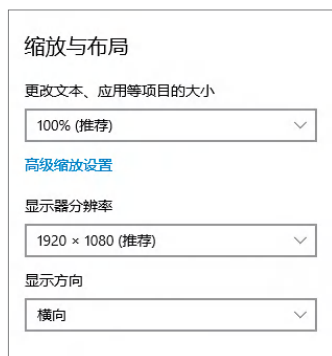


图 1-33 屏幕分辨率

3. 打印分辨率

打印分辨率是指在打印输出时每英寸能够打印的点数，单位是DPI（dots per inch），即点每英寸。它决定了打印图像的精细程度和质量。打印分辨率越高，打印出来的图像越清晰，细节越丰富。在打印高质量的图片或文档时，需要选择较高的打印分辨率以确保输出效果。



1.3.2 矢量图形和位图图像

矢量图形又称为向量图形，是一种使用数学方法描述图像中元素（如点、线、曲线、多边形等）的图形表示方式。矢量图形的核心优势在于其与分辨率无关，无论图形被放大到何种尺寸，其边缘都将保持平滑清晰，不会出现像素化或模糊的现象，如图1-34和图1-35所示。由于矢量图形中的每个元素都是独立且可编辑的，因此可以很容易地调整图形的大小、形状、颜色等属性，而无须重新绘制整个图形。



图 1-34 矢量图形

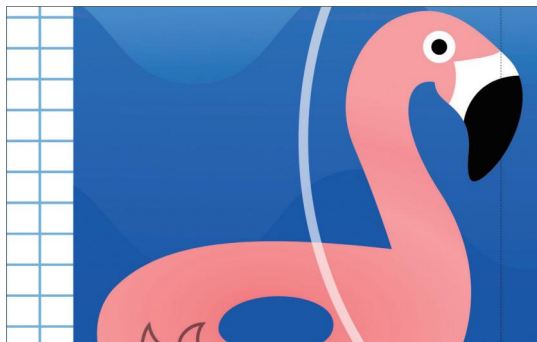


图 1-35 放大矢量图形

位图图像又称为栅格图像，是由像素组成的图形表示方式。每个像素都有特定的颜色值，整个图像通过这些像素组合形成。位图图像能够捕捉细腻的细节和复杂的色彩渐变，适合处理复杂的图像和照片。位图图像的质量与其分辨率密切相关，分辨率越高，图像越清晰，如图1-36和图1-37所示。当位图图像被放大时，由于像素数量的增加，图像会失去原有的清晰度，出现锯齿状边缘和模糊现象。

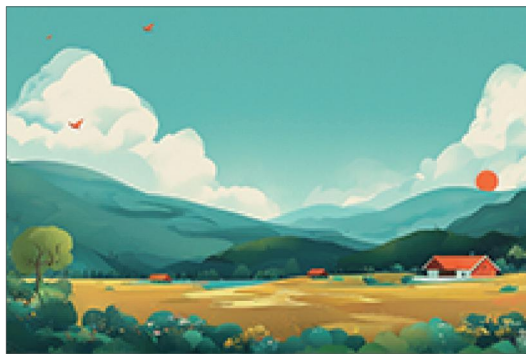


图 1-36 位置图像质量与分辨率密切相关（1）

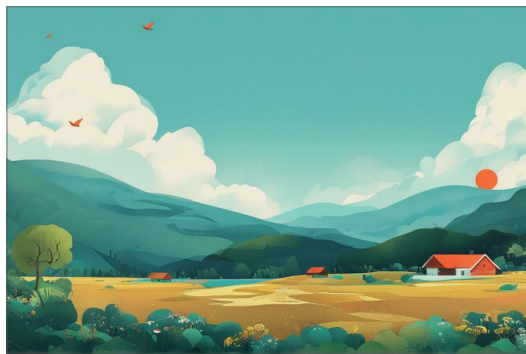


图 1-37 位置图像质量与分辨率密切相关（2）

1.3.3 图像色彩模式

图像的色彩模式决定了图像在显示和印刷时的色彩数目，同时影响图像文件的大小。本节介绍常见的色彩模式。

1. RGB模式

RGB模式是基于红、绿、蓝三种颜色的加色模型。通过不同强度的红、绿、蓝光混合，可



以生成各种颜色，主要用于屏幕显示、网页设计和数字图像。计算机和电视屏幕使用RGB模式来显示颜色。在RGB模式中，R（Red）代表红色，G（Green）代表绿色，B（Blue）代表蓝色，如图1-38所示。

2. CMYK模式

CMYK模式是一种减色模式，主要用于印刷领域。在CMYK模式中，C（Cyan）代表青色，M（Magenta）代表品红色，Y（Yellow）代表黄色，K（Black）代表黑色，如图1-39所示。C、M、Y分别是红、绿、蓝的互补色。由于Black中的B也可以代表Blue（蓝色），所以为了避免歧义，黑色用K代表。新建的CorelDRAW文档的默认色彩模式为CMYK模式。

3. Lab模式

Lab模式是最接近真实世界颜色的一种色彩模式。其中，L表示亮度，亮度范围是0~100，a表示由绿色到红色的范围，b代表由蓝色到黄色的范围，a、b范围是-128~+127，如图1-40所示。该模式解决了由不同的显示器和打印设备所造成的颜色差异，这种模式不依赖于设备，它是一种独立于设备存在的颜色模式，不受任何硬件性能的影响。

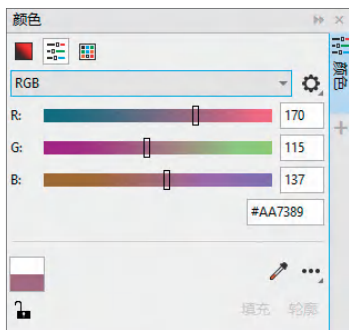


图 1-38 RGB 模式

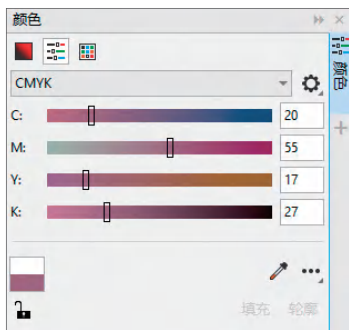


图 1-39 CMYK 模式

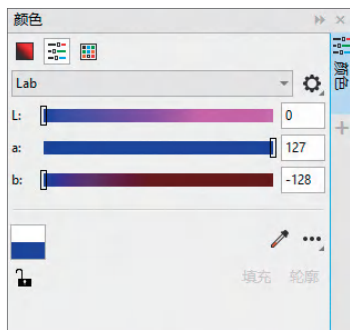


图 1-40 Lab 模式

4. 灰度模式

灰度模式的图像中只存在灰度，而没有色度、饱和度等色彩信息。灰度模式共有256个灰度级。灰度模式的应用十分广泛，在成本相对低廉的黑白印刷中，所有图像都采用了灰度模式。

5. 其他模式

除了上述常用的色彩模式外，CorelDRAW还支持其他色彩模式，如黑白模式、双色调模式、调色板色模式等。这些色彩模式各有其特定的应用场景和优势，用户可以根据具体的设计需求进行选择。

■ 1.3.4 常见的图像文件格式

在 CorelDRAW 中，常用的图像格式有多种，适用于不同的设计需求和输出要求。具体如表1-2所示。



表 1-2 常见的图像文件格式

格式	说明	后缀
CDR	CorelDRAW软件默认格式，只能在CorelDRAW中打开和编辑，用于保存所有矢量图形、位图图像和文本对象	.cdr
AI	Illustrator软件默认格式，可以保存所有编辑信息，包括图层、矢量路径、文本、蒙版、透明度设置等，便于后期继续编辑和修改	.ai
PDF	通用的文件格式，可以保存矢量图形、位图图像和文本等内容，便于共享和打印	.pdf
EPS	一种可缩放矢量图形格式，适用于高分辨率印刷品质输出，可以在排版软件中以低分辨率预览，打印时以高分辨率输出，效果与图像输出质量两不误	.eps
SVG	一种可缩放矢量图形格式，可以在Web浏览器中显示，可以修改和重新发布。文件体积较小，且图像质量不会因为缩放而改变	.svg
TIFF	一种无损压缩格式，能存储多个通道，适用于高质量图像输出。在CorelDRAW中，TIFF格式经常被用于印刷输出的场合	.tif
JPEG	一种高压缩比的、有损压缩、真彩色图像文件格式。压缩比越大，品质就越低；反之，压缩比越小，品质就越好。主要用于图像预览及超文本文档	.jpg .jpeg
PNG	一种采用无损压缩算法的位图格式，具有高质量的图像压缩和透明度的支持，因此在网页设计和图标制作等领域有着广泛的应用	.png
GIF	一种位图图像格式，支持动画和透明度，但仅支持256种颜色。用于简单动画和图像，适用于网页设计，但不适用于高质量图像	.gif

知识点拨 在CorelDRAW中选择何种图像格式取决于设计需求和最终输出目标。例如：

- **矢量图形设计：**使用CDR、AI、EPS或SVG。
- **打印输出：**使用PDF或TIFF。
- **网页设计：**使用PNG、JPEG或GIF。

1.4 设计软件协同办公

CorelDRAW作为一款专业的矢量图形设计软件，在设计和制作过程中，常常需要与其他软件协同工作以提高效率和效果。下面介绍一些CorelDRAW常用的搭配软件。

1.4.1 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop是一款专业的图像处理软件，擅长位图图像的编辑与处理。设计师可以在Photoshop中进行照片编辑和图像合成，然后将处理好的位图导入CorelDRAW进行进一步设计。同时，也可以将设计好的矢量图形导出为位图格式（如JPEG、PNG等），在Photoshop中添加复杂的图像效果或进行精细处理。图1-41为Photoshop 2024图标和启动界面。

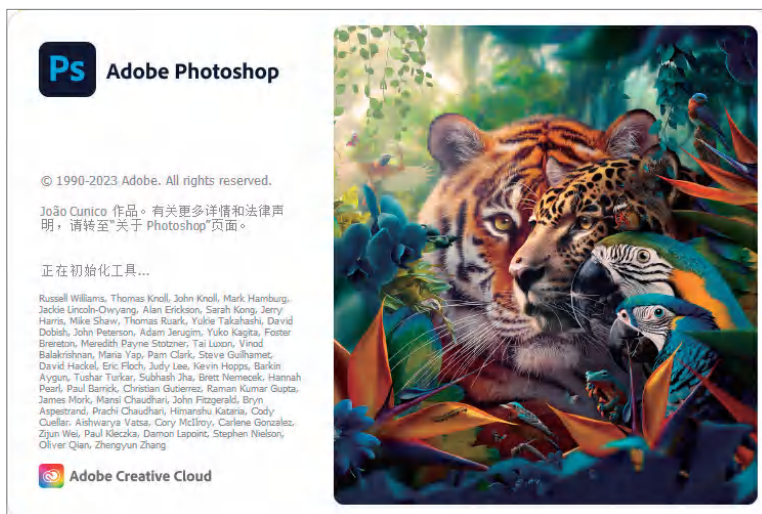


图 1-41 Photoshop 2024 图标和启动界面

■ 1.4.2 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator是一款同样强大的矢量图形设计软件，与CorelDRAW在功能上有许多相似之处，但各自也有独特的优势。设计师可以在CorelDRAW中完成初步的设计后，将文件导出为AI格式，以便在Adobe Illustrator中进行进一步的编辑和优化。反之亦然，Adobe Illustrator中的设计也可以导入到CorelDRAW中进行处理。图1-42为Illustrator 2024图标和启动界面。

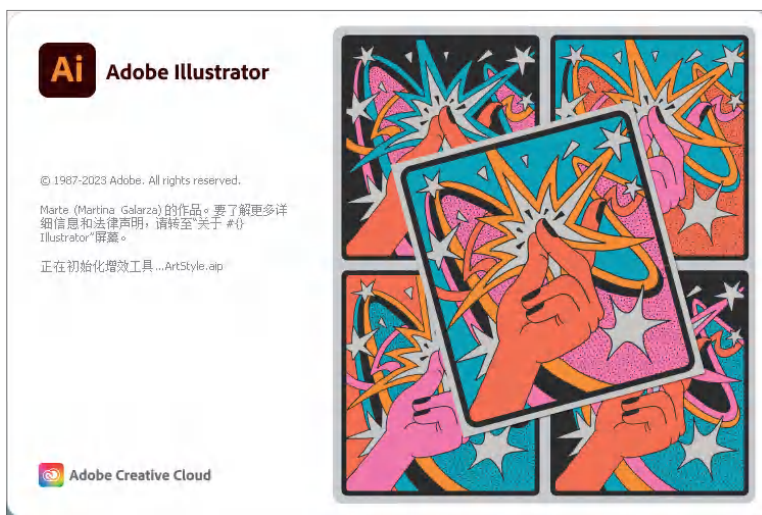


图 1-42 Illustrator 2024 图标和启动界面

■ 1.4.3 Adobe InDesign

Adobe InDesign是一款专业的排版设计软件，用于创建印刷品和数字出版物的布局和设计。在CorelDRAW中设计的矢量图形和文本可以轻松导入到InDesign中进行整体的排版和设计。



计。InDesign提供了强大的页面布局和排版功能，能够确保设计作品在印刷或数字发布时保持最佳的视觉效果。图1-43为InDesign 2024图标和启动界面。



图 1-43 InDesign 2024 图标和启动界面

除了上述提到的软件外，CoreIDRAW还可以与许多其他设计软件协同工作，如Sketch Up、Figma等UI/UX设计软件，以及3D建模和渲染软件等。这些软件的协同使用可以进一步拓展CoreIDRAW的应用领域。

1.5 认识CoreIDRAW

安装CoreIDRAW后，在桌面上双击如图1-44所示的快捷方式图标，待程序进入到如图1-45所示的欢迎屏幕界面，即表示正常启动。单击右上角的“关闭”按钮, 或者执行“文件”→“退出”命令即可退出软件。

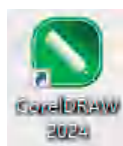


图 1-44 CoreIDRAW
快捷方式

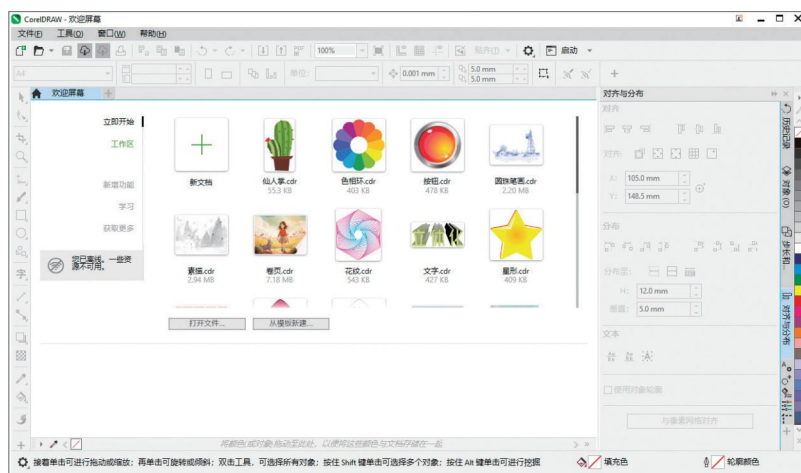


图 1-45 欢迎屏幕界面



1.5.1 CorelDRAW的工作界面

新建文档或者打开已有文档，即可进入到CorelDRAW的工作界面，如图1-46所示。



图 1-46 CorelDRAW 的工作界面

1. 菜单栏

菜单栏提供了访问CorelDRAW所有功能的途径，包括文件、编辑、查看、布局、对象、效果、位图、文本等。单击相应的主菜单按钮，在打开的子菜单中单击某一项菜单命令即可执行该操作，如图1-47所示。

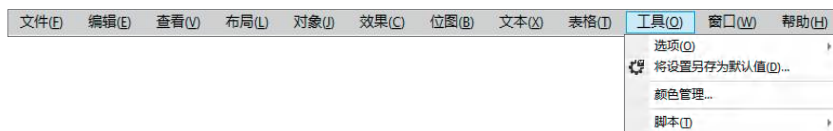


图 1-47 菜单栏

2. 标准工具栏

默认情况下，显示的标准工具栏中包含了许多菜单命令的快捷方式按钮和控件，如新建、打开、导入、导出、缩放级别、全屏预览等，如图1-48所示。



图 1-48 标准工具栏

3. 属性栏

属性栏显示了与当前活动工具或所执行任务相关的最常用的功能。尽管属性栏外观看起来像工具栏，但是其内容随使用的工具或任务而变化。图1-49为默认属性栏。



图 1-49 默认属性栏

4. 工具箱

工具箱包含了用于绘制和编辑图像的工具。一些工具默认可见，而其他工具则以展开工具



栏的形式分组。工具箱中各按钮右下角的展开工具栏小箭头表示这是一个展开工具栏，如图1-50所示。单击展开工具栏箭头可访问展开工具栏中的工具。



图 1-50 展开工具栏

5. 应用程序窗口

应用程序窗口是CorelDRAW的核心部分，也是设计师进行创作的主要舞台。应用程序窗口包括绘图页面与绘图窗口两个区域，设计师可以在绘图页面中绘制矢量图形、编辑对象、应用效果等。

6. 状态栏

状态栏显示了关于选定对象的信息，如颜色、填充类型、轮廓、光标位置和相关命令，还显示了文档颜色信息，如文档颜色预置文件和颜色校样状态，如图1-51所示。

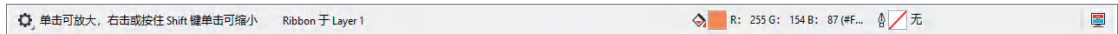


图 1-51 状态栏

7. 泊坞窗

泊坞窗显示了与对话框类型相同的控件，如命令按钮、选项和列表框，可以更有效地管理和编辑图形。泊坞窗既可以停放，也可以浮动。停放的泊坞窗被附加到应用程序窗口、调色板的边缘。

8. 调色板

调色板通常位于屏幕的右侧，从中可以快速访问不同的颜色和渐变填充。用户可以从色板中选择颜色应用到图形对象上。

1.5.2 工具箱和工具组

默认状态下，工具箱以竖直的形式放置在工作界面的左侧，包含了所有用于绘制或编辑对象的工具。部分工具右下角显示有黑色箭头，用于表示该工具下包含了相关系列的隐藏工具。关于各工具的使用及功能介绍如表1-3所示。

表 1-3 各工具的使用及功能介绍

序号	图标	名称	功能描述
01		选择工具	用于选择一个或多个对象并进行任意的移动或大小调整，可在文件空白处拖动鼠标以框选指定对象
02		形状工具	用于调整对象轮廓的形态。当对象为扭曲后的图形时，可利用该工具对图形轮廓进行任意调整
03		裁剪工具	用于裁剪对象不需要的部分图像。选择某一对象后，拖动鼠标可调整裁剪尺寸，完成后在选区内双击，即可裁剪该对象选取外的图像



(续表)

序号	图标	名称	功能描述
04		缩放工具	用于放大或缩小页面图像，选择该工具后，在页面中单击可放大图像，右击可缩小图像
05		手绘工具	使用该工具在页面中单击，移动光标至任意点再次单击可绘制曲线和直线线段；按住鼠标左键不放，可绘制随意线条
06		艺术笔工具	具有固定或可变宽度及形状的画笔，在实际操作中可使用艺术笔工具绘制出具有不同线条或图案效果的图形
07		矩形工具	用于绘制矩形和正方形，按住Ctrl键可绘制正方形，按住Shift键可以以起始点为中心绘制矩形
08		椭圆形工具	用于绘制椭圆形和正圆，设置其属性栏可绘制饼图和弧形
09		多边形工具	用于绘制多边形对象，设置其属性栏中的边数可调整多边形的形状
10		文本工具	单击即可输入文本；拖动鼠标设置文本框，可输入段落文本
11		平行度量工具	用于度量对象的尺寸或角度
12		连接器工具	用于连接对象的锚点
13		阴影工具	可为页面中的图形添加阴影
14		透明度工具	可调整图片及形状的明暗程度，并具备4种透明度的设置
15		颜色滴管工具	主要用于取样对象中的颜色，取样后的颜色可利用填充工具填充指定对象
16		交互式填充工具	用于对对象进行任意角度的渐变填充，并可进行调整
17		智能填充工具	可对任何封闭的对象包括位图图像进行填充，也可对重叠对象的可视性区域进行填充，填充后的对象将根据原对象轮廓形成新的对象

1.5.3 图像显示模式

CorelDRAW图像显示模式为用户提供了多种预览和观察图像的方式，这些模式适用于不同的工作场景和需求。

- **线框**：通过隐藏填充、拉伸、轮廓和阴影来显示绘图的轮廓，也可以单色显示位图。使用此模式可以快速预览绘图的基本元素。
- **正常**：显示绘图时不显示PostScript填充或高分辨率位图，如图1-52所示。
- **增强**：默认模式。显示绘图时显示PostScript填充、高分辨率位图及光滑处理的矢量图形，效果如图1-53所示。
- **像素**：显示基于像素的绘图，允许放大对象的某个区域以便更准确地确定对象的位置和大小。此视图还可查看导出为位图文件格式的绘图。

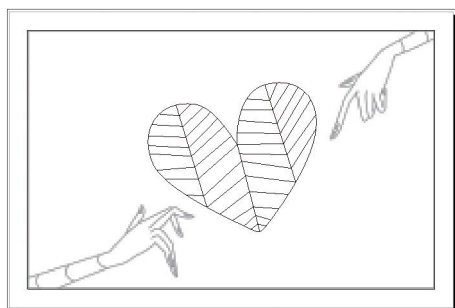


图 1-52 正常显示模式

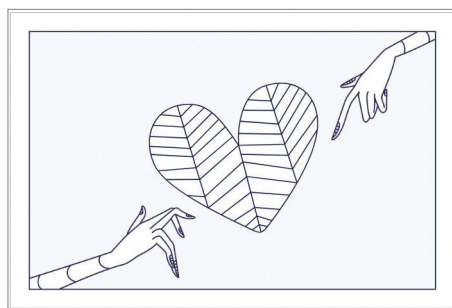


图 1-53 增强显示模式

1.5.4 文档窗口显示模式

在CorelDRAW中，可以同时打开多个文档，默认情况下，文档窗口是合并在一起的，如图1-54所示。在“窗口”菜单中提供了多种排列模式。执行“窗口”→“层叠”命令，可以将多个窗口层叠排列，使其重叠且标题栏可见，如图1-55所示。执行“窗口”→“停靠窗口”命令，可以将层叠排列的窗口垂直排列。

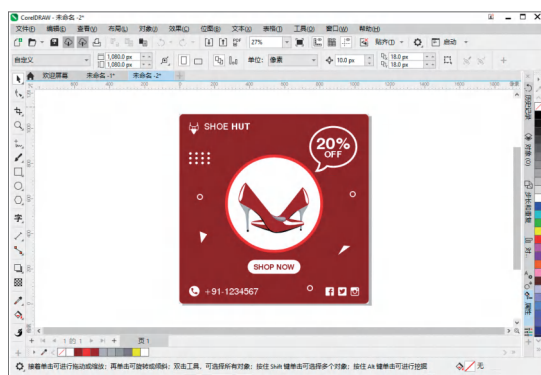


图 1-54 默认窗口模式

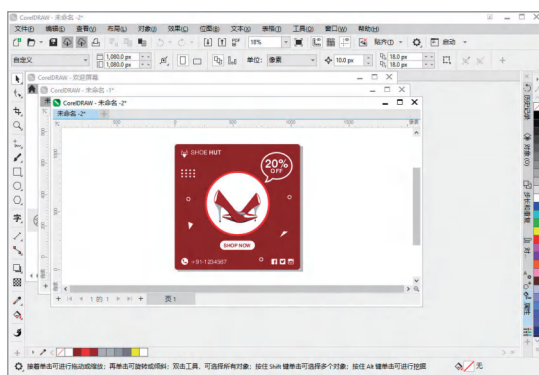


图 1-55 停靠窗口模式

执行“窗口”→“水平平铺”命令，可以将多个窗口并排排列，如图1-56所示。执行“窗口”→“垂直平铺”命令，可以将多个窗口垂直排列，如图1-57所示。执行“窗口”→“合并窗口”命令，即可恢复到默认窗口模式。

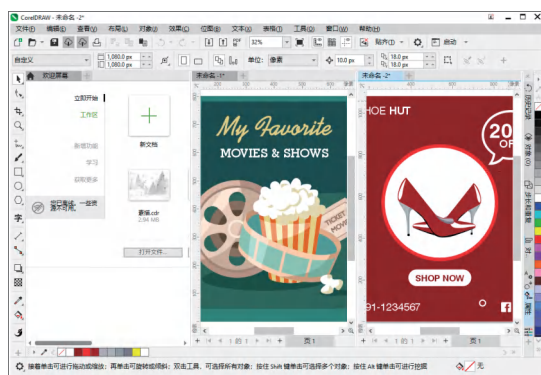


图 1-56 水平平铺模式

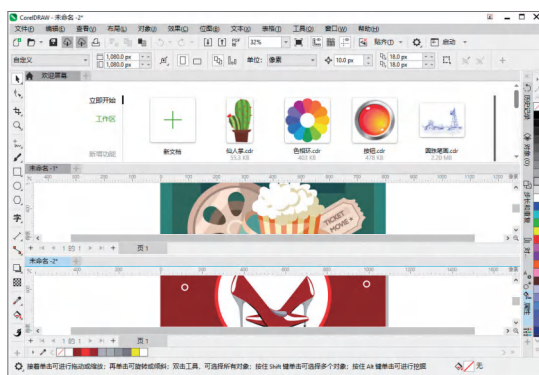


图 1-57 垂直平铺模式



1.5.5 预览显示

在CorelDRAW中，预览显示功能允许用户在设计过程中实时查看和评估其作品的外观。CorelDRAW提供了多种预览模式，帮助用户在不同的视图下检查设计效果。执行“查看”→“全屏预览”命令，或按F9键，显示器上将会显示预览的效果。单击屏幕上的任意位置或按任意键，可以返回到应用程序窗口。

如果在绘制图像时，想观察某一个绘制图像，可以先将图像选中，如图1-58所示，执行“查看”→“只预览选定对象”命令，显示器上将会显示选中对象的预览效果，如图1-59所示。



图 1-58 选中对象



图 1-59 只预览选定对象

1.5.6 辅助工具的设置

在CorelDRAW中，辅助工具的设置可以帮助用户更高效地进行设计和绘图。辅助工具包括标尺、网格、辅助线、对齐和分布工具等。

1. 标尺

标尺在页面绘图时可以显示对象精确的大小与位置。执行“查看”→“标尺”命令，可在工作区中显示或隐藏标尺。双击标尺，在打开的“选项”对话框中可对标尺的相关选项进行设置，如图1-60所示。

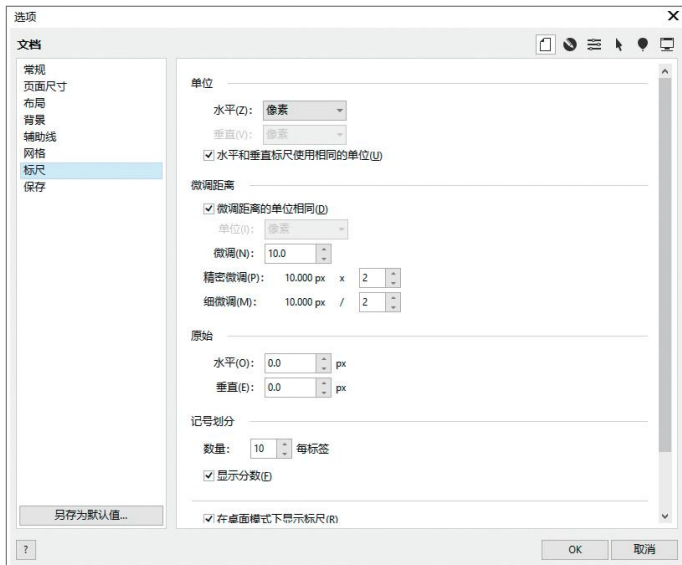


图 1-60 标尺“选项”对话框



2. 网格

网格是在页面中均匀分布的小方格辅助线，可以精确定位对象的位置。执行“查看”→“网格”命令即可显示网格。在标尺上右击，在弹出的快捷菜单中选择“网格设置”选项，打开“选项”对话框，从中可对网格的样式、间隔、属性等进行设置，如图1-61所示。

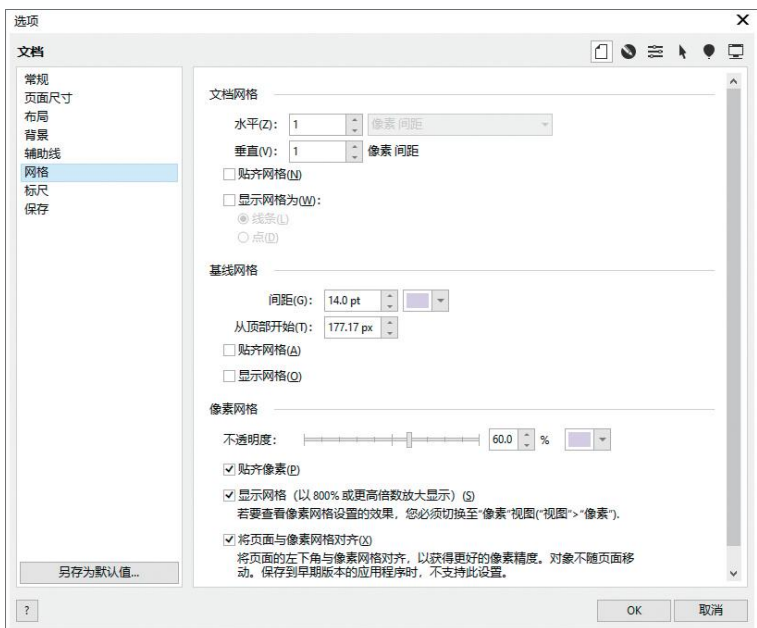


图 1-61 网格“选项”对话框

3. 辅助线

辅助线主要用于辅助确定对象的位置或形状，常用于对齐对象。执行“查看”→“辅助线”命令，可显示或隐藏辅助线（显示的辅助线不会被导出或打印）。在标尺上右击，在弹出的快捷菜单中选择“准线设置”选项，打开“选项”对话框，即可对辅助线的显示情况和颜色等进行设置，如图1-62所示。

将鼠标的光标放置在标尺上方，按住鼠标左键往下拖曳，此时会拖曳出一条蓝色的虚线，将该虚线放置到合适位置后松开鼠标，即可创建一条辅助线。使用选择工具置于辅助线上方，但当出现 ⌂ 形状时，可调整辅助线的位置，如图1-63所示。按Delete键即可将其删除，或执行“查看”→“辅助线”命令将其隐藏。

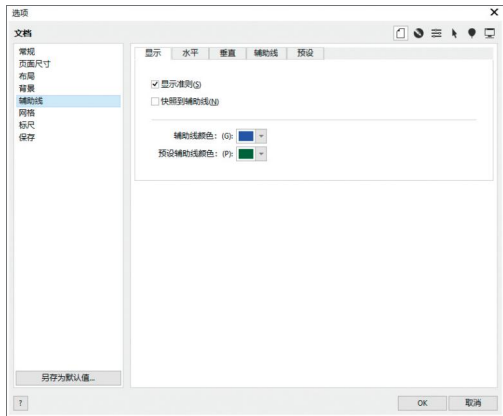


图 1-62 辅助线“选项”对话框

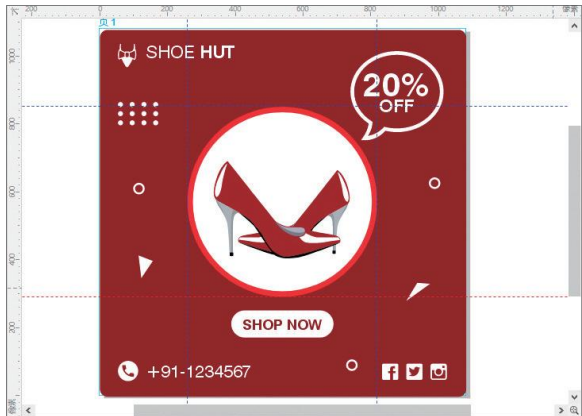


图 1-63 调整辅助线



课堂演练：分析Illustrator和CorelDRAW异同

Adobe Illustrator和CorelDRAW作为两款主流的矢量图形设计软件，各自拥有独特的功能和优势。以下是对这两款软件异同点的详细分析。

1. 相同点

- **矢量图形编辑：**两者均支持矢量图形的编辑，确保图形在缩放时保持清晰无损。
- **广泛适用性：**广泛应用于标志制作、插图创作、排版和分色输出等领域。
- **丰富的绘图工具：**提供钢笔、形状、路径编辑等多种绘图工具，满足复杂图形和插图设计需求。
- **文本处理：**支持强大的文本处理功能，包括文本排版、字体管理和文本效果，方便用户在设计中添加和编辑文本。
- **图层管理：**支持图层功能，帮助用户有效组织和管理设计元素，提升工作效率。
- **文件格式兼容性：**兼容多种文件格式（如AI、EPS、PDF），便于与其他软件平台的交互与协作。

2. 不同点

(1) 应用领域侧重点

- **Illustrator：**专注于插图、图形设计、品牌标识、网页及印刷设计，尤其在插图、图标、排版和图形艺术方面表现突出，适合专业设计师、插画师及品牌设计师。
- **CorelDRAW：**侧重于平面设计、印刷、广告及产品包装设计，擅长多页面设计与排版，适合批量处理项目，广泛应用于印刷行业、广告公司及小型设计工作室。

(2) 用户界面与工作流程

- **Illustrator：**界面风格与Adobe系列保持一致，学习成本低，工作流程灵活，支持复杂的图层管理和设计元素处理。
- **CorelDRAW：**界面直观易用，对新用户友好，工作流程注重效率，提供快速设计工具，加速设计进程。

(3) 文件兼容性

- **Illustrator：**支持广泛文件格式，特别是Adobe格式（AI、EPS），与Adobe其他应用程序（如Photoshop、InDesign）集成度高。
- **CorelDRAW：**同样支持多种文件格式，但在非Corel产品兼容性上可能稍逊一筹，但在导出常见格式（如PDF、JPG）时表现优异。

(4) 色彩真实度与效果

- **Illustrator：**在色彩管理和色彩真实度方面表现优秀，支持多种色彩模式（如CMYK、RGB、灰度等），并且在色彩校正和打印准备方面提供了强大的工具。
- **CorelDRAW：**色彩管理功能同样出色，尤其在色彩样式管理和应用上便捷高效，还提供色彩调整工具，助力设计师创作视觉协调的设计作品。



课后作业

一、选择题

1. CorelDRAW的应用领域不包括（ ）。
A. 平面设计
B. 动画制作
C. 插图绘制
D. 排版设计
2. 不属于CorelDRAW的常用功能的是（ ）。
A. 文本编辑
B. 矢量图形绘制
C. 视频剪辑
D. 图像导入与导出
3. 在CorelDRAW中，若要将设计作品用于印刷，通常应选择（ ）色彩模式。
A. RGB
B. CMYK
C. Lab
D. HSB
4. 要将多个窗口并排排列，应执行“窗口”→“（ ）”命令。
A. 层叠
B. 停靠窗口
C. 水平平铺
D. 垂直平铺

二、填空题

1. 像素是图像中最小的_____单位，一般用_____表示。
2. 分辨率是指图像中像素的_____，通常用每英寸像素数（PPI）或每英寸点数（DPI）来表示。它会影响图像的_____。
3. 若将文档保存为矢量图形格式，可以选择_____、_____、_____和_____格式。
4. 若将文档保存为位图图像格式，可以选择_____、_____、_____和_____格式。

三、上机题

上机实操1：探索CorelDRAW新版本功能

探索CorelDRAW 2024版本的新功能，旨在帮助用户了解并掌握新版本的特性，以便更高效地进行设计工作。图1-64~图1-66为新增的画笔笔刷应用前后效果对比。

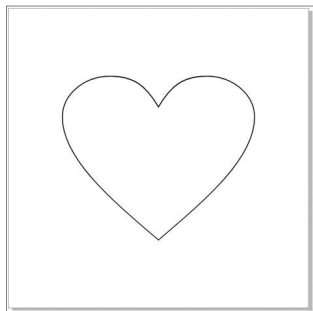


图 1-64 绘制形状

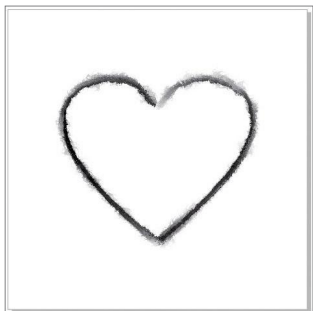


图 1-65 更改笔触

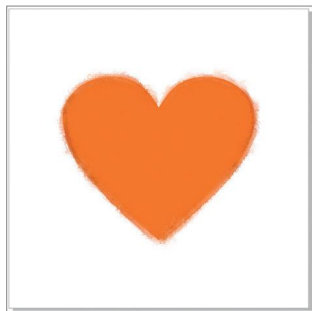


图 1-66 更改轮廓与填色



思路提示:

- 使用形状工具绘制形状。
- 切换至画笔工具，更改画笔笔触与参数。
- 更改轮廓与填色参数。

上机实操2：图像色彩模式转换与应用

分析图像色彩模式转换前后的变化，图1-67～图1-69分别为RGB模式、CMYK模式、灰度模式图像显示效果。

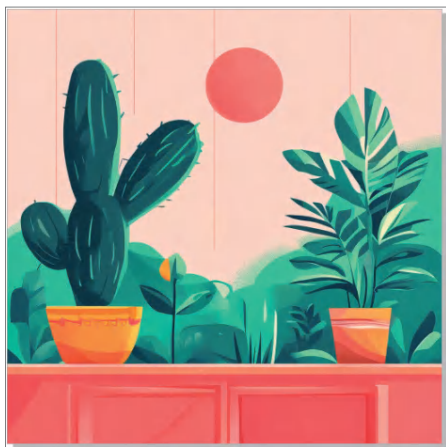


图 1-67 RGB 模式图像

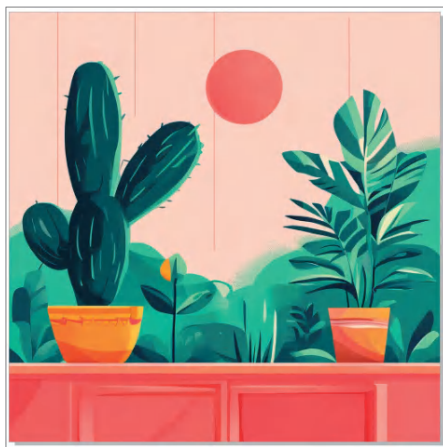


图 1-68 CMYK 模式图像



图 1-69 灰度模式图像

思路提示:

- 导入RGB模式图像至CorelDRAW。
- RGB模式图像转换为CMYK模式图像，部分鲜艳的颜色将变得暗淡或失去饱和度。
- RGB模式图像转换为灰度模式图像，图像将失去所有颜色信息，仅保留不同亮度的灰色调。