



21 世纪高等教育
数字艺术类规划教材

CorelDRAW X5 中文版 基础教程

田欢 陈东生 ◎ 主编
王艳 ◎ 副主编

本书遵循“学习知识→观摩案例→动手练习→课后巩固→综合运用”的软件学习规律，目的是帮助读者从零开始循序渐进地掌握 CorelDRAW 的基本知识与典型应用。

19 个精彩课堂案例

本书在对软件基础知识进行详细介绍之后，安排相关的课堂案例使读者快速掌握软件功能和艺术设计思路。

7 个课堂练习、7 个课后习题

通过课堂练习与课后习题巩固所学知识，掌握案例的制作方法和应用技巧，提高读者的实际应用能力。

5 个商业案例实训

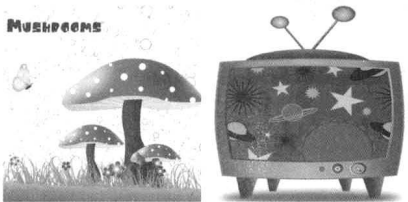
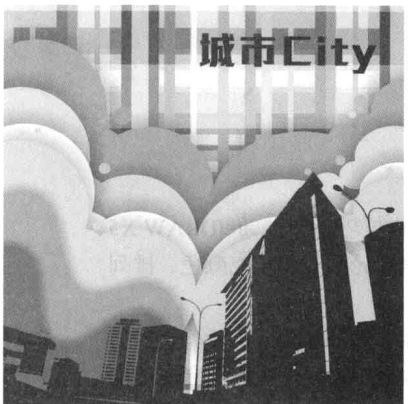
本书在对软件功能、课堂案例、课堂练习、课后习题进行介绍的基础上，精选 5 个实际商业案例进行细致的分析和详细的讲解，从而达到学以致用目的。

 **人民邮电出版社**
POSTS & TELECOM PRESS



光盘里包含
案例素材、效果文件





21 世纪高等教育
数字艺术类规划教材

CorelDRAW X5 中文版 基础教程

田欢 陈东生 ◎ 主编
王艳 ◎ 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中文版基础教程 / 田欢, 陈东生主编

— 北京: 人民邮电出版社, 2014. 4

21世纪高等教育数字艺术类规划教材

ISBN 978-7-115-34381-9

I. ①C… II. ①田… ②陈… III. ①图形软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第017214号

内 容 提 要

本书全面系统地介绍了 CorelDRAW X5 的基本操作方法和矢量图形的制作技巧,包括 CorelDRAW X5 入门知识、CorelDRAW X5 基础操作、绘制和编辑图形、绘制和编辑曲线、编辑轮廓线与填充颜色、排列和组合对象、编辑文本、编辑位图、应用特殊效果、商业案例设计等内容。

本书将案例融入软件功能的介绍过程中,在介绍了基础知识和基本操作后,精心设计了课堂案例,力求通过课堂案例演练,使学生快速掌握软件的应用技巧;然后通过课后习题实践,拓展学生的实际应用能力。在本书的最后一章,精心安排了专业设计公司的 5 个精彩实例,力求通过这些实例的制作,提高学生艺术设计的创意能力。

本书适合作为本科院校数字媒体艺术类专业课程的教材,也可以作为相关人员的参考用书。

◆ 主 编 田 欢 陈东生

副 主 编 王 艳

责任编辑 许金霞

责任印制 彭志环 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>

北京鑫正大印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16 彩插: 2

印张: 16 2014 年 4 月第 1 版

字数: 387 千字 2014 年 4 月北京第 1 次印刷

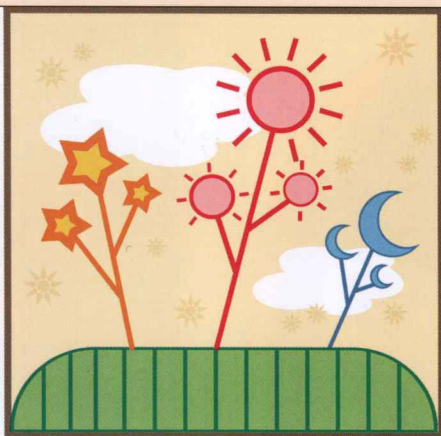
定价: 39.80 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)81055256 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315



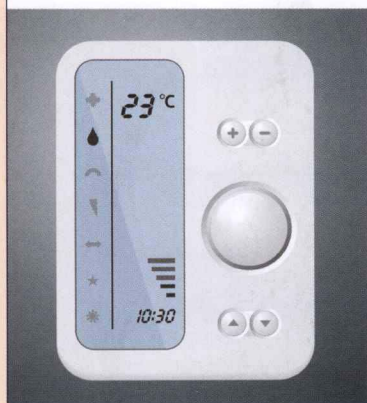
3.1.3 绘制简易标识



3.1.9 绘制装饰画



3.2.9 绘制卡通丛林画



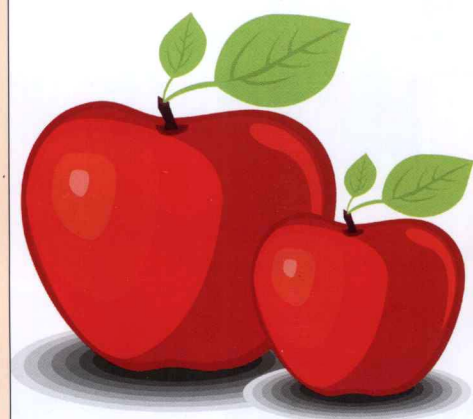
3.3 课堂练习 - 绘制遥控器



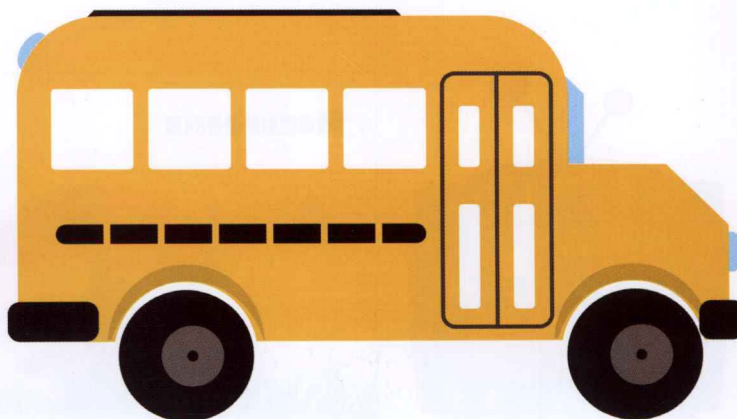
3.4 课后习题 - 绘制记事本



4.1.8 绘制和平鸽



4.2.4 绘制苹果



4.3.8 绘制校车



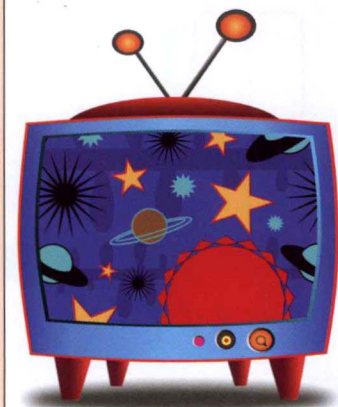
4.4 课堂练习 - 绘制矢量元素画



4.5 课后习题 - 制作圣诞贺卡



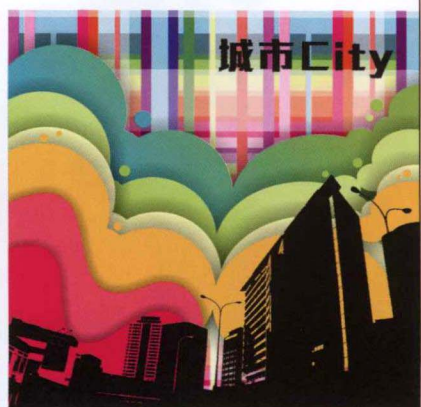
5.1.8 绘制小天使



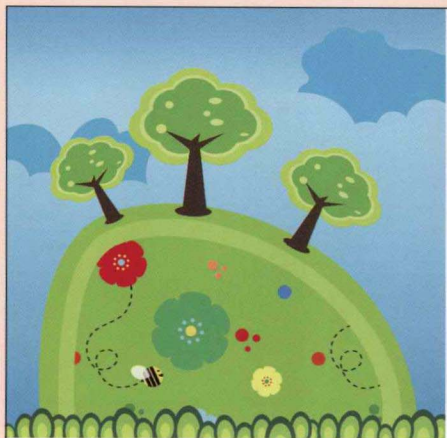
5.2.6 绘制卡通电视



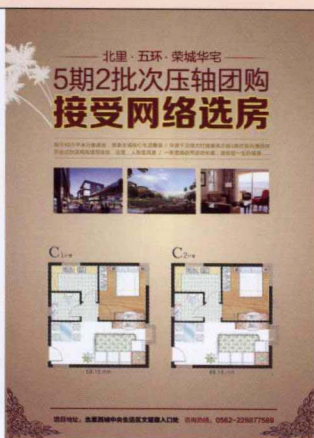
5.3.4 绘制卡通插画



5.4 课堂练习 - 绘制时尚插画



5.5 课后习题 - 绘制风景插画



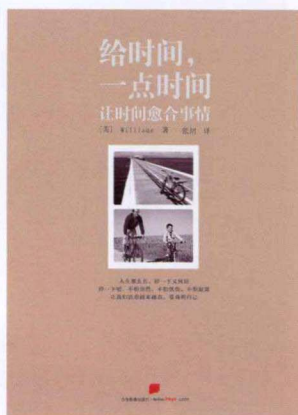
6.1.6 室内居室效果图



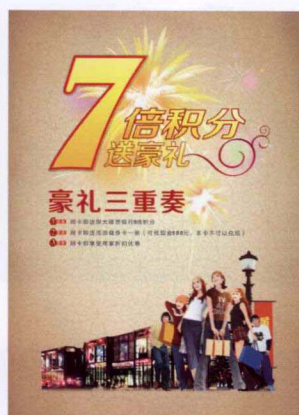
6.2.3 绘制图标



6.3 课堂练习 - 制作摄影师的秘密书籍封面



6.4 课后习题 - 制作散文诗书籍封面



7.1.8 制作商场海报



7.2.4 制作台历



7.3.11 制作根雕杂志内页



7.4 课堂练习 - 制作网页广告



7.5 课后习题 - 制作时尚杂志封面



8.1.7 制作书籍宣传展架



8.2.10 制作饮食宣传单



8.3 课堂练习 - 制作足球门票



8.4 课后习题 - 制作夜吧海报



9.1.5 传统文字书籍封面设计



9.2.3 制作包装盒



9.2.6 制作演唱会宣传单



9.3 课堂练习 - 制作葡萄酒广告



9.4 课后习题 - 制作牛奶包装广告



10.1 制作新年贺卡



10.2 制作汽车广告



10.3 制作化妆品宣传单



10.4 摄影杂志封面封底



10.5 制作 CD 包装

CorelDRAW 是由 Corel 公司开发的矢量图形处理和编辑软件，它功能强大、易学易用，深受图形图像处理爱好者和平面设计人员的喜爱，已经成为这一领域最流行的软件之一。目前，我国很多本科院校的数字媒体艺术专业，都将 CorelDRAW 作为一门重要的专业课程。为了帮助本科院校的教师比较全面、系统地讲授这门课程，使学生能够熟练地使用 CorelDRAW 进行设计创意，我们几位长期在本科院校从事 CorelDRAW 教学的教师与专业平面设计公司经验丰富的设计师合作，共同编写了本书。

本书按照“软件功能解析—课堂案例—课堂练习—课后习题”这一思路进行编排，力求通过软件功能解析使学生深入学习软件功能和制作特色；通过课堂案例演练，使学生快速上手熟悉软件功能和艺术设计思路；通过课堂练习和课后习题，拓展学生的实际应用能力。在本书的最后一章，精心安排了专业设计公司的 5 个精彩实例，力求通过这些实例的制作，提高学生艺术设计的创意能力。我们在内容组织方面，力求细致全面、重点突出；在文字叙述方面，注意言简意赅、通俗易懂；在案例选取方面，强调案例的针对性和实用性。

本书配套光盘中包含了书中所有案例的素材及效果文件。另外，为方便教师教学，本书配备了详尽的课堂练习和课后习题的操作步骤以及 PPT 课件、教学大纲等丰富的教学资源，任课教师可到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。本书的参考学时为 45 学时，其中实训环节为 20 学时，各章的参考学时参见下面的学时分配表。

章	课 程 内 容	学 时 分 配	
		讲 授	实 训
第 1 章	CorelDRAW X5 入门知识	1	
第 2 章	CorelDRAW X5 基础操作	2	
第 3 章	绘制和编辑图形	3	3
第 4 章	绘制和编辑曲线	3	3
第 5 章	编辑轮廓线与填充颜色	3	3
第 6 章	排列和组合对象	2	2
第 7 章	编辑文本	3	3
第 8 章	编辑位图	2	2
第 9 章	应用特殊效果	3	4
第 10 章	商业案例设计	3	
课 时 总 计		25	20

由于时间仓促，加之编者水平有限，书中难免存在错误和不妥之处，敬请广大读者批评指正。

编 者
2013 年 12 月

目录

CONTENTS

第1章 CorelDRAW X5 入门知识..... 1

- 1.1 CorelDRAW X5概述..... 2
 - 1.1.1 CorelDRAW 简介..... 2
 - 1.1.2 CorelDRAW X5 的应用领域..... 2
- 1.2 图形和图像的基础知识..... 5
 - 1.2.1 位图与矢量图..... 5
 - 1.2.2 色彩模式..... 5
 - 1.2.3 文件格式..... 7
- 1.3 CorelDRAW X5中文版的工作界面..... 8
 - 1.3.1 工作界面..... 8
 - 1.3.2 使用菜单..... 9
 - 1.3.3 使用工具栏..... 10
 - 1.3.4 使用工具箱..... 10
 - 1.3.5 使用泊坞窗..... 11

第2章 CorelDRAW X5 基础操作..... 13

- 2.1 文件的基础操作..... 14
 - 2.1.1 新建和打开文件..... 14
 - 2.1.2 保存和关闭文件..... 14
 - 2.1.3 导出文件..... 15
- 2.2 绘图页面显示模式的设置..... 16
 - 2.2.1 设置视图的显示方式..... 16
 - 2.2.2 设置预览显示方式..... 18
 - 2.2.3 设置显示比例..... 19
 - 2.2.4 利用视图管理器显示页面..... 19
- 2.3 页面布局的设置..... 20
 - 2.3.1 设置页面大小..... 20
 - 2.3.2 设置页面标签..... 21
 - 2.3.3 设置页面背景..... 21
 - 2.3.4 插入、删除与重命名页面..... 21

第3章 绘制和编辑图形..... 23

- 3.1 绘制图形..... 24
 - 3.1.1 绘制矩形..... 24
 - 3.1.2 绘制椭圆和圆形..... 26
 - 3.1.3 课堂案例——绘制简易标识..... 28
 - 3.1.4 绘制基本形状..... 31
 - 3.1.5 绘制图纸..... 33
 - 3.1.6 绘制表格..... 33
 - 3.1.7 绘制多边形..... 34
 - 3.1.8 绘制螺旋线..... 35
 - 3.1.9 课堂案例——绘制装饰画..... 36
- 3.2 编辑对象..... 42
 - 3.2.1 对象的选取..... 42
 - 3.2.2 对象的缩放..... 43
 - 3.2.3 对象的移动..... 45
 - 3.2.4 对象的镜像..... 46
 - 3.2.5 对象的旋转..... 47
 - 3.2.6 对象的倾斜变形..... 49
 - 3.2.7 对象的复制..... 50
 - 3.2.8 对象的删除..... 51
 - 3.2.9 课堂案例——绘制卡通丛林画..... 51
- 3.3 课堂练习——绘制遥控器..... 54
- 3.4 课后习题——绘制记事本..... 55

第4章 绘制和编辑曲线..... 56

- 4.1 绘制曲线..... 57
 - 4.1.1 认识曲线..... 57
 - 4.1.2 手绘工具的使用..... 57
 - 4.1.3 贝塞尔工具的使用..... 59
 - 4.1.4 艺术笔工具的使用..... 60
 - 4.1.5 钢笔工具的使用..... 62
 - 4.1.6 折线工具..... 64

4.1.7 3点曲线工具.....	65	5.3.4 课堂案例——制作卡通插画	109
4.1.8 课堂案例——绘制和平鸽.....	65	5.4 课堂练习——绘制时尚插画.....	113
4.2 编辑曲线.....	68	5.5 课后习题——绘制风景插画.....	113
4.2.1 编辑曲线的节点.....	68	第6章 排列和组合对象.....	115
4.2.2 编辑曲线的端点和轮廓.....	71	6.1 对齐和分布	116
4.2.3 编辑和修改几何图形.....	72	6.1.1 多个对象的对齐和分布	116
4.2.4 课堂案例——绘制苹果	74	6.1.2 网格和辅助线的设置和使用.....	117
4.3 修整图形.....	77	6.1.3 标尺的设置和使用	119
4.3.1 焊接.....	77	6.1.4 标注线的绘制.....	120
4.3.2 修剪.....	78	6.1.5 对象的排序.....	120
4.3.3 相交.....	79	6.1.6 课堂案例——室内居室效果图	122
4.3.4 简化.....	80	6.2 群组和结合	126
4.3.5 移除后面对象.....	80	6.2.1 群组	126
4.3.6 移除前面对象.....	81	6.2.2 结合	127
4.3.7 创建边界	81	6.2.3 课堂案例——绘制图标.....	127
4.3.8 课堂案例——绘制校车	81	6.3 课堂练习——制作《摄影师的秘密》 书籍封面	131
4.4 课堂练习——绘制矢量元素画.....	87	6.4 课后习题——制作散文诗书籍封面	131
4.5 课后习题——绘制圣诞贺卡.....	87	第7章 编辑文本	132
第5章 编辑轮廓线与填充颜色	88	7.1 文本的基本操作.....	133
5.1 编辑轮廓线和均匀填充.....	89	7.1.1 创建文本	133
5.1.1 使用轮廓工具	89	7.1.2 改变文本的属性.....	134
5.1.2 设置轮廓线的颜色.....	89	7.1.3 文本编辑	134
5.1.3 设置轮廓线的粗细及样式	90	7.1.4 文本导入	137
5.1.4 设置轮廓线角度的样式及 端头样式	90	7.1.5 字体设置.....	139
5.1.5 使用调色板填充颜色.....	91	7.1.6 修改字体属性.....	139
5.1.6 标准填充对话框.....	92	7.1.7 复制文本属性.....	140
5.1.7 使用“颜色”泊坞窗填充	93	7.1.8 课堂案例——制作商场海报	141
5.1.8 课堂案例——绘制小天使.....	94	7.2 文本的其他操作.....	145
5.2 渐变填充和图样填充.....	98	7.2.1 设置间距.....	145
5.2.1 使用属性栏进行填充.....	98	7.2.2 设置文本嵌线和上下标	145
5.2.2 使用工具进行填充.....	99	7.2.3 设置制表位和制表符	148
5.2.3 使用“渐变填充”对话框填充	99	7.2.4 课堂案例——制作台历.....	150
5.2.4 渐变填充的样式.....	101	7.3 文本效果	154
5.2.5 图样填充	101	7.3.1 设置首字下沉和项目符号	154
5.2.6 课堂案例——绘制卡通电视.....	102	7.3.2 文本绕路径.....	155
5.3 其他填充.....	106	7.3.3 对齐文本	156
5.3.1 底纹填充	106	7.3.4 内置文本	157
5.3.2 滴管工具	108	7.3.5 段落文字的连接.....	157
5.3.3 交互式网格填充工具.....	109		

7.3.6 段落分栏	158	8.4 课后习题——制作夜吧海报	193
7.3.7 文本绕图	159	第9章 应用特殊效果	194
7.3.8 插入字符	159	9.1 图框精确裁剪和色调的调整	195
7.3.9 将文字转化为曲线	160	9.1.1 图框精确剪裁效果	195
7.3.10 创建文字	160	9.1.2 调整亮度、对比度和强度	195
7.3.11 课堂案例——制作根雕 杂志内页	161	9.1.3 调整颜色通道	196
7.4 课堂练习——制作网页广告	166	9.1.4 调整色度、饱和度和亮度	196
7.5 课后习题——制作艺术展海报	167	9.1.5 课堂案例——传统文字书籍 封面设计	197
第8章 编辑位图	168	9.2 特殊效果	201
8.1 导入并调整位图	169	9.2.1 制作透视效果	201
8.1.1 导入位图	169	9.2.2 制作立体效果	202
8.1.2 编辑导入时的位图	170	9.2.3 课堂案例——制作包装盒	203
8.1.3 裁切位图	172	9.2.4 使用调和效果	205
8.1.4 转换为位图	173	9.2.5 制作阴影效果	206
8.1.5 调整位图的颜色	173	9.2.6 课堂案例——制作演唱会 宣传单	207
8.1.6 位图色彩模式	173	9.2.7 设置透明效果	214
8.1.7 课堂案例——制作书籍 宣传展架	177	9.2.8 编辑轮廓图效果	215
8.2 使用滤镜	179	9.2.9 使用变形效果	215
8.2.1 三维效果	179	9.2.10 使用封套效果	217
8.2.2 艺术笔触	181	9.2.11 使用透镜效果	217
8.2.3 模糊	182	9.3 课堂练习——制作葡萄酒广告	218
8.2.4 颜色转换	183	9.4 课后习题——制作牛奶包装	219
8.2.5 轮廓图	183	第10章 商业案例设计	220
8.2.6 创造性	184	10.1 制作新年贺卡	221
8.2.7 扭曲	186	10.2 制作汽车广告	226
8.2.8 杂点	187	10.3 制作化妆品宣传单	230
8.2.9 鲜明化	188	10.4 制作摄影杂志封面	235
8.2.10 课堂案例——制作饮食宣传单 ..	189	10.5 制作CD包装	241
8.3 课堂练习——制作足球门票	193		

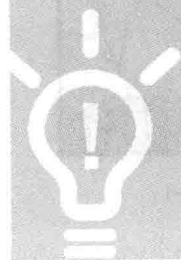
Chapter 1

第 1 章 CorelDRAW X5 入门知识

本章将主要介绍 CorelDRAW X5 的基本概况和基本操作方法。通过对本章的学习，读者可以达到初步认识和使用这一创作工具的目的。

课堂学习目标

- CorelDRAW X5 概述
- 图形和图像的基础知识
- CorelDRAW X5 中文版的工作界面



1.1 CorelDRAW X5 概述

本节将简要介绍 CorelDRAW X5 的基本概况, 并对 CorelDRAW X5 的应用领域进行分析 and 说明。

1.1.1 CorelDRAW 简介

CorelDRAW 是目前最流行的矢量图形设计软件之一, 它是由全球知名的专业化图形设计与桌面出版软件开发商——加拿大的 Corel 公司于 1989 年推出的。

CorelDRAW 绘图设计系统集合了图像编辑、图像抓取、位图转换、动画制作等一系列实用的应用程序, 构成了一个高级图形设计和编辑出版软件包。CorelDRAW 以其强大的功能、直观的界面、便捷的操作等优点, 迅速占领市场, 赢得众多专业设计人士和广大业余爱好者的青睐。

CorelDRAW 是最早运行于 PC 上的图形设计软件, 并迅速占领了大部分 PC 图形、图像设计软件市场, 它的问世为 Corel 公司带来了巨大的财富和声誉。随着时代的发展, 计算机软硬件不断更新, 用户要求越来越高, Corel 公司为适应激烈的市场竞争, 不断推出新版本的 CorelDRAW, 并且于 1998 年推出了运行于 Macintosh 平台上的 CorelDRAW 版本, 进一步巩固了它在图形设计软件领域的地位。

CorelDRAW 无疑是一款十分优秀的图形设计软件, 正因为如此, 它才被广泛应用于平面设计、包装装潢、彩色出版与多媒体制作等诸多领域, 并起到了非常重要的作用。

1.1.2 CorelDRAW X5 的应用领域

CorelDRAW X5 是集图形设计、文字编辑、排版及高品质输出于一体的设计软件, 它被广泛地应用于平面广告设计、文字处理和排版、企业形象设计、包装设计、书籍装帧设计等众多领域。

1. 插画绘制

CorelDRAW X5 具有强大的插画绘制功能, 用户可以使用各种工具和命令轻松地绘制出矢量图形、图案和漂亮的插画, 效果如图 1-1 所示。

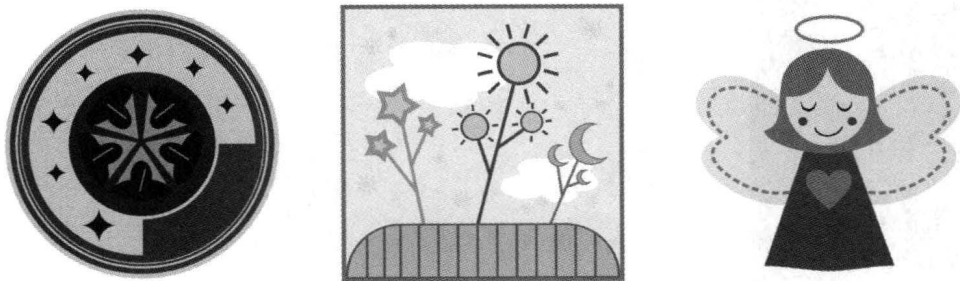


图 1-1

2. 特效字的设计

CorelDRAW X5 提供的文字曲线编辑功能, 可以帮助用户创造出变化多端、特色鲜明的

艺术字体。在平面广告和 VI 设计中,字体设计是非常重要的设计环节。CorelDRAW X5 制作的特效字如图 1-2 所示。



图 1-2

3. 平面广告设计

CorelDRAW X5 是一款非常优秀的图形制作与设计软件。在平面广告设计中,大量的平面设计师使用 CorelDRAW 来进行设计和制作。CorelDRAW X5 在平面广告的设计制作过程中发挥着非常重要的作用。使用 CorelDRAW X5 制作的平面广告作品如图 1-3 所示。



图 1-3

4. 文字排版

CorelDRAW X5 具有专业的文字处理和排版功能,它不仅能对文本进行一些基础的编排处理,还可以最大限度地满足用户的想象力与创造力,制作出图文并茂、美观新颖的版式效果。使用 CorelDRAW X5 制作的杂志排版效果如图 1-4 所示。



图 1-4

5. 书籍装帧设计

CorelDRAW X5 在书籍装帧设计领域的应用也非常广泛。它集成了 ISBN 生成组件,可

以快速地插入条形码,其定位功能使用起来也非常简便。使用 CorelDRAW X5 设计的书籍装帧效果如图 1-5 所示。



图 1-5

6. 包装设计

包装设计已经成为现代商品生产中不可分割的一部分。CorelDRAW X5 的工具和命令为设计制作包装的平面图、立体图提供了强有力的支持。使用 CorelDRAW X5 制作的包装效果如图 1-6 所示。

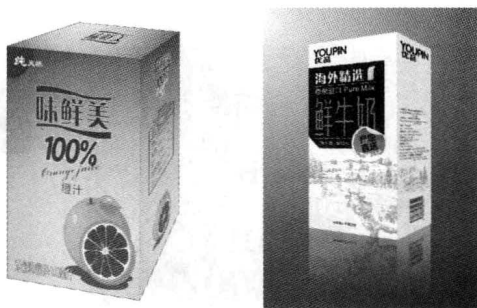


图 1-6

7. VI 设计

CorelDRAW X5 在 VI (Visual Identity, 企业视觉识别系统) 设计方面应用广泛; 好的 VI 设计, 不仅设计独特, 更能够充分地表达企业的形象和文化内涵。使用 CorelDRAW X5 制作的企业视觉识别系统如图 1-7 所示。

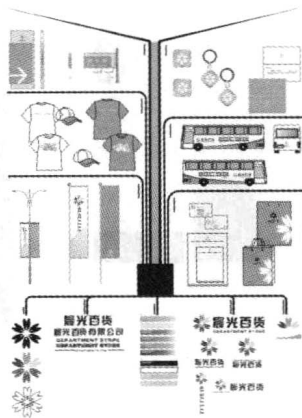


图 1-7

1.2 图形和图像的基础知识

如果想要应用好 CorelDRAW X5, 就需要对图像的种类、色彩模式及文件格式有所了解 and 掌握。下面进行详细的介绍。

1.2.1 位图与矢量图

在计算机中, 图像大致可以分为两种: 位图图像和矢量图像。位图图像效果如图 1-8 所示。矢量图像效果如图 1-9 所示。



图 1-8



图 1-9

位图图像又称为点阵图, 是由许多点组成的, 这些点称为像素。许许多多不同色彩的像素组合在一起便构成了一幅图像。由于位图采取了点阵的方式, 每个像素都能够记录图像的色彩信息, 因而可以精确地表现色彩丰富的图像。但图像的色彩越丰富, 图像的像素就越多 (即分辨率越高), 文件也就越大, 因此处理位图图像时, 对计算机硬盘和内存的要求也较高。同时由于位图本身的特点, 图像在缩放和旋转变形时会产生失真的现象。

矢量图像是相对位图图像而言的, 也称为向量图像, 它是以数学的矢量方式来记录图像内容的。矢量图像中的图形元素称为对象, 每个对象都是独立的, 具有各自的属性 (如颜色、形状、轮廓、大小和位置等)。矢量图像在缩放时不会产生失真的现象, 并且它的文件占用的内存空间较小。这种图像的缺点是不易制作色彩丰富的图像, 无法像位图图像那样精确地描绘各种绚丽的色彩。

这两种类型的图像各具特色, 也各有优缺点, 并且两者之间具有良好的互补性。因此, 在图像处理和绘制图形的过程中, 将这两种图像交互使用, 取长补短, 会使创作出来的作品更加完美。

1.2.2 色彩模式

CorelDRAW X5 提供了多种色彩模式, 通过这些色彩模式可以把色彩协调一致地用数值表示出来, 这些色彩模式是设计制作的能够在屏幕和印刷品上成功表现的重要保障。在这些色彩模式中, 经常使用到的有 RGB 模式、CMYK 模式、Lab 模式、HSB 模式以及灰度模式等。每种色彩模式都有不同的色域, 读者可以根据需要选择合适的色彩模式, 并且各个色彩模式之间可以互相转换。

1. RGB 模式

RGB 模式是工作中使用最广泛的一种色彩模式。RGB 模式是一种加色模式, 它通过红、

绿、蓝 3 种色光相叠加而形成更多的颜色。同时 RGB 也是色光的彩色模式，一幅 24 bit 的 RGB 图像有 3 个色彩信息的通道：红色（R）、绿色（G）和蓝色（B）。

每个通道都有 8bit 的色彩信息——一个 0~255 的亮度值色域。RGB 3 种色彩的数值越大，颜色就越浅，如 3 种色彩的数值都为 255 时，颜色被调整为白色；RGB 3 种色彩的数值越小，颜色就越深，如 3 种色彩的数值都为 0 时，颜色被调整为黑色。

3 种色彩的每一种色彩都有 256 个亮度水平级。3 种色彩相叠加，可以有约 1 670 万（ $256 \times 256 \times 256$ ）种可能的颜色。这 1 670 万种颜色足以表现出这个绚丽多彩的世界。用户使用的显示器就是 RGB 模式的。

选择 RGB 模式的操作步骤为：选择“填充”工具展开式工具栏中的“均匀填充”，或按 Shift+F11 键，弹出“均匀填充”对话框，选择“RGB”颜色模式，如图 1-10 所示。在对话框中设置 RGB 颜色值。

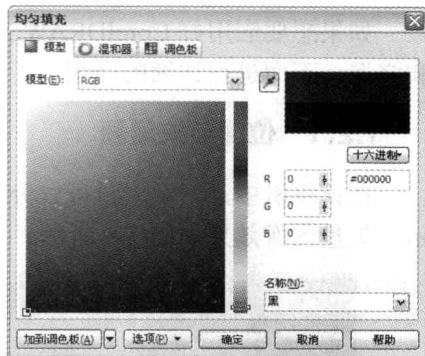


图 1-10

在编辑图像时，RGB 色彩模式应是最佳的选择。因为它可以提供全屏幕的多达 24bit 的色彩范围，一些计算机领域的色彩专家称之为“True Color”真彩显示。

2. CMYK 模式

CMYK 模式在印刷时应用了色彩学中的减法混合原理，它通过反射某些颜色的光并吸收另外一些颜色的光来产生不同的颜色，是一种减色色彩模式。CMYK 代表了印刷上用的 4 种油墨色：C 代表青色，M 代表洋红色，Y 代表黄色，K 代表黑色。CorelDRAW X5 默认状态下使用的就是 CMYK 模式。

CMYK 模式是图片和其他作品中最常用的一种印刷方式。这是因为在印刷中通常都要进行四色分色，出四色胶片，然后再进行印刷。

选择 CMYK 模式的操作步骤为：选择“填充”工具展开式工具栏中的“均匀填充”，弹出“均匀填充”对话框，选择“CMYK”颜色模式，如图 1-11 所示。在对话框中设置 CMYK 颜色值。



图 1-11

3. Lab 模式

Lab 是一种国际色彩标准模式，它由 3 个通道组成：一个通道是透明度，即 L；其他两个是色彩通道，即色相和饱和度，用 a 和 b 表示。a 通道包括的颜色值从深绿到灰，再到亮粉红色；b 通道是从亮蓝色到灰，再到焦黄色。这些色彩混合后将产生明亮的色彩。

选择 Lab 模式的操作步骤为：选择“填充”工具展开式工具栏中的“均匀填充”，弹出“均匀填充”对话框，选择“Lab”颜色模式，如图 1-12 所示。在对话框中设置 Lab 颜色值。

Lab 模式在理论上包括了人眼可见的所有色彩，它弥补了 CMYK 模式和 RGB 模式的不足。在这种模式下，图像的处理速度比在 CMYK 模式下快数倍，与 RGB 模式的速度相仿，而且在把 Lab 模式转成 CMYK 模式的过程中，所有的色彩不会丢失或被替换。事实上，在将 RGB 模式转换成 CMYK 模式时，Lab 模式一直扮演着中介者的角色。也就是说，RGB 模式先转成 Lab 模式，然后再转成 CMYK 模式。