



从开始



CorelDRAW 12

中文版
基础培训教程

老虎工作室
郭万军 李辉 编著

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

从零开始

——CorelDRAW 12 中文版基础培训教程

老虎工作室 郭万军 李辉 编著

CorelDRAW[®] Graphics Suite 12 简体中文



人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

从零开始: CorelDRAW 12 中文版基础培训教程 / 郭万军, 李辉编著.

—北京: 人民邮电出版社, 2006.1

ISBN 7-115-14207-6

I. 从... II. ①郭...②李... III. 图形软件, CorelDRAW 12—技术培训—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 144040 号

内 容 提 要

本书根据作者多年的平面设计工作与设计艺术培训方面的教学经验,通过命令讲解与实例结合的形式系统地介绍了 CorelDRAW 12 的基本使用方法和技巧,具有较强的实用性和参考价值。为了使读者对每一章的学习内容都能够融会贯通,在每章后面都给出了本章所学内容的总结和精心安排的练习题,使读者在较短的时间内熟练掌握 CorelDRAW 12 的使用方法。

为了方便读者学习,本书配有一张光盘,收录了书中实例操作用到的素材文件,实例制作结果文件,书中部分插图的彩色效果文件,以及实例操作的动画教学文件。

本书内容详实,图文并茂,操作性和针对性都比较强,适合从事平面设计的专业人士和电脑美术爱好者阅读,还可作为高等院校相关专业师生的参考书。

从零开始 —— CorelDRAW 12 中文版基础培训教程

◆ 编 著 老虎工作室 郭万军 李 辉

责任编辑 李永涛

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京鸿佳印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 18

字数: 427 千字

印数: 1—6 000 册

2006 年 1 月第 1 版

2006 年 1 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-14207-6/TP • 5094

定价: 30.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223



老虎工作室

主 编： 沈精虎

编 委：	许曰滨	黄业清	姜 勇	宋一兵	高长铎
	田博文	谭雪松	杜俭业	向先波	毕丽蕴
	郭万军	宋雪岩	詹 翔	张 琴	周 锦
	冯 辉	王海英	蔡汉明	李 仲	马 震
	赵治国	赵 晶	张 伟	朱 凯	臧乐善
	郭英文	计晓明	张艳花	孙海侠	姜继红

内容和特点

CorelDRAW 是集矢量图形绘制、印刷排版和文字编辑处理于一体的平面设计软件，它功能完善、操作简便、实用性强，自其推出之日起就一直深受广大平面设计人员和电脑美术爱好者的喜爱。

本书以基础命令讲解结合典型实例制作的形式介绍最新的 CorelDRAW 12 的使用方法和技巧。本书针对初学者的实际情况，从软件的基本操作入手，深入浅出地讲述了 CorelDRAW 12 的基本功能和使用方法。在每一章的最后都给出了本章小结和相应的练习题，以加深读者对所学内容的理解。

在讲解命令对话框时，我们对常用参数进行了详细的介绍，重要和较难理解的地方以穿插实例的形式进行讲解，使读者达到融会贯通、学以致用目的，并在较短的时间内全面系统地掌握 CorelDRAW 12 的基本用法。

本书以介绍 CorelDRAW 12 的基本工具和菜单命令为主，共分 11 章，各章内容简要介绍如下。

- 第 1 章：初识 CorelDRAW 12，介绍了图形图像基本知识、工作界面以及新增功能等。
- 第 2 章：介绍了文件的基本操作、页面基本设置、几何绘图工具应用、图形单色填充与轮廓色设置等。
- 第 3 章：介绍了【挑选】工具、线形工具、【形状】工具和【艺术笔】工具的使用方法。
- 第 4 章：介绍了【轮廓】工具、【填充】工具和编辑工具的使用方法。
- 第 5 章：介绍了各种交互式工具的使用方法。
- 第 6 章：介绍了美术文本、段落文本、文本适配路径、【文本】菜单下的命令以及文本编辑命令的使用方法。
- 第 7 章：介绍了【文件】、【编辑】和【视图】菜单中相关命令的使用方法。
- 第 8 章：介绍了【版面】和【排列】菜单中相关命令的使用方法。
- 第 9 章：介绍了图像颜色调整命令、图像变换命令、【透镜】效果应用命令、【添加透视点】命令以及【图框精确剪裁】命令的使用方法。
- 第 10 章：介绍了【位图】菜单中位图的转换与编辑以及每一个滤镜的使用方法。
- 第 11 章：介绍了【工具】、【窗口】和【帮助】菜单命令的使用方法。

读者对象

本书是为将要从事图案设计、地毯设计、服装效果图绘制、平面广告设计、工业设计、室内外装潢设计、CIS 企业形象策划、产品包装造型设计、网页制作、印刷制版等工作的人员及电脑美术爱好者而编写的。本书适合作为 CorelDRAW 的培训教材以及高等院校学生的自学教材和参考资料。

附盘内容及用法

为了方便读者的学习，本书配有一张光盘，主要内容如下。

一、“图库”目录

该目录下包含“第 01 章”至“第 10 章”共 10 个子目录，分别存放本书对应章节图例及范例制作过程中用到的原始素材。

二、“作品”目录

该目录下包含“第 01 章”至“第 10 章”共 10 个子目录，分别存放本书对应章节范例制作的最终效果。读者在制作完范例后，可以与这些效果进行对照，查看自己所做的是否正确。

三、“彩图效果”目录

该目录下包含 7 个子目录，分别存放本书对应章节中一些插图的彩色效果。由于本书是黑白印刷的，所以有些插图印刷后不能完全体现出插图的彩色效果，尤其是在进行操作效果对比时，有些图之间的差异很难用灰度图区分。读者在看到图注中注明“参见光盘”时，可以调用本目录中的图片，对比参考。

四、“avi”目录

该目录下包含 8 个子目录，分别存放本书对应章节中典型范例操作的动画演示文件，并配有全程语音讲解。读者如果在制作范例时遇到困难，可以参照这些演示文件进行对比学习。

注意：播放文件前要安装光盘根目录下的“AVI_TSCC”插件。

感谢您选择了本书，也请您把对本书的意见和建议告诉我们。

老虎工作室网站 <http://www.laohu.net>，电子函件 postmaster@laohu.net。

老虎工作室

2006 年 1 月

第 1 章 初识 CorelDRAW 12	1
1.1 基本知识	1
1.1.1 矢量图形	1
1.1.2 位图图像	2
1.1.3 色彩模式	2
1.1.4 常用文件格式讲解	3
1.2 叙述约定	4
1.3 CorelDRAW 12 工作界面介绍	5
1.3.1 启动 CorelDRAW 12 软件	5
1.3.2 CorelDRAW 12 界面介绍	6
1.4 CorelDRAW 12 新增功能详解	11
1.4.1 工具按钮	11
1.4.2 菜单命令	16
1.4.3 其他功能	21
1.5 小结	22
1.6 练习题	22
第 2 章 文件的操作与绘图工具的应用	23
2.1 文件基本操作	23
2.1.1 新建文件	23
2.1.2 打开文件	23
2.1.3 导入文件	26
2.1.4 导出文件	28
2.1.5 文件窗口的切换	30
2.1.6 保存文件	32
2.1.7 关闭文件与退出 CorelDRAW 12 软件	33
2.2 页面基本设置	34
2.2.1 页面大小及方向设置	34
2.2.2 页面背景设置	35
2.3 几何绘图工具应用	37
2.3.1 【矩形】工具	37

2.3.2	【3 点矩形】工具.....	39
2.3.3	【椭圆】工具.....	40
2.3.4	【3 点椭圆】工具.....	40
2.3.5	【多边形】工具.....	41
2.3.6	【图纸】工具.....	41
2.3.7	【螺纹】工具.....	42
2.3.8	【基本形状】工具.....	42
2.4	图形单色填充与轮廓色设置.....	43
2.4.1	利用【调色板】.....	43
2.4.2	利用填充和轮廓颜色对话框工具.....	44
2.4.3	利用【颜色泊坞窗】工具.....	46
2.4.4	【无填充】和【无轮廓】工具.....	46
2.4.5	【滴管】和【颜料桶】工具.....	47
2.5	人物面纹图案绘制.....	47
2.6	小结.....	52
2.7	练习题.....	52

第 3 章 【挑选】、线形、【形状】和【艺术笔】工具..... 53

3.1	【挑选】工具.....	53
3.1.1	【挑选】工具的使用方法.....	53
3.1.2	【挑选】工具的属性设置.....	56
3.2	线形工具.....	58
3.2.1	【手绘】和【折线】工具.....	58
3.2.2	【贝塞尔】和【钢笔】工具.....	60
3.2.3	【3 点曲线】工具.....	61
3.2.4	【交互式连线】工具.....	61
3.3	【形状】工具.....	62
3.3.1	调整几何图形.....	62
3.3.2	调整曲线图形.....	63
3.4	【艺术笔】工具.....	68
3.4.1	属性栏设置.....	68
3.4.2	【艺术笔】命令.....	71
3.5	线形与【艺术笔】工具应用.....	72
3.5.1	绘制脸谱.....	72
3.5.2	风景画绘制.....	74
3.6	小结.....	79
3.7	练习题.....	80

第4章 【轮廓】、【填充】和编辑工具	81
4.1 【轮廓】工具	81
4.1.1 【轮廓画笔对话框】工具	81
4.1.2 常用轮廓笔工具	83
4.1.3 默认的外轮廓设置	83
4.2 【填充】工具	84
4.2.1 【渐变填充】工具	84
4.2.2 【图样填充】工具	87
4.2.3 【底纹填充】工具	88
4.2.4 【PostScript 填充】工具	89
4.2.5 默认的填充设置	89
4.2.6 【交互式填充】工具	90
4.2.7 【交互式网状填充】工具	90
4.3 编辑工具	91
4.3.1 【刻刀】工具	91
4.3.2 【橡皮擦】工具	92
4.3.3 【涂抹笔刷】工具	92
4.3.4 【粗糙笔刷】工具	93
4.3.5 【自由变换】工具	94
4.3.6 【度量】工具	95
4.3.7 【缩放】和【手形】工具	98
4.4 图案设计	99
4.5 利用编辑工具绘制风景画	104
4.6 小结	109
4.7 练习题	110
第5章 交互式效果工具	111
5.1 【交互式调和】工具	111
5.1.1 使用方法	111
5.1.2 属性栏	112
5.1.3 属性按钮应用	115
5.2 【交互式轮廓图】工具	115
5.3 【交互式变形】工具	116
5.3.1 推拉变形	117
5.3.2 拉链变形	117
5.3.3 扭曲变形	118
5.4 【交互式阴影】工具	119

5.5	【交互式封套】工具.....	121
5.6	【交互式立体化】工具.....	123
5.7	【交互式透明】工具.....	126
5.8	网络广告设计.....	128
5.8.1	绘制背景及主要图形.....	128
5.8.2	绘制花朵及太阳图形.....	130
5.8.3	添加文字.....	133
5.9	小结.....	135
5.10	练习题.....	135
第6章	【文本】工具应用.....	137
6.1	美术文本.....	137
6.1.1	文字的输入.....	137
6.1.2	文本属性设置.....	137
6.1.3	美术文本转换为曲线.....	139
6.1.4	系统外字体的安装方法.....	139
6.1.5	艺术字设计.....	140
6.2	段落文本.....	143
6.2.1	文本的输入.....	143
6.2.2	文本框中文字的显示设置.....	144
6.2.3	段落文本的格式.....	145
6.2.4	文本绕图.....	145
6.3	文本适配路径.....	146
6.3.1	输入方法.....	146
6.3.2	属性设置.....	148
6.4	【文本】菜单.....	149
6.4.1	【文本格式】命令.....	149
6.4.2	【编辑文本】命令.....	155
6.4.3	【插入字符】命令.....	156
6.5	文本编辑.....	157
6.5.1	美术文本与段落文本的转换.....	157
6.5.2	利用【形状】工具调整文本属性.....	157
6.5.3	文本工具默认属性设置.....	158
6.5.4	文本的查找和替换.....	159
6.5.5	拼写检查.....	160
6.6	房地产报纸广告设计.....	161
6.6.1	背景及标志组合设计.....	161
6.6.2	画面主要文字设计.....	162

6.6.3 画面内容的添加.....	164
6.7 小结.....	167
6.8 练习题.....	167
第7章 【文件】、【编辑】和【视图】菜单.....	169
7.1 【文件】菜单.....	169
7.2 【编辑】菜单.....	170
7.2.1 命令讲解.....	170
7.2.2 【撤消】和【重做】命令.....	172
7.2.3 【剪切】、【复制】和【粘贴】命令.....	172
7.2.4 【再制】和【复制属性自】命令.....	172
7.2.5 【符号】命令应用.....	174
7.2.6 【查找和替换】命令.....	175
7.3 【视图】菜单.....	176
7.3.1 命令讲解.....	176
7.3.2 【标尺】、【网格】和【辅助线】设置.....	178
7.4 花形图案设计.....	180
7.5 小结.....	182
7.6 练习题.....	182
第8章 【版面】和【排列】菜单.....	183
8.1 【版面】菜单.....	183
8.1.1 命令讲解.....	183
8.1.2 利用右键菜单设置页面.....	184
8.2 【排列】菜单.....	185
8.2.1 命令讲解.....	185
8.2.2 【变换】命令.....	186
8.2.3 【对齐和分布】命令.....	189
8.2.4 【顺序】命令.....	191
8.2.5 【群组】和【结合】命令.....	192
8.2.6 【锁定对象】命令.....	193
8.2.7 【造形】命令.....	193
8.3 手机宣传单设计.....	195
8.3.1 宣传单的背景设计.....	196
8.3.2 添加文字.....	200
8.4 小结.....	203
8.5 练习题.....	203

第 9 章 图像效果应用	205
9.1 命令讲解	205
9.2 图像颜色调整命令	206
9.2.1 【高反差】命令	206
9.2.2 【局部平衡】命令	207
9.2.3 【取样/目标平衡】命令	207
9.2.4 【调合曲线】命令	208
9.2.5 【自动平衡】命令	209
9.2.6 【亮度/对比度/强度】命令	209
9.2.7 【颜色平衡】命令	210
9.2.8 【伽玛值】命令	210
9.2.9 【色度/饱和度/光度】命令	211
9.2.10 【所选颜色】命令	211
9.2.11 【替换颜色】命令	212
9.2.12 【取消饱和】命令	213
9.2.13 【通道混合器】命令	213
9.3 图像变换命令	213
9.3.1 【逐行】命令	213
9.3.2 【反显】命令	214
9.3.3 【极色化】命令	214
9.4 【透镜】效果应用	214
9.4.1 【透镜】效果应用	214
9.4.2 透镜样式的选择	215
9.4.3 透镜选项的设置	216
9.5 【添加透视点】命令	216
9.6 【图框精确剪裁】命令	216
9.6.1 制作图框精确剪裁效果	217
9.6.2 图框精确剪裁内容的编辑	217
9.6.3 锁定与解锁图框精确剪裁内容	217
9.7 制作图案字	218
9.8 小结	220
9.9 练习题	220
第 10 章 位图特效应用	221
10.1 命令讲解	221
10.2 位图转换	221
10.3 模式和颜色遮罩	222

10.3.1	【模式】命令.....	222
10.3.2	【位图颜色遮罩】命令.....	224
10.4	【三维效果】命令.....	224
10.4.1	【三维旋转】命令.....	225
10.4.2	【柱面】命令.....	225
10.4.3	【浮雕】命令.....	226
10.4.4	【卷页】命令.....	226
10.4.5	【透视】命令.....	227
10.4.6	【挤远/挤近】命令.....	227
10.4.7	【球面】命令.....	228
10.5	【艺术笔触】命令.....	228
10.5.1	【炭笔画】命令.....	228
10.5.2	【单色蜡笔画】命令.....	229
10.5.3	【蜡笔画】命令.....	229
10.5.4	【立体派】命令.....	229
10.5.5	【印象派】命令.....	230
10.5.6	【油画】命令.....	230
10.5.7	【彩色蜡笔画】命令.....	231
10.5.8	【钢笔画】命令.....	231
10.5.9	【点彩派】命令.....	232
10.5.10	【木版画】命令.....	232
10.5.11	【素描】命令.....	232
10.5.12	【水彩画】命令.....	233
10.5.13	【水印画】命令.....	233
10.5.14	【波纹纸画】命令.....	234
10.6	【模糊】命令.....	234
10.6.1	【定向平滑】命令.....	234
10.6.2	【高斯式模糊】命令.....	234
10.6.3	【锯齿状模糊】命令.....	235
10.6.4	【低频通行】命令.....	235
10.6.5	【动态模糊】命令.....	235
10.6.6	【放射式模糊】命令.....	236
10.6.7	【平滑】命令.....	236
10.6.8	【柔和】命令.....	236
10.6.9	【缩放】命令.....	237
10.7	【相机】命令.....	237
10.8	【颜色转换】命令.....	237
10.8.1	【位平面】命令.....	237
10.8.2	【半色调】命令.....	238

10.8.3	【梦幻色调】命令.....	238
10.8.4	【曝光】命令.....	238
10.9	【轮廓图】命令.....	239
10.9.1	【边缘检测】命令.....	239
10.9.2	【查找边缘】命令.....	239
10.9.3	【跟踪轮廓】命令.....	240
10.10	【创造性】命令.....	240
10.10.1	【工艺】命令.....	240
10.10.2	【晶体化】命令.....	241
10.10.3	【织物】命令.....	241
10.10.4	【框架】命令.....	242
10.10.5	【玻璃块】命令.....	243
10.10.6	【儿童游戏】命令.....	243
10.10.7	【马赛克】命令.....	244
10.10.8	【质点】命令.....	244
10.10.9	【散开】命令.....	245
10.10.10	【茶色玻璃】命令.....	245
10.10.11	【彩色玻璃】命令.....	245
10.10.12	【虚光】命令.....	246
10.10.13	【旋涡】命令.....	246
10.10.14	【天气】命令.....	247
10.11	【扭曲】命令.....	247
10.11.1	【块状】命令.....	247
10.11.2	【置换】命令.....	248
10.11.3	【偏移】命令.....	249
10.11.4	【像素】命令.....	249
10.11.5	【龟纹】命令.....	250
10.11.6	【旋涡】命令.....	250
10.11.7	【平铺】命令.....	251
10.11.8	【湿笔画】命令.....	251
10.11.9	【涡流】命令.....	251
10.11.10	【风吹效果】命令.....	252
10.12	【杂点】命令.....	252
10.12.1	【添加杂点】命令.....	252
10.12.2	【最大值】命令.....	253
10.12.3	【中值】命令.....	253
10.12.4	【最小】命令.....	253
10.12.5	【去除龟纹】命令.....	254
10.12.6	【去除杂点】命令.....	254

10.13	【鲜明化】命令.....	254
10.13.1	【适应非鲜明化】命令.....	254
10.13.2	【定向柔化】命令.....	255
10.13.3	【高频通行】命令.....	255
10.13.4	【鲜明化】命令.....	255
10.13.5	【非鲜明化遮罩】命令.....	255
10.14	小结.....	256
10.15	练习题.....	256

第 11 章 【工具】、【窗口】和【帮助】菜单..... 257

11.1	【工具】菜单.....	257
11.1.1	命令讲解.....	257
11.1.2	【选项】命令.....	258
11.1.3	【自定义】命令.....	261
11.1.4	【颜色管理】命令.....	265
11.1.5	【对象管理器】命令.....	265
11.1.6	【视图管理器】命令.....	266
11.1.7	【链接管理器】命令.....	267
11.1.8	【撤消泊坞窗】命令.....	267
11.1.9	【颜色样式】命令.....	268
11.1.10	【调色板编辑器】命令.....	268
11.1.11	【创建】命令.....	269
11.2	【窗口】菜单.....	270
11.3	【帮助】菜单.....	271
11.3.1	命令讲解.....	271
11.3.2	【帮助主题】命令.....	271
11.4	小结.....	272
11.5	练习题.....	272

第1章 初识 CorelDRAW 12

CorelDRAW 是由 Corel 公司推出的集图形绘制、文字编辑及图形高品质输出于一体的矢量图形绘制软件，是深受广大平面设计人员青睐的软件之一，其新版本的推出更大程度地方便了用户的使用。无论是绘制简单的图形，还是进行复杂的设计，CorelDRAW 软件都会让您得心应手。另外，该软件的位图命令，不仅能用于制作矢量图形，还可以用于对位图图像进行处理或特效制作。

本书主要讲解 CorelDRAW 的最新版本——CorelDRAW 12 的强大功能及应用。在开始讲解之前，首先来介绍一下使用该软件时涉及的一些基本知识、叙述约定、工作界面和新增功能等，让初学者对 CorelDRAW 12 有一个全面的了解。

1.1 基本知识

本节讲解的基本知识主要包括矢量图形、位图图像、将矢量图转换为位图的几种方法及色彩模式等内容。

提示：矢量图形和位图图像是两种不同的文件类型，它们是平面设计时根据运用软件以及最终存储方式的不同而生成的，在平面设计过程中，分清矢量图形和位图图像所具有的不同性质非常重要。

1.1.1 矢量图形

矢量图形又称为向量图形，是按数学方法由 PostScript 代码定义的线条和曲线组成的图像，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，所以矢量图形文件与分辨率和图像大小无关，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或印刷质量，且不会产生锯齿模糊效果。
- 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进行打印输出。

在平面设计方面，制作矢量图的软件主要有 CorelDRAW、FreeHand、PageMaker 和 Illustrator 等。CorelDRAW 常用于 PC 机，FreeHand 软件常用于 MAC 机，PageMaker 和 Illustrator 软件既可用于 PC 机，也可用于 MAC 机。它们都是对图形和文字等对象进行处理的软件，其中 PageMaker 软件主要用于对页面进行编排工作。矢量图原图形和放大后的效果如图 1-1 所示。



1.1.2 位图图像

位图图像也叫做栅格图像，是由一些排列在一起的小方形栅格组成的。每一个栅格代表一个像素点，而每一个像素点只能显示一种颜色。位图图像具有以下特点。

- 文件所占的空间大。对于高分辨率的彩色图像，用位图存储所需的储存空间较大，像素之间相互独立，所以占的硬盘空间、内存和显存比矢量图都大。
- 位图放大到一定的倍数后会产生锯齿。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。位图图像放大到一定的倍数后，我们看到的便是一个一个像素，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。

提示：单位面积内像素点数目越多则图像越清晰，反之则图像越模糊。

- 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，制作位图的软件主要是 Adobe 公司推出的 Photoshop 和微软公司的“画图”软件，其中 Photoshop 可以说是目前平面设计中图形图像处理的首选软件，它比较适合制作细腻、轻柔缥缈的特殊效果。位图图像 100%显示和放大后的效果如图 1-2 所示。

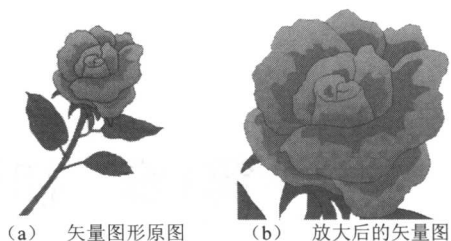


图1-1 矢量图原图和放大后的对比效果

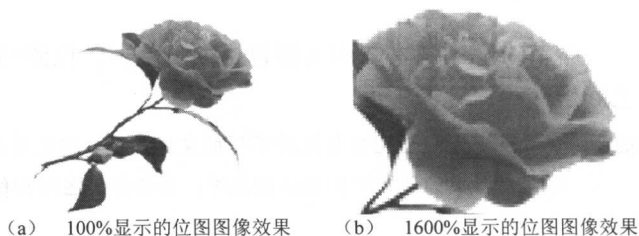


图1-2 原图与放大后的位图图像对比效果

1.1.3 色彩模式

在现实生活中，印刷设计以及图像处理人员在不断地探索如何将自然界中五花八门的色彩逼真地反映出来，因此在图像的显示、编辑和印刷过程中，人们逐渐制定出了各种色彩模式。

色彩模式是指同一属性下的不同颜色的集合，它决定用来显示、印刷或打印文档的色彩模型，可以使用户在进行相应处理时，不必进行颜色重新调配而直接进行转换和应用。

电脑软件系统为用户提供的色彩模式有 10 余种，常用的有 RGB（红、绿、蓝）模式、CMYK（青、洋红、黄、黑）模式、Lab（标准色）模式、Grayscale（灰度）模式、Bitmap（位图）模式以及 Index（索引）模式等，各种模式可以根据处理图像的需要进行相互转换。

- RGB 模式：RGB 模式也称为光色模式，其图像是由红（R）、绿（G）、蓝（B）等 3 种颜色叠加而成的，大多数显示器均采用此种颜色模式进行显示。
- CMYK 模式：CMYK 模式也称为四色印刷模式，其图像是由青色（C）、洋红（M）、黄色（Y）和黑色（K）等 4 种颜色叠加而成的，主要用于彩色印刷。