



工业和信息化
人才培养规划教材

Industry And Information
Technology Training
Planning Materials

高 职 高 专 计 算 机 系 列

CorelDRAW X5 实用教程 (第2版)

CorelDRAW X5 Practical Tutorial

李辉 © 主编

王珊 薛元霞 © 副主编

- + **工具和命令**详解 + 围绕功能的**小案例** + **综合案例**
- + 理解知识, **边学边练**, 以**操作题**巩固所学知识
- + 配套课堂实例 **39** 个、课后实例 **27** 个、模拟试
题 **2** 套、教学大纲、PPT 课件等教学资源



工业和信息化
人才培养规划教材

Industry And Information
Technology Training
Planning Materials

高职高专计算机系列

CorelDRAW X5 实用教程 (第2版)

CorelDRAW X5 Practical Tutorial

李辉 ◎ 主编

王珊 薛元霞 ◎ 副主编

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

CorelDRAW X5实用教程 / 李辉主编. -- 2版. -- 北京: 人民邮电出版社, 2014. 4
工业和信息化人才培养规划教材. 高职高专计算机系列
ISBN 978-7-115-34569-1

I. ①C… II. ①李… III. ①图形软件—高等职业教育—教材 IV. ①TP391. 41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第029597号

内 容 提 要

本书以平面设计为主线,系统地介绍了 CorelDRAW X5 的基本使用方法和技巧。全书共分 9 章,内容包括 CorelDRAW X5 的基本概念与基本操作、页面设置与文件操作、绘制图形与填充颜色、各种绘制图形和编辑图形工具、效果工具、文本的输入与编辑、表格工具应用、常用菜单命令的讲解以及位图效果的应用等。每章在讲解工具和命令的同时还穿插了很多与各种功能有关的小案例以及综合案例,使读者在理解所学知识的基础上,边学边练,强化所学内容。此外,在每章后都精心安排了操作题,方便读者巩固并检验本章所学知识。

本书适合作为高职高专院校艺术设计类课程的教材,也可作为 CorelDRAW 初学者的自学参考书。

-
- ◆ 主 编 李 辉
副 主 编 王 珊 薛元霞
责任编辑 桑 珊
责任印制 焦志炜
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京昌平百善印刷厂印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 17.75 2014 年 4 月第 2 版
字数: 488 千字 2014 年 4 月北京第 1 次印刷
-

定价: 39.80 元

读者服务热线: (010)81055256 印装质量热线: (010)81055316
反盗版热线: (010)81055315

前言 PREFACE

随着计算机艺术设计相关产业的迅速发展,高等职业院校的计算机艺术设计类教学任务也应该紧随社会的需要开拓新的教学思路。目前高职院校的计算机平面设计教学存在的主要问题是传统的教学内容与迅速发展的现代化艺术设计产业的实际需要有较大差距。本书的编写,在保留传统教学模式的前提下,增加了与现代艺术设计企业业务有关的知识内容,即边学、边练、边用的教学体系,真正达到学有所用的教学目的。

根据高职学生的实际情况,本书从软件的基本操作入手,深入讲述了 CorelDRAW X5 的基本功能和使用技巧。每章都安排了综合案例,并给出了该章小结和操作题,以加深学生对所学内容的理解。在讲解工具和命令时,除对基本使用方法和选项参数进行了全面、详细的介绍外,对于常用、重要和较难理解的工具和命令,配以穿插实例的形式进行讲解,使学生达到融会贯通、学以致用目的。

本书在前一版本的基础上,力求体现新知识、新创意和新理念,去掉了原有的软件环境要求和软件设置操作部分,这些内容读者在网上搜索就可以了解,省出的篇幅用来讲解实例,让读者掌握更多的操作技巧。另外,本书更加注重理论和实践相结合,尽量以常见的设计作品作为案例,加强学生对相关设计公司业务实战技能的培养,使读者通过学习本书,能尽快熟悉实际工作中应该掌握的内容。

为方便教师教学,本书配备了内容丰富的教学资源包,包括素材、所有案例的最终效果、PPT 电子教案、习题答案、教学大纲和两套模拟试题及答案。任课老师可登录人民邮电出版社教学服务与资源网(www.ptpedu.com.cn)免费下载使用。

本课程的参考教学时数为 72 学时,各章的参考教学课时见下表。

章节	课程内容	课时分配	
		讲授	实践训练
第 1 章	CorelDRAW X5 基本概念与基本操作	2	2
第 2 章	页面设置与文件操作	2	2
第 3 章	绘制图形与填充颜色	4	4
第 4 章	线形、形状和艺术笔工具	4	4
第 5 章	填充、轮廓和编辑工具	4	6
第 6 章	效果工具	4	4
第 7 章	文本和表格工具	4	6
第 8 章	常用菜单命令	4	6
第 9 章	位图效果应用	4	6
课时总计		32	40

本书由李辉任主编,王珊、薛元霞任副主编,参加编写工作的还有沈精虎、黄业清、宋一兵、谭雪松、冯辉、计晓明、滕玲、董彩霞、管振起等。

由于作者水平有限,书中难免存在错误和不妥之处,恳切希望广大读者批评指正。

编 者

2013 年 12 月

《CorelDRAW X5 实用教程》教学

辅助资源及配套教辅

素材类型	名称或数量	素材类型	名称或数量
教学大纲	1 套	课堂实例	39
PPT 课件	9 个	课后实例	27
模拟试题及答案	2 套	课后答案	27
第 1 章 CorelDRAW X5 基本概念 与基本操作	名片设计	第 5 章 填充、轮廓和 编辑工具	绘制香蕉图形
	餐馆名片设计		绘制室内平面图
	西餐厅名片设计		绘制平面布置图
第 2 章 页面设置与 文件操作	打开文件		绘制纸杯图形
	切换文件窗口		绘制少女装饰画
	保存文件		绘制室内平面图
	导入全图像文件		绘制室内平面布置图
	导入裁剪文件	第 6 章 效果工具	制作卡通花形
	导入重新取样文件		制作透明泡泡效果
	导出文件		绘制贺卡
	设置页面		绘制装饰画
	设计宣传折页		制作立体效果字
	设置裁切线		绘制儿童画
	插入页并导入图像	第 7 章 文本和表格工 具	设计门头广告
	打开系统自带文件		设计艺术字
	将打开的文件导出		编排月历
	新建指定大小的文件		制作标贴
第 3 章 绘制图形与 填充颜色	制作宣传单页发排稿		设计电影海报
	设计卷纸包装		设计杂志封面
	设计标志		编排食品杂志内页
	企业信封设计	第 8 章 常用菜单命令	设计月历
第 4 章 线形、形状和 艺术笔工具	企业信纸设计		绘制太阳花
	将矩形调整为圆角矩形		制作放大镜效果
	将正方形调整为圆形		设计候车亭广告
	将多边形调整为星形或其他形状		制作公司年会背景
	艺术笔工具应用		设计香皂包装
	绘制仙鹤图案		设计房地产广告一
	绘制手提袋		设计房地产广告二
	绘制花形图案		设计节能灯包装
	为画面添加雪花和小草	第 9 章 位图效果应用	【位图颜色遮罩】命令运用
	绘制标志并制作手提袋		设计开盘海报
	绘制卡通		设计报纸广告
	填充图案制作沙发垫		设计户外广告

目 录 CONTENTS

第 1 章 CorelDRAW X5 基本概念与基本操作 1

1.1 叙述约定	2	1.4 CorelDRAW X5 的界面介绍	10
1.2 CorelDRAW 的应用领域	2	1.4.1 启动 CorelDRAW X5	10
1.2.1 CorelDRAW 的用途	3	1.4.2 CorelDRAW X5 的界面	10
1.2.2 案例赏析	3	1.4.3 退出 CorelDRAW X5	17
1.3 基本概念	7	1.5 综合案例——名片设计	17
1.3.1 矢量图和位图	7	小结	22
1.3.2 颜色模式	8	操作题	22
1.3.3 常用文件格式	9		

第 2 章 页面设置与文件操作 24

2.1 文件操作	25	2.2.3 快速应用页面控制栏	37
2.1.1 新建文件	25	2.2.4 设置页面背景	37
2.1.2 打开文件	25	2.3 准备工作	38
2.1.3 切换文件窗口	27	2.3.1 设置标尺、辅助线及网格	38
2.1.4 保存文件	28	2.3.2 缩放与平移视图	40
2.1.5 排列文件窗口	29	2.4 综合案例——设计宣传折页	41
2.1.6 导入文件	29	2.4.1 页面设置练习	41
2.1.7 导出文件	32	2.4.2 设计宣传折页	43
2.1.8 关闭文件	33	2.4.3 设置裁切线	45
2.2 页面设置	33	2.4.4 插入页并导入图像	46
2.2.1 设置页面大小及方向	33	小结	48
2.2.2 添加和删除页面	35	操作题	48

第 3 章 绘制图形与填充颜色 50

3.1 绘图工具	51	3.2.3 变换图形	58
3.1.1 绘制矩形和正方形	51	3.2.4 属性设置	60
3.1.2 绘制椭圆形和圆形	53	3.3 填充颜色	62
3.1.3 绘制多边形	54	3.3.1 利用【均匀填充】和	
3.1.4 绘制星形	54	【轮廓色】工具	62
3.1.5 绘制网格和螺旋线	55	3.3.2 利用【彩色】工具	63
3.1.6 绘制基本形状图形	56	3.3.3 利用【颜色滴管】工具	64
3.2 挑选工具	57	3.3.4 利用【智能填充】工具	65
3.2.1 选择图形	57	3.3.5 利用【无填充】和	
3.2.2 移动、复制图形	58	【无轮廓】工具	65

3.4 综合案例——设计卷纸包装	65	操作题	75
小结	75		

第4章 线形、形状和艺术笔工具 76

4.1 线形工具	77	4.3.1 属性栏设置	88
4.1.1 绘制直线、曲线和图形	77	4.3.2 艺术笔工具应用	90
4.1.2 绘制交互式连线	81	4.4 综合案例——绘制图案与手提袋	93
4.2 【形状】工具	82	4.4.1 绘制仙鹤图案	93
4.2.1 调整几何图形	82	4.4.2 绘制手提袋	98
4.2.2 调整曲线图形	84	小结	102
4.3 【艺术笔】工具	88	操作题	102

第5章 填充、轮廓和编辑工具 104

5.1 填充工具	105	5.3.2 设置默认轮廓样式	123
5.1.1 填充渐变色	105	5.4 编辑工具	124
5.1.2 利用【渐变填充】工具 绘制卡通	107	5.4.1 裁剪图形	124
5.1.3 填充图案	114	5.4.2 擦除图形	124
5.1.4 填充纹理	115	5.4.3 扭曲图形	125
5.1.5 设置默认填充样式	116	5.4.4 变换图形	126
5.2 【交互式填充】工具	116	5.5 标注工具	127
5.2.1 交互式填充	117	5.6 综合案例——居室设计	129
5.2.2 【交互式网状填充】工具	118	5.6.1 绘制室内平面图	129
5.3 轮廓工具	121	5.6.2 绘制室内平面布置图	136
5.3.1 设置轮廓	121	小结	149
		操作题	149

第6章 效果工具 151

6.1 调和、轮廓图、变形及阴影工具	152	6.2.3 为图形添加透明效果	169
6.1.1 调和图形	152	6.2.4 制作透明泡泡效果	170
6.1.2 设置轮廓效果	155	6.3 综合案例——绘制贺卡	172
6.1.3 变形调整	156	6.3.1 绘制背景	172
6.1.4 图形阴影设置	158	6.3.2 绘制松树及梅花	175
6.1.5 绘制卡通花形	160	6.3.3 导入图形并添加文字	177
6.2 封套、立体化和透明工具	166	小结	179
6.2.1 封套设置	166	操作题	180
6.2.2 立体化设置	167		

第7章 文本和表格工具 181

7.1 输入文本	182	7.4.3 设置栏	199
7.1.1 输入美术文本	182	7.4.4 设置项目符号	199
7.1.2 输入段落文本	182	7.4.5 设置首字下沉	200
7.1.3 美术文本与段落文本转换	182	7.4.6 设置断行规则	200
7.1.4 输入路径文本	182	7.4.7 设置连字符	200
7.1.5 导入和粘贴文本	183	7.5 沿路径文本的应用	201
7.2 设置文本属性	184	7.5.1 设置沿路径文本属性	201
7.2.1 选择文本	184	7.5.2 制作标贴	201
7.2.2 设置文本属性	184	7.6 插入符号字符	203
7.2.3 利用【形状】工具调整文本	186	7.7 表格工具	203
7.3 美术文本应用	187	7.7.1 属性栏	203
7.3.1 设计门头广告	187	7.7.2 选择单元格	204
7.3.2 将美术文本转换为曲线	191	7.7.3 【表格】菜单	205
7.3.3 设计艺术字	192	7.8 综合案例——设计电影海报	205
7.4 段落文本应用	194	小结	211
7.4.1 文本绕图	194	操作题	211
7.4.2 设置制表位	195		

第8章 常用菜单命令 213

8.1 对象操作命令	214	8.4 【添加透视】命令	228
8.1.1 撤销和恢复操作	214	8.5 【图框精确剪裁】命令	231
8.1.2 复制图形	214	8.5.1 创建精确剪裁效果	231
8.1.3 删除对象	215	8.5.2 编辑精确剪裁的内容	232
8.1.4 变换命令应用	215	8.5.3 锁定与解锁精确剪裁内容	232
8.1.5 修整图形	217	8.5.4 制作公司年会背景效果	232
8.1.6 绘制太阳花	218	8.6 综合案例——设计香皂包装	236
8.2 颜色调整命令	221	8.6.1 设计图标	236
8.2.1 【调整】命令	221	8.6.2 设计平面展开图	240
8.2.2 图像颜色的变换与校正	225	小结	247
8.3 【透镜】命令	226	操作题	247

第9章 位图效果应用 249

9.1 矢量图形与位图图像的转换	250	9.3.1 【位图颜色遮罩】泊坞窗	253
9.2 位图的编辑、裁剪和重新取样	251	9.3.2 【位图颜色遮罩】命令运用	253
9.2.1 编辑位图	252	9.4 位图效果	254
9.2.2 裁剪位图	252	9.4.1 【三维效果】命令	254
9.2.3 位图的新取样	252	9.4.2 【艺术笔触】命令	255
9.3 位图的颜色遮罩	253	9.4.3 【模糊】命令	256

9.4.4	【相机】命令	257	9.4.10	【鲜明化】命令	261
9.4.5	【颜色转换】命令	257	9.5	综合案例——设计开盘海报	261
9.4.6	【轮廓图】命令	258	9.5.1	制作主题文字及图形	261
9.4.7	【创造性】命令	258	9.5.2	导入背景图像制作海报效果	269
9.4.8	【扭曲】命令	259	小结		275
9.4.9	【杂点】命令	260	操作题		275

第1章

CorelDRAW X5 基本

概念与基本操作

CorelDRAW 是由 Corel 公司推出的集图形设计、文字编辑和图形高品质输出于一体的矢量图形绘制软件，是一款深受广大平面设计人员青睐的软件。无论是绘制简单的图形还是进行复杂的设计，该软件都可以使用户得心应手。

本书主要讲解 CorelDRAW X5 版本的功能及使用方法。本章首先来介绍学习本书时的叙述约定、运行该软件的环境要求、软件的应用领域、基本概念、软件的窗口布局及简单操作等内容。



1.1 叙述约定

屏幕上的鼠标光标表示鼠标所处的位置,当移动鼠标时,屏幕上的鼠标光标就会随之移动。通常情况下,鼠标光标的形状是一个左指向的箭头。在某些特殊操作状态下,鼠标光标的形状会发生变化。CorelDRAW X5 中鼠标有 6 种基本操作,为了叙述上的方便,约定如下。

- 移动:在不按鼠标键的情况下移动鼠标,将鼠标光标指到某一位置。
- 单击:快速按下并释放鼠标左键。单击可用来选择屏幕上的对象。除非特别说明,以后所出现的单击都是指用鼠标左键操作。
- 双击:快速连续单击鼠标左键两次。双击通常用来打开对象。除非特别说明,以后所出现的双击都是指用鼠标左键操作。
- 拖曳:按住鼠标左键不放,并移动鼠标光标到一个新位置,然后松开鼠标左键。拖曳操作可用来选择、移动、复制和绘制图形。除非特别说明,以后所出现的拖曳都是指按住鼠标左键进行操作。
- 右击:快速按下并释放鼠标右键。这个操作通常弹出一个快捷菜单。
- 拖曳并右击:按住鼠标左键不放,移动鼠标到一个新位置,然后在不松开鼠标左键的情况下单击鼠标右键。

为了方便读者对后面章节的学习,本节对一些常用术语的约定如下。

- “+”:指在键盘上同时按下文中提到的“+”左、右两边的两个键,如 **Ctrl+Z** 表示同时按下 **Ctrl** 和 **Z** 两个键;或先按住 **Ctrl** 键不松手,然后再按 **Z** 键,执行完毕后同时松手。在实际工作过程中后一种方法比较常用。



要点提示

在利用快捷键执行命令时,还有同时按更多键的情况,为操作正确建议一定要先按住键盘上的辅助键(如 **Shift** 键、**Ctrl** 键或 **Alt** 键)不放,然后再按键盘上的其他键,否则不能执行相应的操作。

- **[]**:符号中的内容表示菜单命令或对话框中的选项等。
- **/**:表示执行菜单命令的层次。例如,选择菜单栏中的**【文件】/【新建】**命令,表示先选择菜单栏中的**【文件】**命令,然后在弹出的下拉菜单中选择**【新建】**命令。
- ****:表示文件打开的路径。例如,选择 C 盘下“新建文件夹\操作题 1”,表示先选择 C 盘下的“新建文件夹”这个文件夹,然后在打开的文件夹中选择“操作题 1”这个文件。

1.2 CorelDRAW 的应用领域

CorelDRAW 是基于矢量图进行操作的设计软件,具有专业的设计工具,可以导入由 Office、Photoshop、Illustrator 及 AutoCAD 等软件输入的文字和绘制的图形,并能对其进行处理,最大程度地方便了用户的编辑和使用。此软件不但可以帮助设计师更快速地制作出设计方案,而且还可以创造出很多只有通过电脑才能精彩表现的设计内容,是平面设计师的得力助手。

1.2.1 CorelDRAW 的用途

CorelDRAW 的应用范围非常广泛,从简单的几何图形绘制到标志、卡通、漫画、图案、各类效果图及专业平面作品的设计,都可以利用该软件快速高效地绘制出来。

CorelDRAW 的应用领域主要有平面广告设计、工业设计、企业形象 CIS 设计、产品包装设计、产品造型设计、网页设计、商业插画、建筑施工图与各类效果图绘制、纺织品设计及印刷制版等。

1.2.2 案例赏析

下面是利用 CorelDRAW X5 绘制的一些案例作品欣赏,以便提高读者对此软件的理解和学习兴趣。

(1) 标志设计,如图 1-1 所示。

(2) 卡通绘制,如图 1-2 所示。



图 1-1 设计的标志

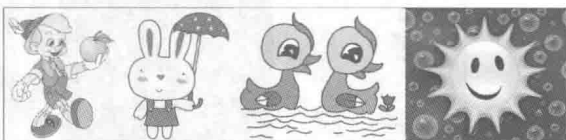


图 1-2 绘制的卡通

(3) 企业形象 CIS (CIS 是企业识别系统的英文缩写) 设计,如图 1-3 所示。

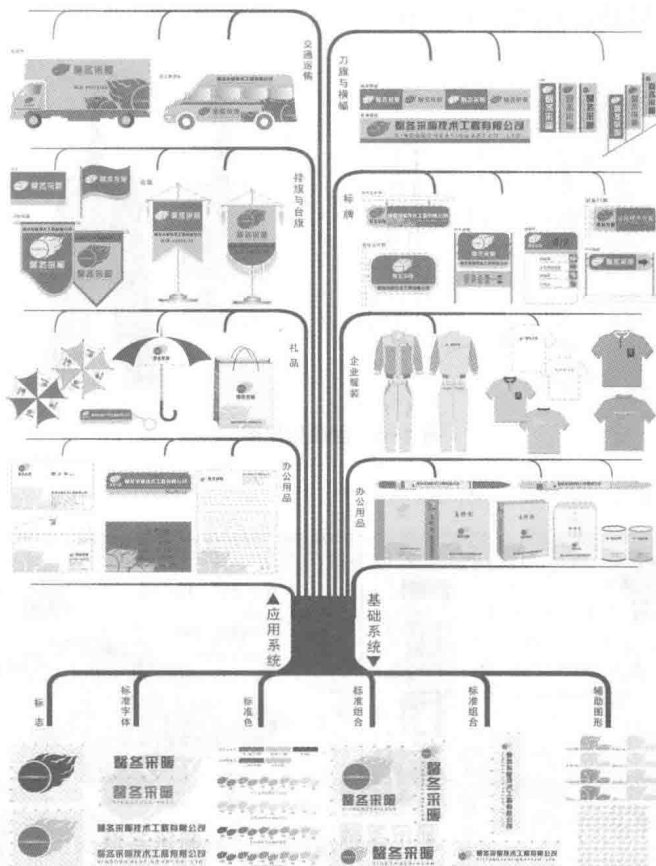


图 1-3 企业形象 CIS 设计

(4) 漫画及插图绘制, 如图 1-4 所示。

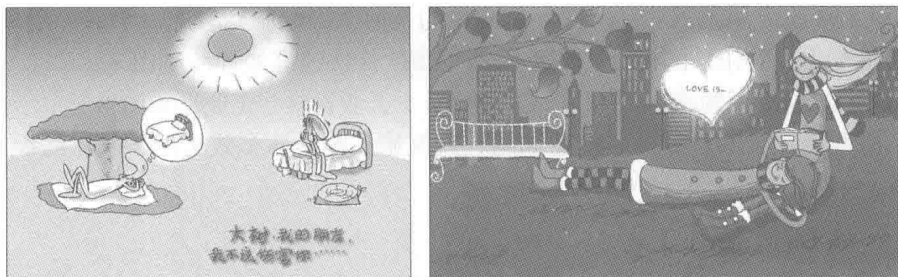


图 1-4 绘制的漫画和插图

(5) 纺织品图案绘制, 如图 1-5 所示。



图 1-5 绘制的纺织品图案

(6) 服装效果图绘制, 如图 1-6 所示。



图 1-6 服装效果图

(7) 网络广告设计, 如图 1-7 所示。

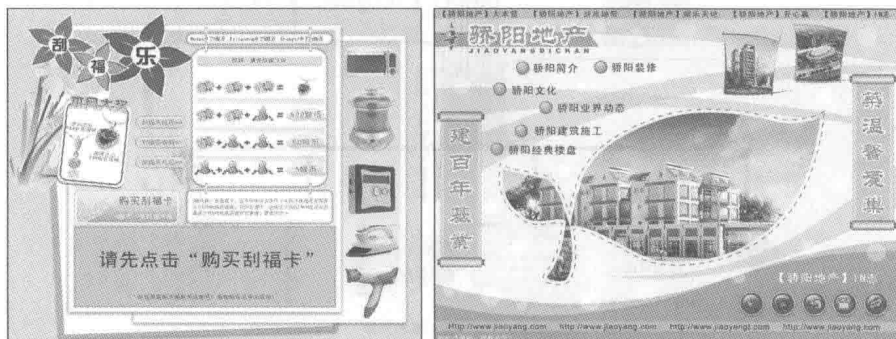


图 1-7 设计的网络广告

(8) 建筑平面图及空间布置图绘制, 如图 1-8 所示。

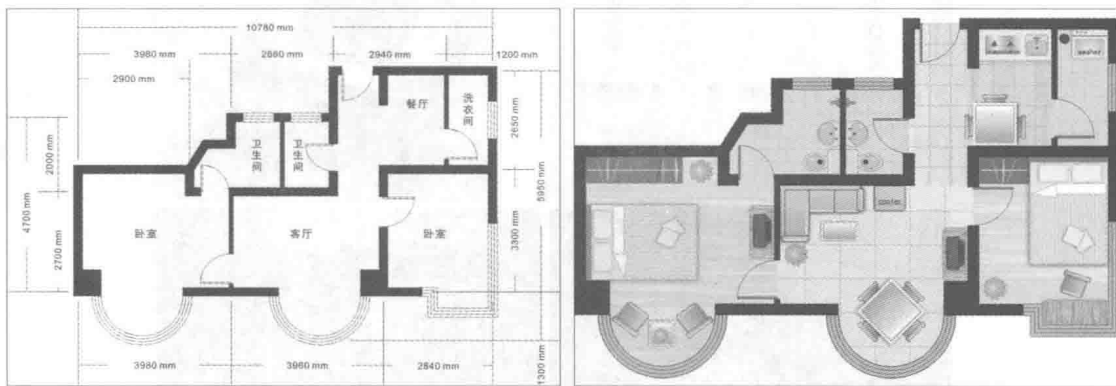


图 1-8 绘制的建筑平面图及空间布置图

(9) 效果图绘制, 如图 1-9 所示。

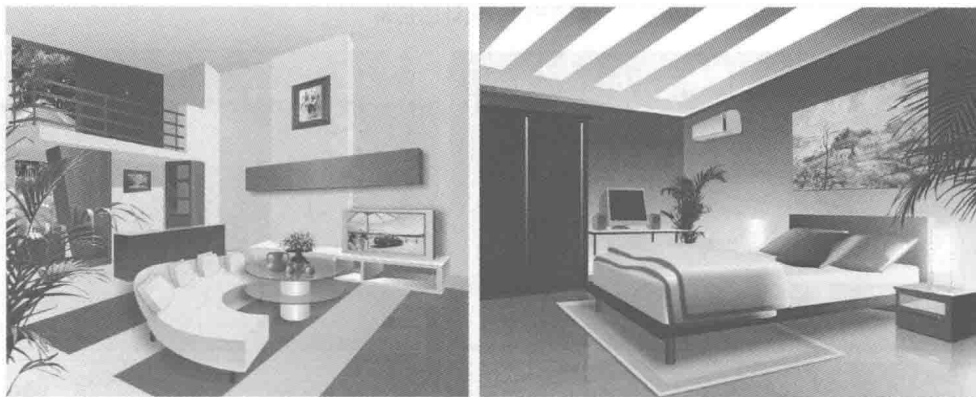


图 1-9 绘制的效果图

(10) 展示效果图绘制, 如图 1-10 所示。

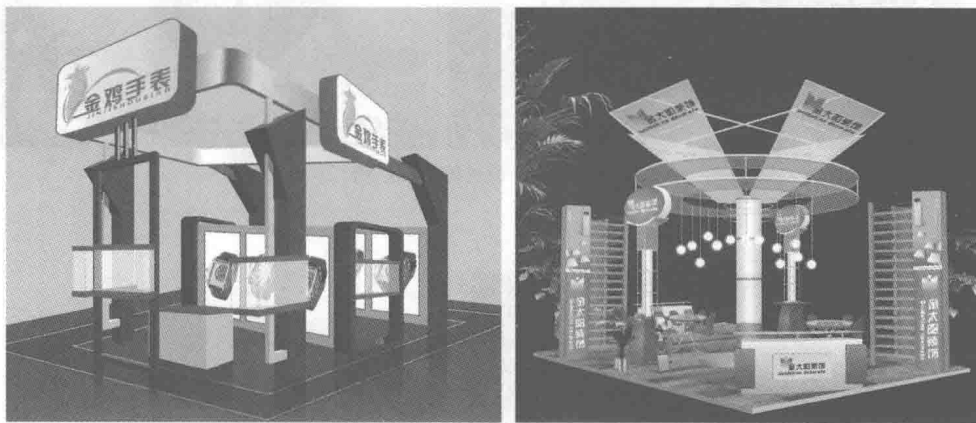


图 1-10 绘制的展示效果图

(11) 包装设计, 如图 1-11 所示。

(12) 平面广告设计, 如图 1-12 所示。

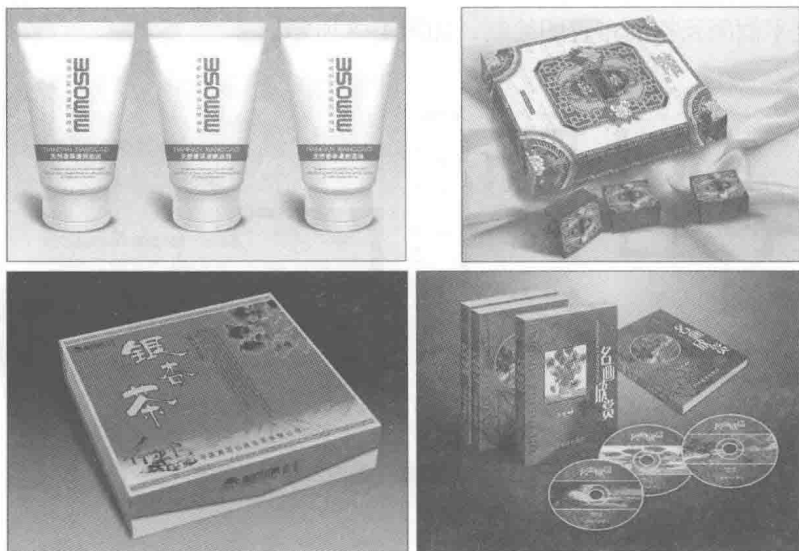


图 1-11 设计的包装



图 1-12 设计的平面广告

(13) 产品造型设计, 如图 1-13 所示。



图 1-13 设计的产品造型

1.3 基本概念

本节讲解的基本概念包括矢量图和位图、颜色模式及常用的几种文件格式。

1.3.1 矢量图和位图

矢量图和位图，是根据最终存储方式的不同而生成的两种不同的文件类型。在平面设计过程中，分清矢量图和位图的不同性质是非常必要的。

一、矢量图

矢量图，又称向量图，是由图形的几何特性来描述组成的图像，其特点如下。

- 文件小。由于图像中保存的是线条和图块的信息，所以矢量图形与分辨率及图像大小无关，只与图像的复杂程度有关，简单图像所占的存储空间小。
- 图像大小可以无级缩放。在对图形进行缩放、旋转或变形操作时，图形仍具有很高的显示和印刷质量，且不会产生锯齿模糊效果。如图 1-14 所示为矢量图小图和放大后的显示效果的对比。
- 可采取高分辨率印刷。矢量图形文件可以在任何输出设备及打印机上以打印机或印刷机的最高分辨率打印输出。

在平面设计方面，制作矢量图的软件主要有 CorelDRAW、Illustrator、InDesign、Freehand 及 PageMaker 等，用户可以使用它们对图形和文字等进行处理。

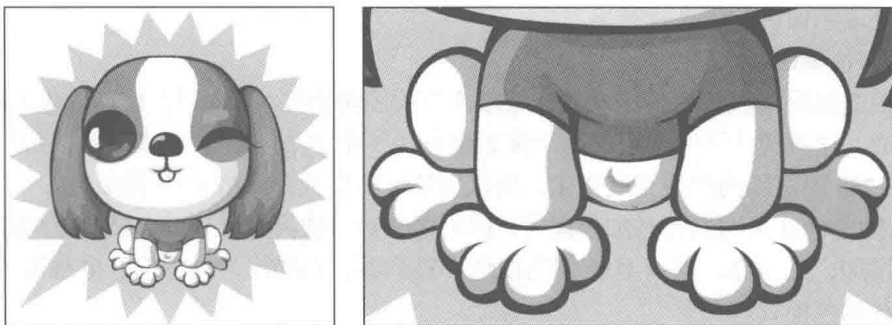


图 1-14 矢量图小图和放大后的显示效果对比

二、位图

位图，也叫做光栅图，是由很多个像小方块一样的颜色网格（即像素）组成的图像。位图中的像素由其位置值与颜色值表示，也就是将不同位置上的像素设置成不同的颜色，从而组成了一幅图像。如图 1-15 所示为一幅图像的小图及放大后的显示效果对比，从图中可以看出像素的小方块形状与不同的颜色。所以，对于位图的编辑操作，实际上是对位图中的像素进行的编辑操作，而不是编辑图形本身。由于位图能够表现出颜色、阴影等一些细腻色彩的变化，因此，位图是一种具有色调的图像数字表示方式。

位图具有以下特点。

- 文件所占的空间大。用位图存储高分辨率的彩色图像需要较大的储存空间，因为像素之间相互独立，所以占用的硬盘空间、内存和显存比矢量图都大。
- 会产生锯齿。位图是由最小的色彩单位“像素点”组成的，所以位图的清晰度与像素点的多少有关。位图放大到一定的倍数后，看到的便是一个一个的像素，即一个一个

方形的色块，整体图像便会变得模糊且会产生锯齿。

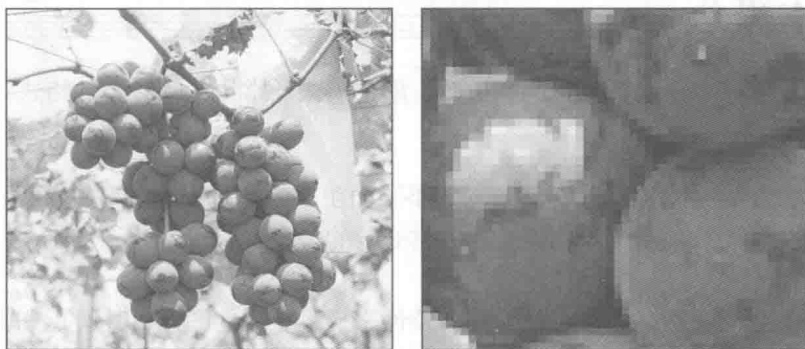


图 1-15 位图小图与放大后的显示效果对比

- 位图图像在表现色彩、色调方面的效果比矢量图更加优越，尤其是在表现图像的阴影和色彩的细微变化方面效果更佳。

在平面设计方面，制作位图的软件首推 Adobe 公司推出的 Photoshop。

1.3.2 颜色模式

图像的颜色模式是指图像在显示及打印时定义颜色的不同方式。计算机软件系统为用户提供的颜色模式主要有 RGB 颜色模式、CMYK 颜色模式、Lab 颜色模式、位图颜色模式、灰度颜色模式和索引颜色模式等。每一种颜色都有自己的使用范围和优缺点，并且各模式之间可以根据处理图像的需要进行转换。

一、RGB 颜色模式

这种模式是屏幕显示的最佳模式，该模式下的图像由红（R）、绿（G）、蓝（B）3 种基本颜色组成，这种模式下图像中的每个像素颜色用 3 个字节（24 位）来表示，每一种颜色又可以在 0~255 的范围内产生亮度变化，所以能够反映出大约 1.67×10^7 种颜色。

RGB 颜色模式又叫做光色加色模式，因为每叠加一次具有红、绿、蓝亮度的颜色，其亮度都有所增加，红、绿、蓝 3 色相加为白色。显示器、扫描仪、投影仪、电视等的屏幕采用的都是这种加色模式。

二、CMYK 颜色模式

该模式下的图像是由青色（C）、洋红（M）、黄色（Y）、黑色（K）4 种颜色构成，该模式下图像的每个像素颜色由 4 个字节（32 位）来表示，每种颜色的数值范围为“0%~100%”，其中青色、洋红和黄色分别是 RGB 颜色模式中的红、绿、蓝的补色。例如，用白色减去青色，剩余的就是红色。CMYK 颜色模式又叫做减色模式，由于一般打印机或印刷机的油墨都是 CMYK 颜色模式的，所以这种模式主要用于彩色图像的打印或印刷输出。

三、Lab 颜色模式

该模式是 Photoshop 的标准颜色模式，也是由 RGB 模式转换为 CMYK 模式之间的中间模式。它的特点是在使用不同的显示器或打印设备时，其显示的颜色都是相同的。

四、灰度颜色模式

该模式下图像中的像素颜色用一个字节来表示，即每一个像素可以用 0~255 个不同的灰度值表示，其中 0 表示黑色，255 表示白色。一幅灰度图像在转变成 CMYK 模式后可以增加色彩。如果将 CMYK 模式的彩色图像转变为灰度模式，则颜色不能恢复。