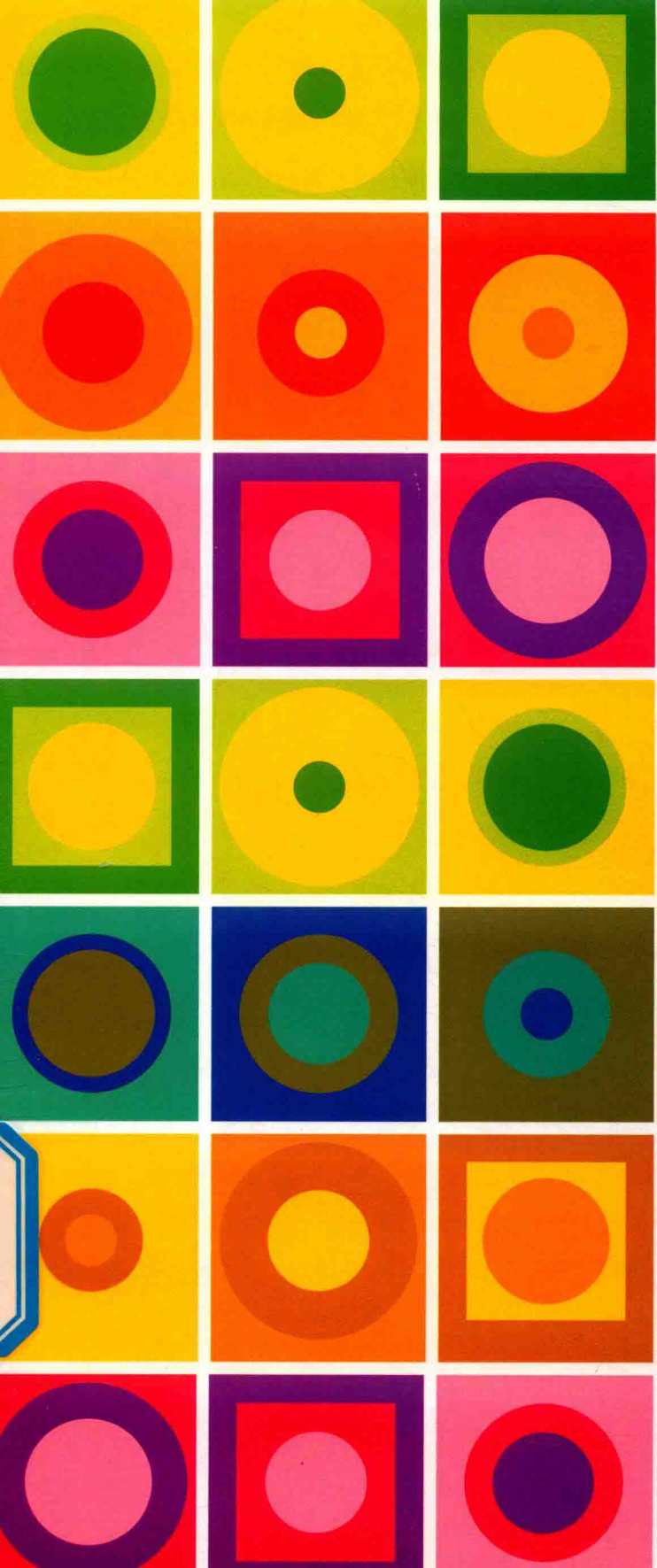




NEW, REVISED
EDITION

COLOR DESIGN WORKBOOK

色彩设计 手册

[美] 肖恩·亚当斯 著
何田田 译

江苏凤凰科学技术出版社



NEW, REVISED
EDITION

COLOR DESIGN WORKBOOK

色彩设计 手册

[美] 肖恩·亚当斯 著

何田田 译

图书在版编目 (CIP) 数据

色彩设计手册 / (美) 肖恩·亚当斯著 ; 何田田译

. — 南京 : 江苏凤凰科学技术出版社, 2018.8

ISBN 978-7-5537-9388-7

I. ①色… II. ①肖… ②何… III. ①色彩—设计—手册 IV. ①J063-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第145270号

Copyright © 2008, 2017 Quarto Publishing Group USA Inc.

Revised edition published in 2017

Text © Sean Adams, with Terry Stone

Simplified Chinese translation © 2018 Tianjin Ifengspace Media Co., Ltd.

Original title: Color design workbook ; a real-world guide to using color in graphic design

First Published in 2017 by Rockport Publishers, Inc.

an imprint of The Quarto Group.

400 First Avenue North, Suite 400,

Minneapolis, MN 55401, USA

All rights reserved

Printed in China

色彩设计手册

著 者 [美] 肖恩·亚当斯

译 者 何田田

项 目 策 划 凤凰空间/张晓菲

责 任 编 辑 刘屹立 赵 研

特 约 编 辑 张晓菲

版 式 设 计 毛海力

出 版 发 行 江苏凤凰科学技术出版社

出版社地址 南京市湖南路1号A楼, 邮编: 210009

出版社网址 <http://www.pspress.cn>

总 经 销 天津凤凰空间文化传媒有限公司

总经销网址 <http://www.ifengspace.cn>

印 刷 广东省博罗县园洲勤达印务有限公司

开 本 710 mm × 1 000 mm 1 / 16

印 张 15.25

版 次 2018年8月第1版

印 次 2018年8月第1次印刷

标 准 书 号 ISBN 978-7-5537-9388-7

定 价 88.00元

图书如有印装质量问题, 可随时向销售部调换 (电话: 022-87893668)。

目录

Contents

004	006	014	024	032	096	128
简介	第一章 色彩是什么?	第二章 色彩理论	第三章 色彩的意义	第四章 色彩规律十则	第五章 色彩系统	第六章 细说色彩
	008 显性色彩	014 何为色彩理论?	026 颜色索引图	034 传递信息	098 思考色彩系统 趋势及预测	130 浅谈设计中的 色彩
	011 色彩的特性	016 色彩理论简史		040 色彩和谐	100 艺术设计史中的 色彩系统	
		020 色彩理论的核心 在于发展美观的 色彩关系		048 吸引并保持 注意力	104 色彩调和灵感	
		021 色彩和谐		054 牢记背景 决定一切	106 色彩系统十一则	
				060 试验法是关键		
				066 认识到人类看待 色彩的方式不同		
				072 助记符值		
				078 考虑色彩合成		
				084 使用标准化 色彩系统		
				090 色彩理解的 局限性		

137	226	236	240	241	242
第七章 色彩案例研究	图库	常用颜色术语 汇编	参考文献	网络资源	关于作者
138 肖恩·亚当斯 美国, 洛杉矶		168 约翰逊智库 (Johnson banks) 英国, 伦敦	196 科林斯公司 美国, 旧金山 / 纽约		
146 全新学派 美国, 纽约, 圣莫尼卡		174 乌韦·勒斯 (Uwe Loesch) 德国, 埃克拉特	204 五角设计联盟 英国, 伦敦		
150 Chimera 设计工作室 澳大利亚, 维多利亚州, 圣基尔达		178 洛伦克 + 柳设计工作室 (Lorenc & Yoo) 美国, 亚特兰大	210 塞古拉广告公司 (Segura, Inc.) 美国, 芝加哥		
154 迪纳摩 (Dynamo) 爱尔兰, 都柏林		182 Lust 设计公司 荷兰, 海牙	212 斯坦因布兰丁设计公司 (Steinbranding) 阿根廷, 布宜诺斯艾利斯		
160 Stillhart Konzept 设计公司 瑞士, 苏黎世		186 Methodologie 设计公司 美国, 西雅图	218 Volume 公司 美国, 加利福尼亚州, 旧金山		
164 绿龙设计工作室 (Green Dragon Office) 美国, 洛杉矶		190 莫拉设计公司 (Morla Design) 美国, 旧金山			



NEW, REVISED
EDITION

COLOR
DESIGN
WORKBOOK

色彩设计
手册

[美] 肖恩·亚当斯 著
何田田 译

目录

Contents

004	006	014	024	032	096	128
简介	第一章 色彩是什么?	第二章 色彩理论	第三章 色彩的意义	第四章 色彩规律十则	第五章 色彩系统	第六章 细说色彩
	008 显性色彩	014 何为色彩理论?	026 颜色索引图	034 传递信息	098 思考色彩系统 趋势及预测	130 浅谈设计中的 色彩
	011 色彩的特性	016 色彩理论简史		040 色彩和谐	100 艺术设计史中的 色彩系统	
		020 色彩理论的核心 在于发展美观的 色彩关系		048 吸引并保持 注意力	104 色彩调和灵感	
		021 色彩和谐		054 牢记背景 决定一切	106 色彩系统十一则	
				060 试验法是关键		
				066 认识到人类看待 色彩的方式不同		
				072 助记符值		
				078 考虑色彩合成		
				084 使用标准化 色彩系统		
				090 色彩理解的 局限性		

137	226	236	240	241	242
第七章 色彩案例研究	图库	常用颜色术语 汇编	参考文献	网络资源	关于作者
138 肖恩·亚当斯 美国，洛杉矶		168 约翰逊智库 (Johnson banks) 英国，伦敦	196 科林斯公司 美国，旧金山 / 纽约		
146 全新学派 美国，纽约，圣莫尼卡		174 乌韦·勒斯 (Uwe Loesch) 德国，埃克拉特	204 五角设计联盟 英国，伦敦		
150 Chimera 设计工作室 澳大利亚，维多利亚州，圣基尔达		178 洛伦克 + 柳设计工作室 (Lorenc & Yoo) 美国，亚特兰大	210 塞古拉广告公司 (Segura, Inc.) 美国，芝加哥		
154 迪纳摩 (Dynamo) 爱尔兰，都柏林		182 Lust 设计公司 荷兰，海牙	212 斯坦因布兰丁设计公司 (Steinbranding) 阿根廷，布宜诺斯艾利斯		
160 Stillhart Konzept 设计公司 瑞士，苏黎世		186 Methodologie 设计公司 美国，西雅图	218 Volume 公司 美国，加利福尼亚州，旧金山		
164 绿龙设计工作室 (Green Dragon Office) 美国，洛杉矶		190 莫拉设计公司 (Morla Design) 美国，旧金山			

简介

Introduction

“碰到颜色
我就会产生
恐惧感。”

“碰到颜色我就会产生恐惧感”，设计者们经常这样说道。人们常常会有这样一种观念，色彩应用有着离散而复杂的规则，一次错误的选择便会导致失败。确实，色彩理论有着既定的应用规则：这些规则是基于物理定律、光的波长以及人眼是如何感知世界的。经验告诉我们，红蓝组合的特定色调会产生光学振动。高对比度色调比柔色调更容易吸引我们的注意力。我们也意识到每一种颜色都蕴含文化、情感及个性化含义。

这种对色彩的惧怕会导致设计师只选择“安全”色。在默认数字调色板上出现的尝试性、真实性的色彩必须得是安全的。而结果就是，所有作品都是预料中的、常见的，毫无新意。而一些色彩使用案例的成功，则归因于设计师能够自信而清晰地使用独特的色彩。梵·高的画作能引起我们的注意是有着某种原因的，然而由数字合成的画作虽然优美却没有趣味。如蒂博尔·卡尔曼（Tibor Kalman）所言，“如果你的作品平淡无奇，没有人会讨厌，那也可能不会有人喜欢”。这一说法便是使用色彩的真实写照。

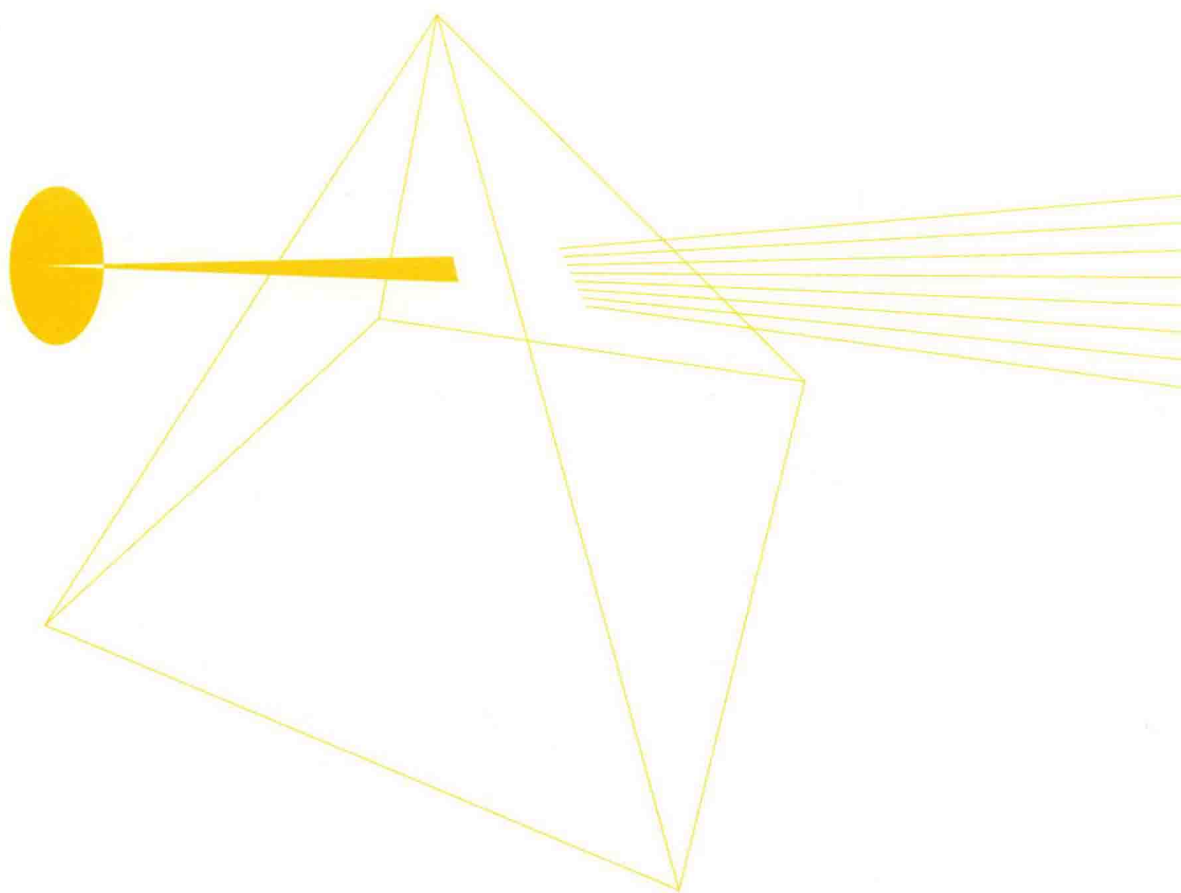
导致误用色彩的唯一原因就是犹豫不决。在使用色彩时，若拥有足够的勇气 and 知识储备，任何调色方案都会行之有效。设计者也应该能说出某一个调色方案优于另外一个的原因；也必须能够使顾客信服，为什么红色暖色调比紫色更受大众喜欢。

现今，设计者面临着多样化的媒体和交付选择，仅仅依靠复制企业色彩的能力已经无法满足当今的需求。但每一次，专属的调色方案和清晰的色彩选择都会胜过平淡无奇和预料之中的方案。

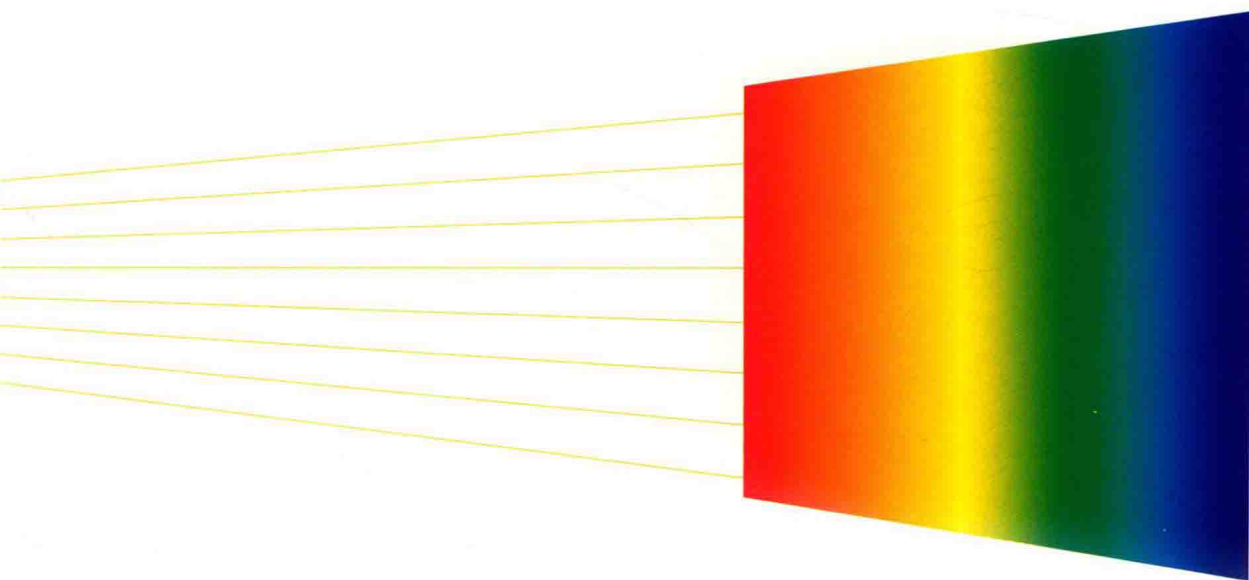
肖恩·亚当斯

第一章

色彩是什么？



在物理学上，
并没有“色彩”这一概念，
只有不同波长的光波。



人眼可以区分不同的波长，所以我们看到的世界是五颜六色的。光线以不同的速度传播。在我们大脑中发生的颜色感知，是对于不同光波的视觉反应的结果。当光波结合在一起时，人眼可区分的各种光线被称为可见光谱。这一系列的可见光谱很有限，包括：红、橙、黄、绿、蓝、蓝紫（科学家也称之为靛蓝）以及紫色。

可见光谱

人眼可以感受到的颜色在这一梯度图像上得以表示：红色波长最长，紫色最短。不能被人眼识别的光被称为红外线（波波长于可见光谱中的红光）和紫外线（波长短于可见光谱中的紫光）。除了可见光谱中的颜色，人眼还可以感知黑色和白色。白色包含光谱中的所有颜色，有时也被描述为无色。黑色是所有颜色的缺失——没有可见光被人眼接收。或者，当多种颜色组合在一起时只反射极少的光，人眼则感知到黑色。

显性色彩

色彩源于自然光或人造光，没有光便没有色彩。多样的光产生多样的色彩。强光产生强烈的色彩。

● 辨识色彩

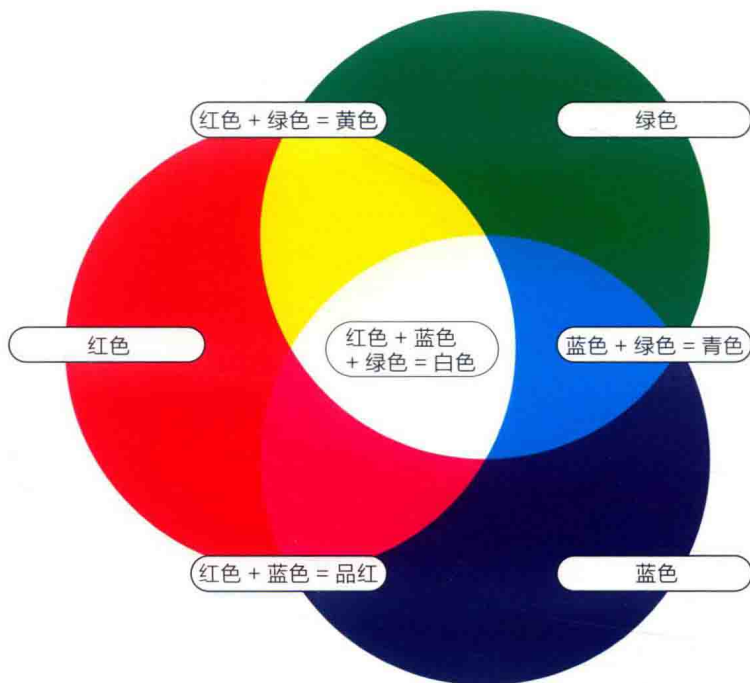
人眼具有三种类型的颜色接收细胞，也称视锥细胞，可接收红色、绿色和蓝色。因此，所有摄入光会被分解为这三种颜色。人眼感知到的颜色都是由这三种颜色混合产生的。然而，人眼并不能看到每一种颜色；能看到的颜色即为可见光谱。人眼能区分近一千万种颜色；这些可见光谱也被称作人眼可视色彩区间。当然，并非每个人的色彩接收细胞都一样，因此特定颜色的辨识极具个人主观性。

色彩研究集艺术与科学于一身，这两门学科里数不胜数的理论均在色彩研究中发挥作用，因而很难准确地去定义色彩。而为了更好地理解色彩感知，我们需要了解光的物理性质，这又会影响到我们对于原色的理解。

● 三原色

设计者采用原色的所有三种类型。他们利用红、黄、蓝（RYB）以及色彩理论来选择颜色。而后他们在红、绿、蓝（RGB）的电脑屏幕上生成布局草图，再用青、品红、黄（CMY）加黑色（K）将它们转换成纸上的墨，形成基于印刷的四分色（CMYK）。

加法混色（红、绿、蓝——RGB 模型）

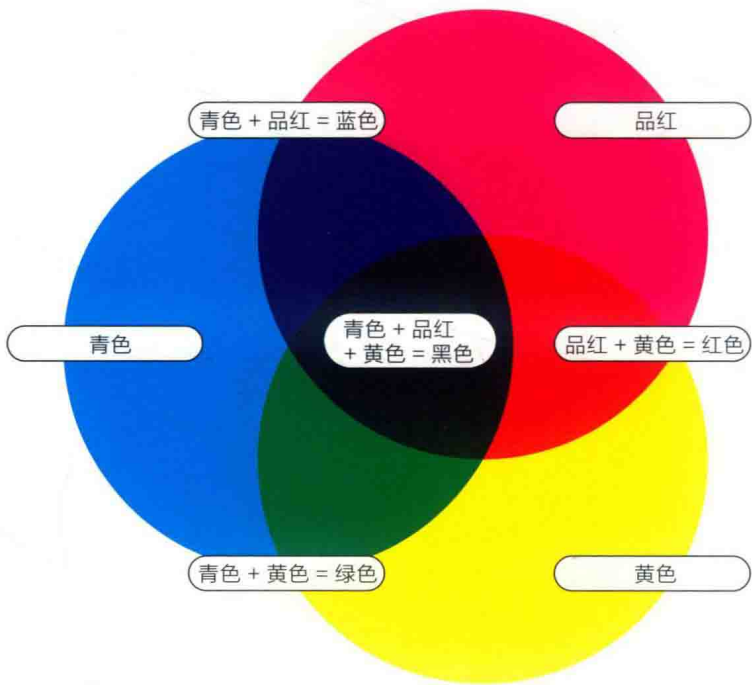


● 加法三原色：红、绿、蓝（RGB）原色（光）

可见光颜色均是纯色，代表了最大程度的亮度或强度。使用彩色光线的设计者们，如在电脑屏幕上，使用加法色或红、绿、蓝（RGB）原色。这些颜色相互叠加便生成其他色彩，如：红蓝叠加生成品红色，红绿叠加生成黄色，绿蓝叠加生成青色。若以上加法三原色叠加，则生成白色。因此，白光

是所有波长的颜色叠加而呈现出的效果。我们称它们为加法色，原因在于这些原色叠加在一起生成了白色。红、绿、蓝（RGB）原色反映了真实的颜色受体。这些原色混合会产生更多的人眼色彩体验。电视机、电脑显示器、相机和彩色扫描仪上显示出的色彩均是红光、绿光和蓝光的混合。

减法混色（青、品红、黄——CMY 模型）



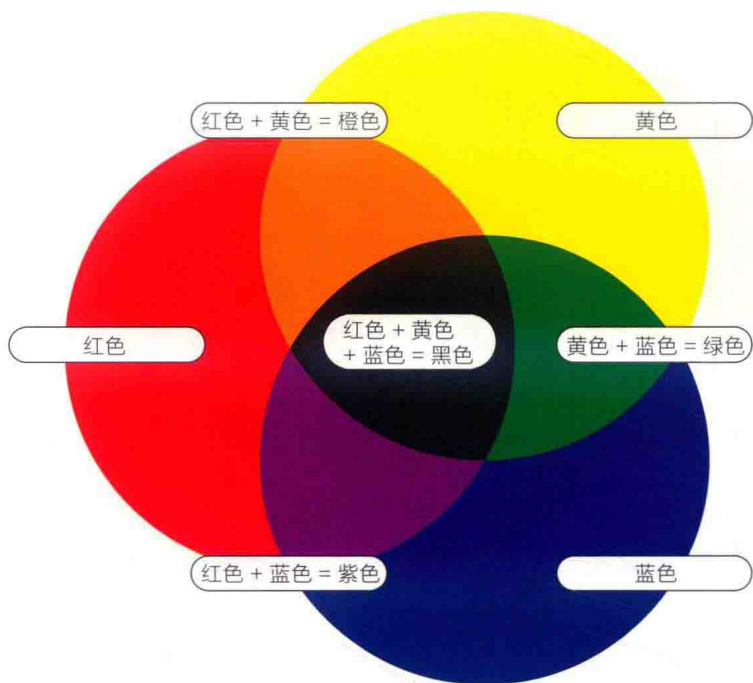
● 减法色：青、品红、黄（CMY）

三原色（透明颜料）

所有物体都具有吸收某些光波并反射到其他物体上的物理特性。当应用到如帆布或纸的表面时，色彩有着同样的特性。当表面吸收除了眼睛可以感知之外的光波时，眼睛便对颜色产生了感觉。色彩经由光的反射后被感知到，这便是减法色。减法三原色包括两组：一组是包含红、黄和蓝（RYB）的

美术三原色；另一组是包含青、品红、黄（CMY）的透明油墨和染料的印刷三原色。结合黑色，也称K，即可得到CMYK这一四色印刷工艺。每组三原色结合在一起便产生可见光。在减法色青、品红、黄（CMY）这一模型中，品红和黄色结合生成红色，黄色和青色结合生成绿色，青色和品红结合生成紫罗兰色（紫色）。对于减法色这两组模型，所有原色结合在一起生成黑色，也就是说，没有颜色得到反射。

减法混色（红、黄、蓝——RYB 模型）



● 减法色: 红、黄、蓝 (RYB) 原色 (不透明颜料)

在红、黄、蓝 (RYB) 这组三原色中, 红色和黄色结合产生橙色, 红色和蓝色结合产生紫罗兰色 (紫色), 蓝色和黄色结合产生绿色。红、黄、蓝 (RYB) 这一美术课上采用的三原色系统, 形成了大多数色彩理论的基础。正如青色、品红、黄色 (CMY) 一样, 若所有原色组合在一起, 则产生黑色, 没有颜色得到反射。这些由三原色产生的次

生色表明了颜色的纯度可以通过不同混合法获得。

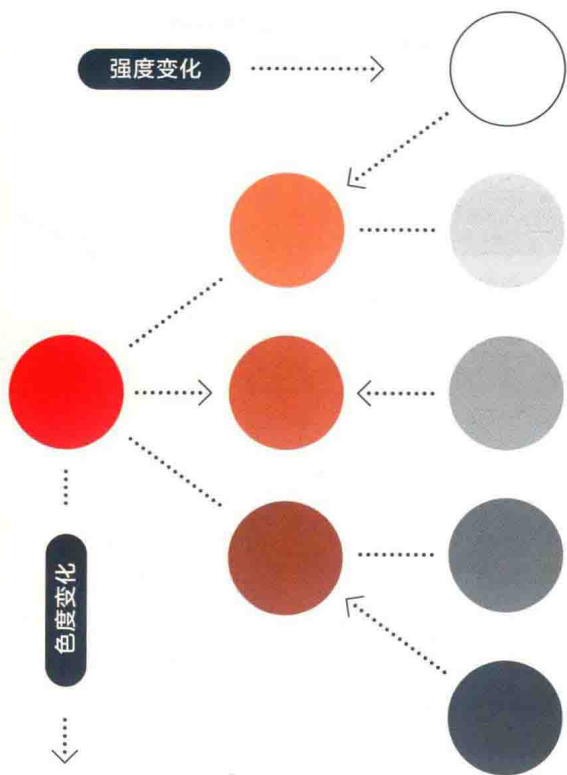
红、绿、蓝 (RGB) 混合生成纯色的青色、品红和黄色 (CMY) 的次生色, 青色、品红、黄色 (CMY) 混合生成红、绿、蓝 (RGB) 的次生色, 但它们比纯色的红、绿、蓝 (RGB) 更暗淡些。而由红、黄、蓝 (RYB) 产生的次生色较红、绿、蓝 (RGB) 和青色、品红、黄色 (CMY) 两组色产生的次生色更显暗淡。

色彩的特性

无论使用加法三原色还是减法三原色,对每种颜色的描述必须依据其物理特性。这些特性相互独立,需对每一种特性进行测量或定义以便充分地描述色彩。色彩的科学描述,或者比色法,包含在主观或客观测量系统下对于这些色彩特性的说明。主观系统根据色调、饱和度及亮度描述色彩,而客观系统测量色彩的主波长、纯度以及亮度。

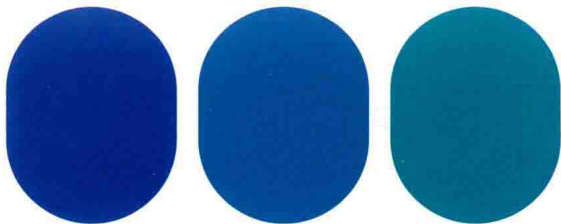
色调是表明色彩在可见光谱或色环中位置的通用名称。色调由光束中色彩的特定波长决定。在描述色调时,若与另一色调进行对比会更准确(如:把某种蓝描述为“蓝绿”会更确切)。饱和度指色彩的亮度、强度、纯度或色度——某种色彩中缺少黑色、白色或灰色。鲜艳的色彩具有高饱和度或全饱和度,相反,暗淡的颜色则是不饱和的。饱和度是测量色彩鲜艳度的一种方法。亮度或色度,是指色彩的相对亮度或暗度、反射质量或亮度。可以把一种颜色更具体地描述为浅或深(如:浅蓝或深蓝)。当与白色(形成浅色)或黑色(形成暗色)以不同的比例混合时,色彩的亮度会随之改变。图形设计软件程序具有改变颜色色调、饱和度及亮度的工具。

客观色彩符号是由国际照明委员会(Commission Internationale de l'Eclairage, CIE)开发,用以提供描述色彩的数学模式。国际照明委员会是一个国际技术、科学及文化的非营利组织,它针对照明、色彩视野和比色法的科学性和艺术性设置了标准。尽管国际照明委员会的这一多色彩符号不被设计者采用,但它加强了现代数字设备的色彩管理。

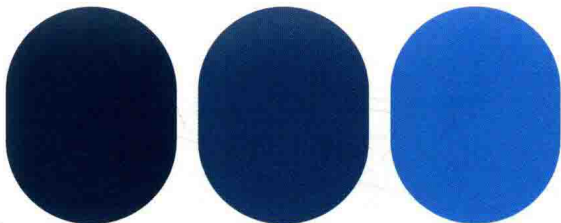


这一图示展示了通过增加或者减少黑色、白色或灰色后,饱和度和色度发生的变化。若在亮红色中增加白色,其色度变亮,而结果色的饱和度则有所降低。若红色中增加黑色,则会由于饱和度的变化而产生接近中性灰级谱的暗红色。若增加灰色,饱和度降低,但色度不变。

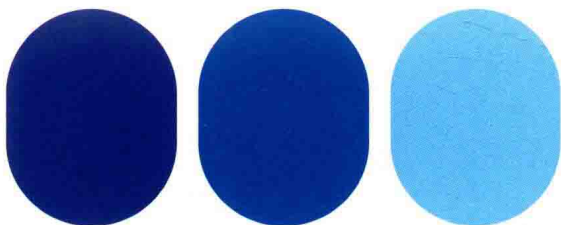
色相



饱和度



亮度



这一图示展示了色相、饱和度及亮度（HSB）。最上排展示了三种蓝色的色相；中间排则是某一具体蓝色的三种饱和度展示；最底排展示了蓝色三个层次的亮度或色度。