

第5章

颜色的基础知识及应用

本章主要介绍 InDesign 中关于颜色模式、【颜色】面板、【色板】面板、【渐变】面板的基础知识。通过对本章的阅读，读者可以了解颜色是怎么形成的，颜色的基础知识和充分掌握颜色的应用与操作。

5.1 颜色模式

通过本节的学习，基本掌握 InDesign 软件中对色彩的使用，对色彩基础知识的理解，能在以后的设计中应用色彩。InDesign 是一个彩色排版软件，在软件中能对对象（如文本、图形等）定义不同的色彩。然而，在日常的设计中常常遇到这样的情况：明明屏幕上显示的是一种设定好的颜色，当印刷出来时却不是想要的颜色，这是为什么呢？这就需要对颜色的基础知识做进一步的了解。正确理解颜色的基础及应用，对以后设计出丰富多彩的版面，有很大的帮助。

要了解屏幕颜色与印刷颜色的区别，首先要充分了解一些关于颜色的基础知识，下面将逐步介绍颜色的基础知识。

5.1.1 颜色的基础

各种物体之所以能呈现颜色，是由于它们能反射、吸收和透射光。在可见光谱范围内，有些颜色不能被彩色显示器显示或打印机打印出来，人眼所能区分的颜色要比彩色显示器显示丰富得多。

描述颜色的 3 个要素是色度（Hue）、亮度（Lightness）和饱和度（Saturation），即 HLS。色度就是光谱上不同波长的光，它们都有一个名字，如橙色、粉色、绿色等；亮度是指色彩的亮暗程度；饱和度是指颜色的鲜艳程度。

能够显示彩色和产生彩色出版物的设备有扫描仪、彩色显示器、台式打印机和照排机等。然而，它们在可见光谱上再现颜色的范围却不同。能在显示器上看到的颜色比打印出来的颜色要多。扫描仪和彩色显示器用的颜色模式不同于打印机和照排机，因此，颜色从屏幕到打印是要转换颜色模式的，这样显示的和打印出来的颜色是不会完全一致的。但人们总是在想方设法使它们之间的差距缩小。

颜色模式决定用于显示和打印图像的颜色模型。InDesign 颜色模式的建立用于描述和重现色彩的模型为基础。常见的模型主要包括：RGB（红色、绿色、蓝色）；CMYK（青色、洋红、黄色、黑色）和 Lab 等。

1. RGB 模型及模式

绝大多数可视光谱可用红色、绿色和蓝色（RGB）三色光的不同比例和强度的混合来表示。在这 3 种颜色的重叠处产生青色、洋红、黄色和白色。

由于 RGB 颜色合成可以产生白色，因此，也称它们为加色。将所有颜色加在一起可产生白色，即所有可见光波长都传回眼睛。

加色用于光照、视频和显示器。例如，显示器通过红色、绿色和蓝色荧光粉发射光线产生颜色，如图 5-1 所示。

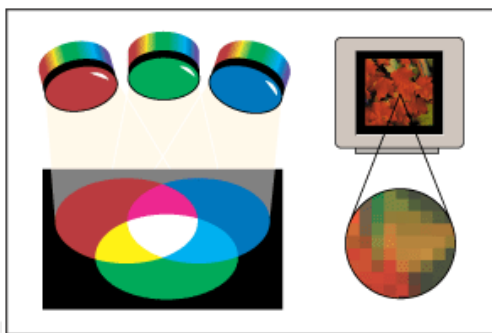


图 5-1 显示器的原理

InDesign 的 RGB 模式使用 RGB 模型，为彩色图像中每个像素的 RGB 分量指定一个介于 0（黑色）~255（白色）之间的强度值。例如，亮红色可能 R 值为 246，G 值为 20，而 B 值为 50。当所有这 3 个分量的值相等时，结果是中性灰色。当所有分量的值均为 255 时，结果是纯白色；当该值为 0 时，结果是纯黑色。

RGB 图像通过 3 种颜色或通道，可以在屏幕上重新生成多达 1670 万种颜色。这 3 个通道转换为每像素 24（ 8×3 ）位的颜色信息（在 16 位/通道的图像中，这些通道转换为每像素 48 位的颜色信息，具有再现更多颜色的能力）。

尽管 RGB 是标准颜色模型，但是，所表示的实际颜色范围仍因应用程序或显示设备的不同而有所差异。

2. CMYK 模型和模式

CMYK 模型以打印在纸上的油墨的光线吸收特性为基础。当白光照射到半透明油墨上时，某些可见光波长被吸收，而其他波长则被反射回人眼。

理论上，纯青色（C）、洋红（M）和黄色（Y）色素在合成后可以吸收所有光线并产生黑色，这些颜色因此称为减色。由于所有打印油墨都包含一些杂质，因此，这 3 种油墨实际生成土灰色，必须与黑色（K）油墨合成才能生成真正的黑色（为避免与蓝色混淆，黑色用 K，而非 B 表示）。将这些油墨混合重现颜色的过程称为四色印刷。减色（CMY）和加色（RGB）是互补色。每对减色产生一种加色，反之亦然，如图 5-2 所示。

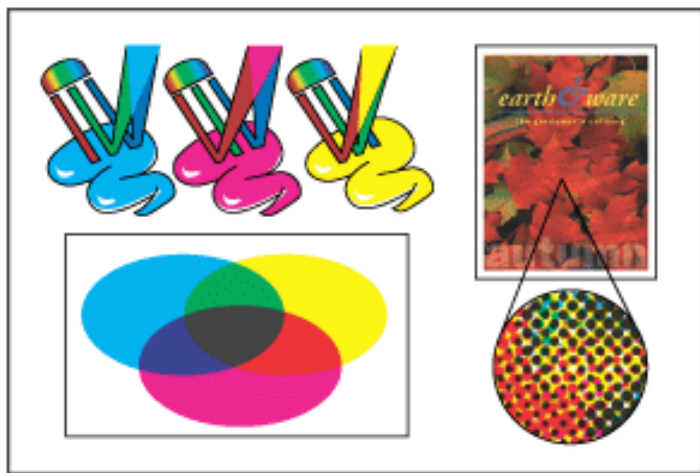


图 5-2 颜色模式

在 InDesign 的 CMYK 模式中，为每个像素的每种印刷油墨指定一个百分比值。为最亮（高光）颜色指定的印刷油墨颜色百分比较低，而为较暗（暗调）颜色指定的百分比较高。例如，亮红色可能包含 2% 青色、93% 洋红、90% 黄色和 0% 黑色。在 CMYK 图像中，当 4 种分量的值均为 0% 时，就会产生纯白色。

在准备要用印刷色打印的图像时，应使用 CMYK 模式。将 RGB 图像转换为 CMYK 即产生分色。如果由文档中存在 RGB 模式的图像，最好先在编辑软件中转换为 CMYK 模式，再置入到 InDesign 中。

3. Lab 模型和模式

Lab 颜色模型是在 1931 年国际照明委员会 (CIE) 制定的颜色度量国际标准模型的基础上建立的。1976 年, 该模型经过重新修订并命名为 CIE Lab, 后来一直沿着称呼 Lab。

Lab 颜色与设备无关, 无论使用何种设备 (如显示器、打印机、计算机或扫描仪) 创建或输出图像, 这种模型都能生成一致的颜色。

Lab 颜色由亮度或光亮度分量 (L) 和两个色度分量组成, 两个色度分量即 a 分量 (从绿色到红色) 和 b 分量 (从蓝色到黄色), 如图 5-3 所示。

其中, A.亮度=100 (白色), B. 绿色到红色分量, C. 蓝色到黄色分量, D.亮度=0 (黑色)。

在 InDesign 的 Lab 模式中, 亮度分量 (L) 范围可从 0~100。在拾色器中, a 分量 (绿色到红色轴) 和 b 分量 (蓝色到黄色轴) 的范围可从 +128 ~ -128。在【颜色】调板中, a 分量和 b 分量的范围可从 +120 ~ -120。

要将 Lab 图像打印到其他彩色 PostScript 设备, 应首先将其转换为 CMYK。

Lab 颜色是 InDesign 在不同颜色模式之间转换时使用的中间颜色模式。

下面通过不同模式之间, 如何合成白色和黑色来理解一下它们之间的区别。图 5-4~图 5-6 所示中的颜色设置是通过不同模式得到的白色和黑色, 从中可以看到它们之间的区别。

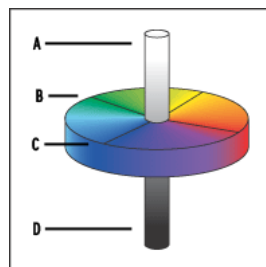


图 5-3 Lab 颜色

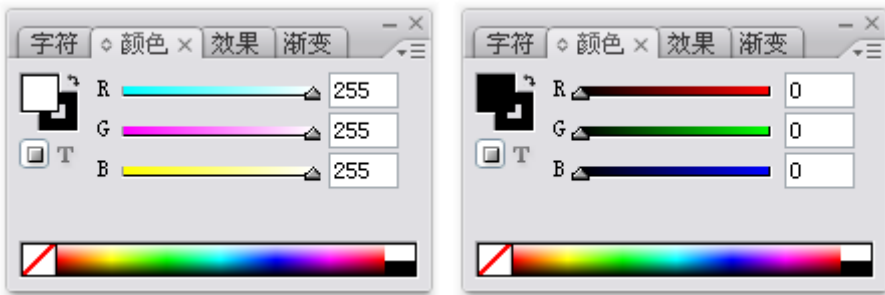


图 5-4 RGB 颜色调配

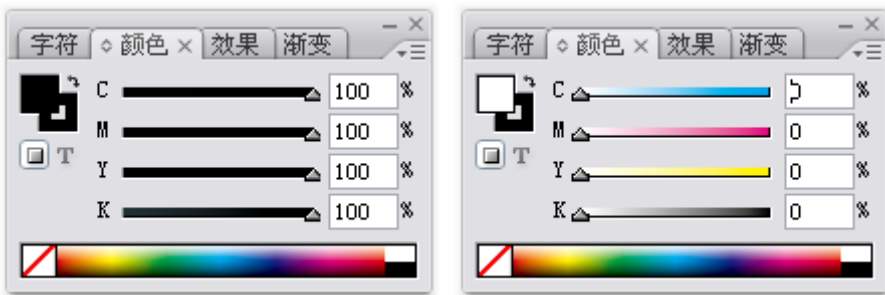


图 5-5 CMYK 颜色调配

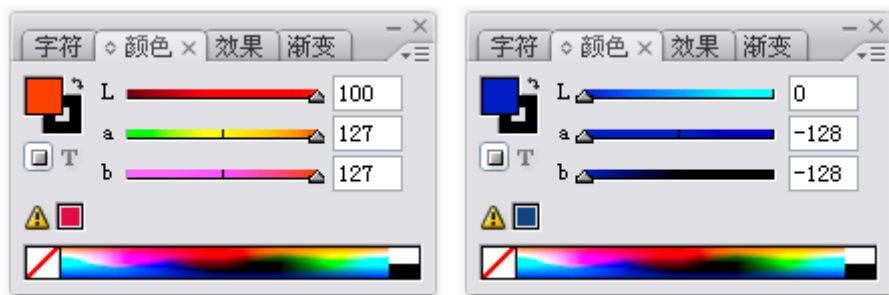


图 5-6 Lab 颜色调配

从中可以看出，RGB 为加色模式，当三色为最小值时为黑色，最大值时为白色；CMYK 为减色模式，当四色为最小值即 0 时为白色，最大值 100 时为黑色。Lab 模式是通过亮度和色度的变化来得到白色和黑色的。

5.1.2 色域

色域是颜色系统可以显示或打印的颜色范围。人眼看到的色谱比任何颜色模型中的色域都宽。

在 InDesign 中，使用的各种颜色模型，Lab 具有最宽的色域，包括 RGB 和 CMYK 色域中的所有颜色。通常，对于可在计算机显示器或电视机屏幕（它们发出红、绿和蓝光）上显示的颜色，RGB 色域包含这些颜色的子集。因此，某些颜色如纯青或纯黄无法在显示器上精确显示。

CMYK 色域较窄，仅包含使用印刷色油墨能够打印的颜色。当不能打印的颜色显示在屏幕上时，称其为溢色（超出 CMYK 色域范围），如图 5-7 所示。其中，A 为 Lab 的色域，B 为 RGB 色域，C 为 CMYK 色域。

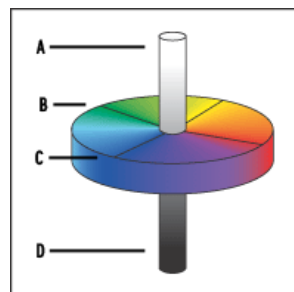


图 5-7 各种颜色模式的对比

5.1.3 专色的使用

专色又称为特别色，是在印刷中意味着将固体油墨色样印刷到纸张上。所谓的专色工作就是印刷工人或印刷厂供应部门，使用一个标准的色库调制预选混合的油墨。除了狭义的意思外，还包括在计算机上应用的电子颜色中（即用 RGB 模式定义的颜色）也是专色。

由于使用的是预先混合油墨，因此，在其限度内，专色在很大程度上解决了实现准确颜色的问题。尽管在计算机上仍不能准确地看到颜色，但使用标准颜色库设计的预印色样书能够看到得到的颜色，这些色样书中的印刷色对应于 InDesign 中的电子颜色库。从样书中选择了一个颜色，就能从颜色库中选择到相同的颜色。有经验的印刷工人能够准确地复制出这些颜色运用于印刷中。

当然，不需要任何标准彩色匹配系统，就可在颜色中创建专色，但这不是个好主意，因为不能保证国内印刷厂能够提供所设计的颜色。另外，显示器也不能正确再现这种颜色。

使用专色时，通常使用两种或三种油墨。印刷工人制作 3 块版：一个是黑版，另外两块是其他的两种颜色。纸张经过这 3 块印版印出所需页面。印刷机走一次可以印刷出其所能印刷的全部颜色，而且印

刷机能够多次走纸，印出更多种颜色。

为了生成这些印版，作业中每种颜色的印版需要制作层叠的纸样或胶片。各种颜色独立于单纸或胶片上，印刷工人使用这些分离的纸或胶片，通过照相方式，曝光得到印刷机上使用的印版。

特别色（专色）和印刷色在颜色系统间转换。在 InDesign 中，各种颜色库和描述颜色方法之间置换颜色是非常容易的。RGB 颜色转换成 CMYK 颜色（印刷色）时，需要注意它们之间的不同。

用 RGB 颜色模式定义的颜色通常是专色，或用于屏幕显示，相反，由 CMYK 模式定义颜色只能用于使用标准印刷色印刷的设计方案。

在两者之间置换是非常容易的，在色板中选择一种颜色。单击【色板】面板右侧的三角形按钮，在弹出的菜单中选择【新建颜色色板】命令，即可弹出【新建颜色色板】对话框，如图 5-8 所示。



图 5-8 新建颜色

在【颜色类型】下拉列表框中，可以很方便地把色样在【印刷色】和【专色】之间进行转换。

5.2 【颜色】面板

InDesign 提供了大量用于应用颜色的工具，其中一项功能是【颜色】面板。虽然在使用颜色时，建议使用【色板】面板，但是，也可以使用【颜色】面板来混合颜色；如果使用过其他 Adobe 产品（例如 Adobe Illustrator），那么，可能对【颜色】面板并不陌生。【颜色】面板一般显示在页面的右侧，若没有显示，执行【窗口】|【颜色】菜单命令后按【F6】快捷键，打开【颜色】面板。它具有其他面板一样的特性，如分拆、组合、移动、放大、缩小等，如图 5-9 所示。

在【颜色】面板右上角的菜单按钮中选择一种颜色模式（RGB、CMYK 或 Lab）就会得到一组混合颜色的控件，如图 5-10 所示。【颜色】面板中的颜色可以随时添加到【色板】面板中。使用鼠标左键单击【颜色】面板右上角的按钮，选择【添加到色板】命令，即可将



图 5-9 【颜色】面板

颜色添加到【色板】面板中，如图 5-11 所示。【颜色】面板对于混合未命名的颜色最为有用。

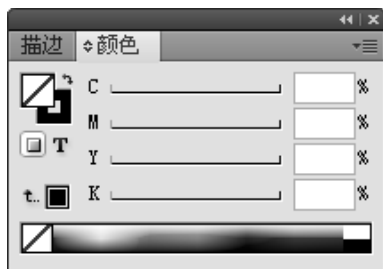


图 5-10 选择模式

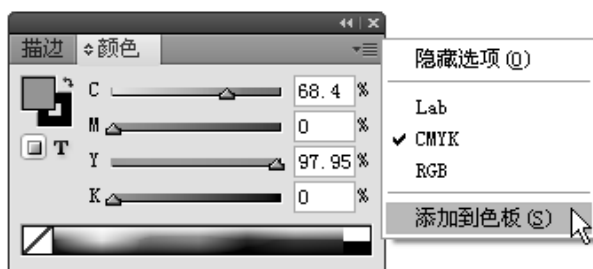


图 5-11 选择命令

提示：如果所选对象当前使用的是已命名色板，则使用【颜色】面板编辑其颜色，将只能更改该对象的颜色。如果要编辑整个文档的颜色，则在【色板】面板中双击其色板。

【颜色】面板中各种功能的名字，如图 5-12 所示。

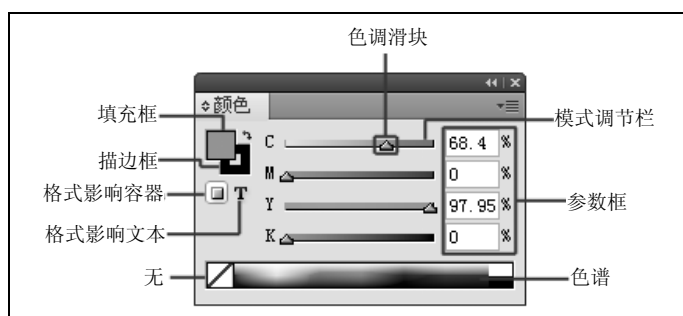


图 5-12 【颜色】面板功能介绍

【填充框】：选中需要改变颜色的对象在填色框中设置颜色，对象的颜色将进行改变。

【描边框】：对选中的对象进行描边，设置的颜色不同，描边的颜色也会不同。

【格式影响容器】和【格式影响文本】：如果选择的是一个文本框，则选择容器框 或文本框 以更改框架内填色或文本的颜色。

【色调滑块】：在【颜色】面板菜单中选择一个 Lab、CMYK 或 RGB 颜色模型，然后可以使用调节色调滑块来更改颜色值，得到不同的颜色；也可以在【参数框】中输入数值对颜色进行修改或在【色谱】中用吸管选择颜色。

【无】：是对选中的【填充框】或【描边框】消除颜色，即无填充。

5.3 【色板】面板

一般在安装 InDesign 完成后，启动 InDesign 软件，会在页面右侧显示大部分的面板，其中包括控制色彩的【色板】面板，若没有显示，【窗口】|【色板】菜单命令，或者直接按【F5】快捷键调出【色板】面板，如图 5-13 所示为【色板】面板和菜单命令。

使用【色板】能对所选文本或对象应用颜色或查看颜色名称及种类。它列出了所有定义的颜色，并将它们用于页面的对象上，其各部分的名称，如图 5-14 所示。



图 5-13 【色板】面板

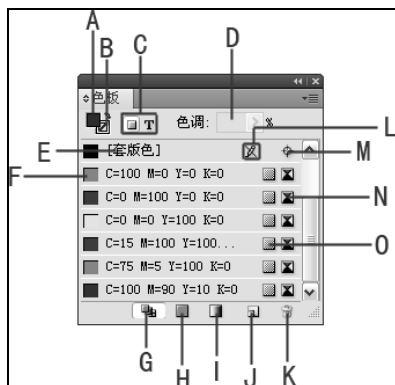


图 5-14 色板中的各种定义

其中各项功能如下：

A——【填充框】：表明颜色应用于对象时是作用于填充。

B——【描边框】：表明颜色应用于对象时是作用于线框架。

C——【格式针对容器】和【格式针对文本】：表明颜色是应用于框架对象还是文本对象。

D——【色调控制】：此处可以控制色调（淡印色）的淡印百分比 100%。

E——【色样名称】：此处显示色样的名称（包括默认的和自定义的）。

F——【色样图标】：在此显示所定义的颜色。

G——【显示全部色板】按钮：单击此按钮，可在色板中显示所有颜色、色调和渐变色板。

H——【显示颜色色板】按钮：单击此按钮，可在色板中仅显示印刷色、专色、混和油墨颜色和色调色板。

I——【显示渐变色板】按钮：单击此按钮，可在色板中仅显示渐变色板。

提示：




无论单击 3 个按钮中的哪个按钮，【无】色板将始终显示。

J——【新建色板】按钮：单击此按钮，可在色板中新增一个颜色。

K——【删除色板】按钮：选中色样，单击此按钮或将色样直接拖放至此按钮，可删除此色样。

L——表明此色样不能编辑修改。

M——表示此色样为套版色。

N——【CMYK 图标】表示此色样的颜色模式为 CMYK 模式。RGB 颜色模式图标为 , Lab 颜色模式图标为 , 混合油墨模式图标为 .

O：表示此色样为原色不包含专色（特别色）。

色板中的前 4 种颜色（无色、纸色、黑色、套版色），是 InDesign 中内置的默认颜色，它们是不能被删除的。

无色：意味着删除在 InDesign 出版物对象中增加的任何颜色，并且是一种使任意 InDesign 所画对象透明的快速方法。对于一幅应用了 InDesign 颜色的输入图形而言，它也是一种将对象转变成原色的简

单方法。

纸色：意味着无油墨或让空。InDesign 不将油墨应用于指定为纸色的区域或对象，包括纸色对象层叠在另一种彩色对象上的任一点。

提示：

纸色与白色不同，纸色的对象是无油墨的，而白色是上色的结果。

黑色：定义为设置成压印的黑色，不能对黑色进行编辑。如果要创建一个让空的黑色，则需要复制默认黑色，并根据要求进行编辑，同时修改名字表示它是让空的黑色。

套印色：同黑色一样，不能对其进行编辑。套印色也定义为 CMYK 都为 100%，因此，任一已指定这种颜色的对象能分色成每一层叠或印版。套印色可用于任何情况，例如，出版物注释，或自定的周边十字线等那些想要印在每一特殊色层叠或印刷色分色片上的东西。


调色板中其他默认颜色是红、蓝、绿等。任意自定义的颜色也出现在排列清单中，定义为其他颜色淡印色在颜色名字的右边显示“%”符号。


5.3.1 创建色样

在认识了【色板】面板后，就要通过此面板新建任意实色或渐变色的色样了。在 InDesign 中，能通过【颜色】面板快速地创造颜色和为对象指定颜色，并不需要命名它们。但是，未命名的颜色在以后编辑和修改中会很不方便，因为它们没出现在【色板】面板中。

如果在文档中有未命名的颜色，则可以通过【色板】面板菜单中的【增加未命名颜色】命令来查找未命名的颜色，并把它们添加到【色样】面板中。

使用【色板】面板，将颜色存储为一色样后再指定给某个对象。这样在以后的修改时是很方便的。另外一点需要注意的是，如果创作的是一个最终需要印刷的出版物，则尽量使用 CMYK 模式。

在【色样】面板底部右边有个小图标，可以通过这个图标来将【颜色】面板中的颜色增加到【色板】面板中。

也可以通过单击颜色面板右上角的三角形按钮，调出【色板】面板菜单，从中选择【新建颜色色板】命令，如图 5-15 所示。其中包括 5 个选项：“新建颜色色板”、“新建色调色板”、“新建渐变色板”、“新建混合油墨色板”和“新建混合油墨组”。下面分别进行介绍。

执行【新建颜色色板】命令，打开如图 5-16 所示的对话框。



图 5-15 快捷菜单中的命令

图 5-16 【新建颜色色板】对话框

其中，【色板名称】是指色样的名称，其下面的【以颜色值命名】复选框是指若选中此选项（其前面的方框中有一小对钩显示），则色样的名称是 InDesign 按下面的色样模式中的色值来命名色样的名称，其中的名称是 InDesign 自动取的。如果已有一相同色值的色样，则会在色值名称后面出现以数字“2”，说明此色值在色样中已有一个色样。如果再有相同的色样，则会按“3、4、5、…”的顺序排列下去。如果不选中【以颜色值命名】复选框，则需要先在【色板名称】选项后输入一个自己容易记住的一个名称，如“黑色”等。一般情况下，应该选中此选项，让 InDesign 按色值为色样名称命名。这样在以后选择此色样时，就会知道此色样的色值，方便应用。

【颜色类型】：其为一个下拉列表，有【印刷色】和【专色】两个选项。选择【印刷色】，则 InDesign 会将此颜色为印刷色。在分色时按印刷色分色。选择【专色】则 InDesign 会将此颜色作为专色。可以在输出时按专色输出。

【颜色模式】：在其中可以选择【Lab】、【CMYK】、【RGB】模式。当选择相应的模式后，下面的色值框会根据所选的模式来改变。可以在后面的文本框中直接输入数值，或拖动色调滑块来改变这些数值，从而得到想要的颜色。如果文档最终要交付印刷，则应选择 CMYK 模式；如果所做的文档是为电子出版物所制作的，则可以选择 RGB 模式。

在【颜色模式】中还有一个选项是【其他库】，可以通过将其他文件定义好的色样库中的色样添加到所编辑的色样库中，直接选择【其他库】命令，InDesign 会弹出【打开文件】对话框，从中选择要输入的文件名称。

执行【新建色调色板】命令，打开如图 5-17 所示的对话框。

【新建色调色板】只能选择一种颜色作为此淡印色的基色，如果没有选择一种基色，则此命令是不可选的。在此对话框的底部可以选择此色样的百分比，作为淡印色的百分比。可以在后面的文本框中直接输入数值或拖动左侧的调节按钮来调节其中的数值。

调整完成后单击【确定】按钮，即可在色样库中新建一个淡印色的色样。

如果使用位于【色板】控制面板的顶部【色调】的下拉列表框，也可以很容易地应用淡印色。那么，为什么还要单独为某种颜色建立淡印色呢？如果一次又一次地使用相同百分比的淡印色，建立淡印色色样能节约时间——只需单击一次而非多次调整其淡印百分比，每次应用相同的淡印色也有助于保证颜色的一致性。

提示：

在命名淡印色时，最好名称中包含百分比和基色。删除基色时，其从属淡印色也将被删除，无论淡印色在照排机胶片上的效果有多么好，任何少于 20% 的淡印色都很难被印刷机复制。另外，不要在细线上使用淡印色，这样会得到像污点一样的淡印效果，几乎没有能够复制出差别为 1% 淡印色的印刷机，5% 左右的变化是在现实印刷中实际技术上的限制。

淡印色是累加的，它总是用基色百分比表示该颜色的减淡效果。如果将定义的淡印色应用于已填充的对象中，然后从面板中进行淡印处理，那么，实际上就减色了两次，原来 80% 的淡印色在颜色面板中进行 50% 的淡印，相当于 40% 的淡印效果。

执行【新建渐变色板】命令打开如图 5-18 所示的对话框。




图 5-17 【新建色调色板】对话框





图 5-18 【新建渐变色板】对话框

其中，【色板名称】选项框中可以输入该色样的名称。【类型】选项框中可以定义渐变色样的渐变方式，其中有【线性】和【径向】两种选项供选择：【径向】是指渐变色样以一种颜色从一个中心点到四周向另一个颜色的渐变；【线性】是指一种颜色按线形从一个方向向另一个方向到另一种颜色的渐变。

【停止点颜色】选项可以调节标记点颜色的值，它有几个选项菜单，分别是【RGB】模式、【CMYK】模式、【Lab】模式，还有“色板”选项，选择它可以在已定义的【色板】中选择一个色样名称。

【渐变曲线】选项可以定义颜色标记点的位置以及两种颜色中间色的位置。在【渐变曲线】中的下方有两个或两个以上的小图标分别是颜色标记点的颜色。当在图标中单击鼠标时，其上面的小三角形变为实色，同时在上方的颜色标记点调节框中变为该标记点上的颜色，可按 RGB 或 CMYK 或其他模式调节此色样，或直接在色样中选择一个定义了的颜色。

在【渐变曲线】长方形色谱的下面单击鼠标，即可在色谱中增加一个标记点，在拖动此标记点或选中此标记点，在下面的文本框中输入一个百分比数值，即可将此标记点定位于色谱中的任何一点，将此图标拖出色谱即可将其标记点删除。

渐变色谱上面的小菱形图标为两个标记点颜色中间色的位置标记点，在此图标上单击鼠标，此图标也变为实心图标，在下面的文本框中输入数值或直接拖动此图标，即可定义两个标记点中间色的位置，此位置的数值默认值为 50%，即在两标点的中央。此图标不可删除，但将下面的标记点删除后，两标记点之间的中间色也会随之变化。

如果只有两个标记点，则渐变色为只有从另一种颜色逐渐变为另一种颜色。

在为【色板】面板添加专色之前，【新建混合油墨色板】选项是无法选取的，应当先新建一个色板，在面板菜单中选择【色板选项】命令，打开【色板选项】对话框，设置【颜色类型】为：专色，单击【确定】按钮，再执行【新建混合油墨色板】命令即可打开对话框，如图 5-19 所示。

此命令是将【色板】面板中选中的颜色同 CMYK 颜色混合得到一种新的油墨颜色。

在为【色板】面板添加专色之前，【新建混合油墨组】选项是无法选取的。要执行该命令的方法同【新建混合油墨色板】的方法一样。执行【新建混合油墨组】命令，打开如图 5-20 所示的对话框。



图 5-19 【新建混合油墨色板】对话框



图 5-20 【新建混合油墨组】对话框

【名称】中可以输入用户容易分辨的名称。组中的颜色将使用该名称，后面带有一个递增的“色板”后缀（色板 1、色板 2 等）。

要在混合油墨组中包含一种油墨，可单击其名称旁边的空框。

对于选择的每种油墨，执行下列操作：

- (1) 对于【初始】，输入要开始混和以创建混合组的油墨百分比。
- (2) 对于【重复】，指定要增加油墨百分比的次数。
- (3) 对于【增量】，指定要在每次重复中增加的油墨的百分比。

例如，混和并匹配青色的 4 个色调（20%、40%、60%、80%）和 5 个专色色调（10%、20%、30%、40%、50%）以创建 20 个色板时，对于青色，将【初始】设置为 20%，将【重复】设置为 3，将【增量】设置为 20%；对于专色，将【初始】设置为 10%，将【重复】设置为 4，将【增量】设置为 10%。

(4) 单击【预览色板】按钮，生成色板但不关闭对话框，然后可以查看当前油墨选择和值是否可以产生所需的效果，如果没有，则进行相应的调整。



提示：

如果为【初始】、【重复】和【增量】输入的值加起来比任何一种油墨高出 100%，将显示警告。如果仍要继续，则 InDesign 会将油墨百分比的上限限制为 100%。

- (5) 单击【确定】按钮以将混合油墨组中的所有油墨都添加到【色板】面板中。

5.3.2 删除色样

若想将一个色样删除，则可选中某一色样或多个色样，选择一个色样可直接在色样名称上单击鼠标，此色样条呈灰色，即表明此色样被选中，选中多个色样可在选中一个色样后，按住【Shift】键单击另一个色样，则其中间的色样被选中，或者按住【Ctrl】键单击来一个一个的选中多个色样。

选择【色板】面板菜单中的【删除色板】命令，或直接单击【删除色板】按钮，或者将其拖放到【删除色板】按钮即可删除色样。

5.4 渐变面板

渐变将两种或更多种颜色依次混合，InDesign 具有强大的渐变创建特性，它允许定义渐变，以及将渐变应用到几乎所有在 InDesign 中创建的对象、文本、线、框架、形状和其边框（描边）等。


虽然建议在创建和存储渐变时使用【色板】面板，但是，也可以用【渐变】面板来使用渐变，执行【窗口】|【渐变】菜单命令或双击工具箱中的【渐变色板工具】。打开【渐变】面板如图 5-21 所示。在【渐变】面板中设置的颜色可以随时添加到【色板】面板中。将光标移动到【渐变填充栏】，单击鼠标右键即可选择【添加到色板】命令，如图 5-22 所示。



图 5-21 【渐变】色板



图 5-22 【添加到色板】命令

【渐变】面板对于创建不经常使用的未命名渐变很有用。其各部分的名称如图 5-23 所示。

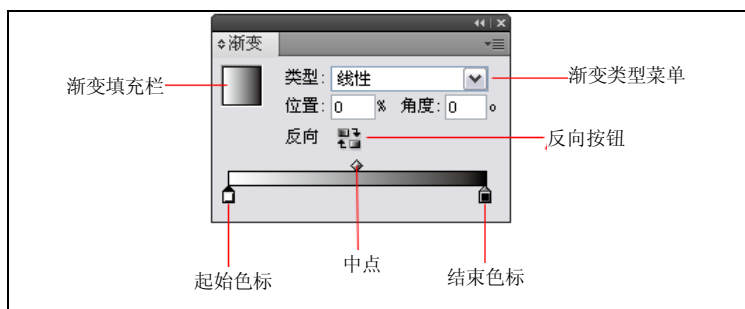



图 5-23 【渐变】色板



要定义渐变的起始颜色，可单击渐变条下最左侧的色标，然后从【色板】面板中拖动一个色板并将其置于色标上。或按住【Alt】键并单击【色板】面板中的一个颜色色板。要定义渐变的结束颜色，可单击渐变条下最右侧的色标。然后按照上一步骤中的说明，选择用户喜欢的颜色。要调整渐变角度，则需要到【角度】后的文本框中键入角度的值。

提示：

更改渐变类型后，它会将当前选定对象的起始点和结束点重置为其初始的默认值。如果编辑颜色色板，则任何使用该色板的渐变色标都将相应更新，并更改渐变。

可以通过添加颜色来创建多色渐变或通过调整色标和中点来修改渐变。最好用要进行调整的渐变为对象填色，以便在调整渐变的同时在对象上预览效果。单击渐变条下的任意位置，定义一个新色标。新

色标将由现有渐变上该位置处的颜色值自动定义。还可以将色板从【色板】面板拖动到【渐变】面板的渐变条上，以定义一个新色标。而要从渐变中移去中间色，选择中间色标，然后将其拖到面板的边缘即可移去中间色。在【渐变】面板中，单击【反向】按钮即可将渐变的颜色进行反向。

用渐变填充了对象后，可通过如下方式修改渐变：使用【渐变色板工具】或【渐变羽化工具】沿假想线拖动，以便为填充区重新填充颜色。使用渐变工具可以更改渐变的方向、渐变的起始点和结束点，还可以跨多个对象应用渐变。使用【渐变羽化工具】可以沿拖动的方向柔化渐变。选择【渐变色板工具】或【渐变羽化工具】，并将其置于要定义渐变起始点的位置。沿着要应用渐变的方向拖过对象。按住【Shift】键，可以将工具约束在 45° 的倍数的方向。而将【渐变羽化工具】拖过渐变，可以逐渐柔化所拖过区域内渐变中的颜色。

提示：

如果选择了带渐变的复合路径，则只需使用【渐变】面板即可跨渐变的所有子路径来编辑渐变，而无需使用【渐变】工具。

5.5 颜色应用于对象

上面介绍了这么多有关的颜色知识，其目的只有一个，那就是将颜色应用于出版物的对象中，如文字、图形等，使出版物拥有丰富的色彩。InDesign 提供了非常方便的【颜色】面板和【填充工具】，可非常容易地为出版物中的对象（包括文本和图形）填上颜色。

5.5.1 颜色填充页面

下面举例说明将颜色应用到页面。


(1) 启动 InDesign 软件，执行【文件】|【新建】|【文档】菜单命令，建立一个新的文档，设置【宽度】为：100 毫米，【高度】为：100 毫米，如图 5-24 所示。单击【边距和分栏】按钮，打开【新建边距和分栏】对话框，单击【确定】按钮。选择工具箱中的【矩形工具】，绘制一个页面大小的长方形，如图 5-25 所示。



图 5-24 设置【新建文档】参数

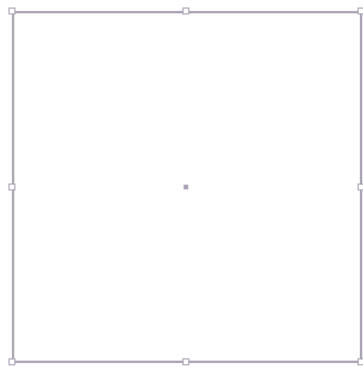


图 5-25 绘制矩形

(2) 选中绘制的矩形，执行【窗口】|【色板】菜单命令，打开【色板】面板，单击一个颜色色板。颜色自动填充到对象中，如图 5-26 所示。

为一个对象填充一个颜色可以通过多种工具。在工具箱中提供了几种控制填充色和框架色的工具，其各部分的名称如图 5-27 所示。

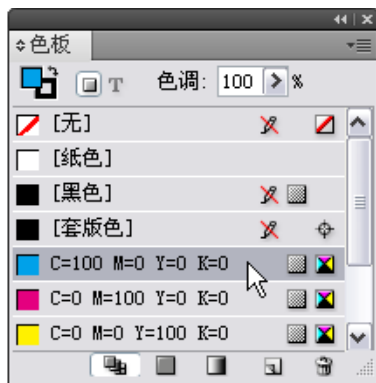


图 5-26 填充颜色到对象

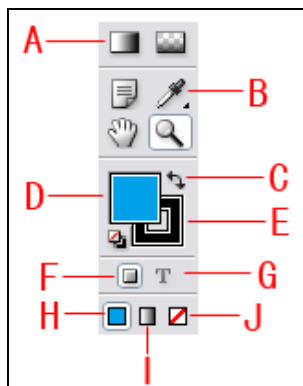


图 5-27 填充颜色工具

其中，各项功能如下：

A——【渐变色板工具】：可将一个对象的属性复制到另一个对象中（包括填充和框架边线）。

B——【吸管工具】：可以对对象的颜色或文字属性进行采样并将其应用于其他对象。

C——【互换填充和描边】：交换填充和描边，使其位于当前编辑的状态。

D——【填充】：将选择的对象填充颜色。

E——【描边】：填充颜色到对象的框架。


F——【格式针对容器】：将颜色应用到对象。

G——【格式针对文本】：将颜色应用到文本。

H——【应用颜色】：填充为实心颜色。

I——【应用渐变】：填充为渐变颜色。

J——【应用无】：不填充颜色。

绘制一个长方形，单击工具箱中的【互换填色和描边】，切换到描边状态，用【选择工具】将其选中，单击鼠标右键，打开快捷菜单，选择【描边粗细】子菜单，可在该子菜单中选择描边的粗细，如图 5-28 所示。设置描边的粗细后对其进行填充颜色，效果如图如 5-29 所示。

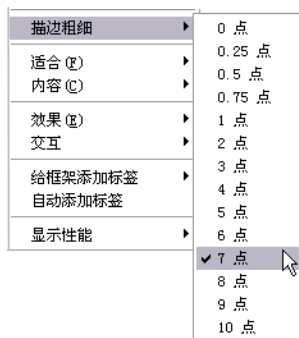


图 5-28 设置描边粗细

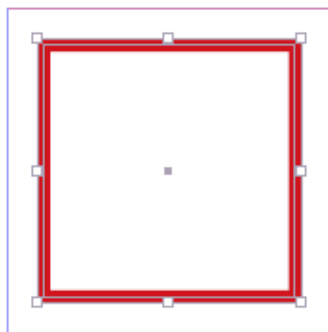


图 5-29 填充描边颜色



绘制一个长方形，双击工具箱中的【填充渐变】工具，打开【渐变】面板，单击【渐变填充栏】，【渐变】面板如图 5-30 所示。矩形被填充为一个默认的渐变色，单击面板上的【反向渐变】可以将渐变进行反向。效果如图 5-31 所示。



图 5-30 【渐变】面板

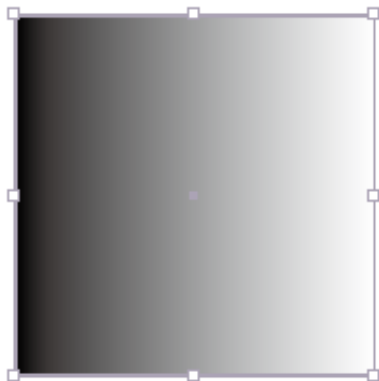




图 5-31 【反向】效果

5.5.2 颜色填充文字

通过【文字工具】输入文字，设置字体为：黑体，将颜色应用于文字有以下两种方法。

(1) 文本框内的所有文本均填充颜色，运用【选择工具】选中文本所在的文字，选中【格式针对文本】，然后在【色板】面板中选择一个已定义的色样或通过【颜色】面板调整一个颜色，即可将此颜色应用到文本。

(2) 另一种方法是用【文字工具】选中所需应用颜色的文本，运用【色板】中的颜色，此时所作的修改只相对于选中的文本，对于没有选中的文本将不受影响。

如果选中文本框时不选择【格式针对文本】，则更改的颜色将是文本框的填充而不是文字的填充，如图 5-32 图所示的对比。一定要注意它们之间的区别。






图 5-32 填充颜色的区别

5.5.3 将渐变应用于文本

在单个文本框架中，可以在默认的黑色文本和彩色文本旁边创建多个渐变文本范围。渐变的端点始终根据渐变路径或文本框架的定界框定位。各个文本字符显示它们所在位置的渐变部分。如果调整文本框架的大小或进行其他可导致文本字符重排的更改，则会在渐变中重新分配字符，并且各个字符的颜色也会相应更改。

下面举例说明将渐变颜色应用到文本。

使用【文字工具】输入文字，设置字体为：黑体，如图 5-33 所示。选中【格式针对文本】，双击工具箱中的【填充渐变】工具，打开【渐变】面板，单击【渐变填充栏】，【渐变】面板如图 5-34

所示。

应用颜色时，请注意该图稿最终将发布到的媒介，以便使用最合适的颜色模式来应用颜色。颜色模型确定各值之间的关系，色彩空间将这些值的绝对含义定义为颜色。某些颜色模型（例如 CIE L*a*b）有固定的色彩空间，因为它们直接与人类识别颜色的方法有关。这些模型被视为与设备无关。其它一些颜色模型（RGB、HSL、HSB、CMYK，等等）可能具有许多不同的色彩空间。由于这些模型因每个相关的色彩空间或设备而异，因此它们被视为与设备相关。由于色彩空间不同，在不同设备之间传递文档时，颜色在外观上会发生改变。颜色偏移的产生可来自不同的图像源，应用程序定义颜色的方式不同，印刷介质的不同（新闻印刷纸张比杂志品质的纸张重现的色域要窄），显示器的使用年限不同。

图 5-33 创建文本

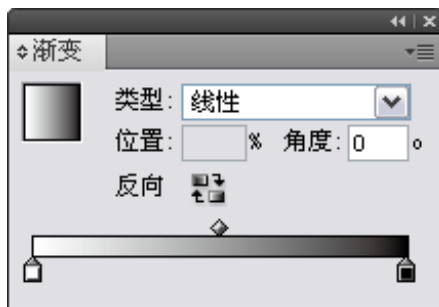


图 5-34 【渐变】面板

执行【窗口】|【色板】菜单命令，打开【色板】面板，选择【渐变】面板中的【起始色标】，按【Alt】键并选择【色板】面板中的颜色，起始色标的颜色修改为选中的颜色，如图 5-35 所示。单击渐变条下的任意位置，新建一个新色标。使用为【起始色标】修改颜色的方法为新色标修改颜色，并将新色标移动到位置：50%处，如图 5-36 所示。

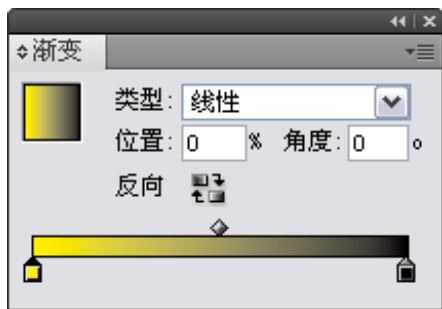


图 5-35 修改起始色标颜色

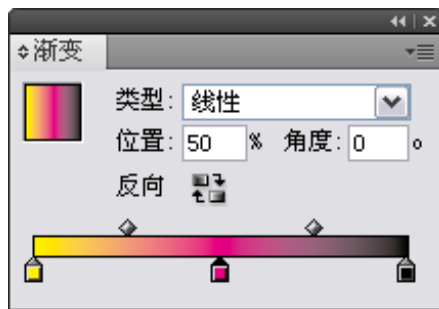


图 5-36 修改新色标颜色并移动位置

使用同样的方法将【结束色标】修改颜色，如图 5-37 所示。此时文本效果如图 5-38 所示。

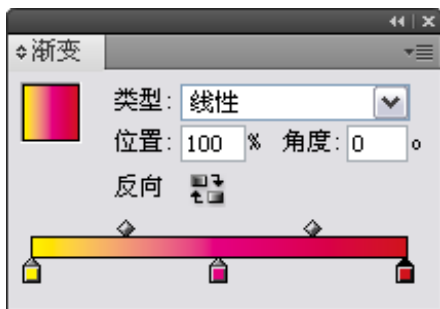


图 5-37 修改结束色标

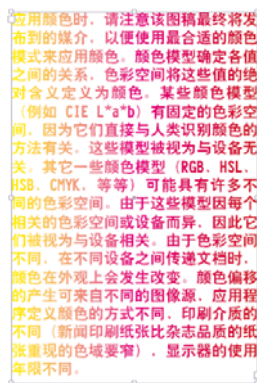


图 5-38 渐变效果

可以设置【渐变】面板中的【角度】参数，将填充的渐变色角度进行修改，如将【角度】设置为：15°，如图 5-39 所示。此时文本效果如图 5-40 所示。

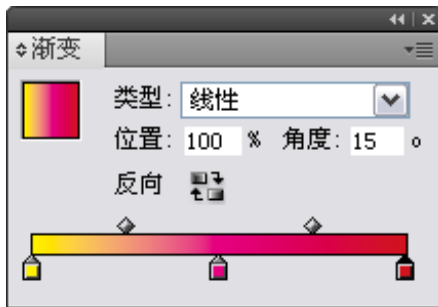


图 5-39 设置【角度】参数

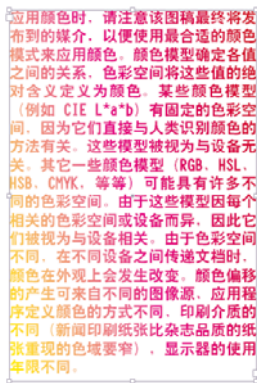


图 5-40 【角度】效果

如果要调整渐变以使其整个颜色范围跨越特定范围的文本字符，有两种选择：

(1) 使用【渐变工具】重置渐变的端点，以便在应用渐变时它们仅跨越选定字符。

(2) 选择文本并将其转换为轮廓（可编辑的路径），然后将渐变应用于生成的轮廓。这是文字在本身的文本框架中快速显示的最佳选择。渐变将随轮廓（而非文本框架）固定，且轮廓将继续随其余文本进行排布。不过，轮廓将作为文本框架中的单个随文图形，因此，无法再编辑文本。此外，将无法继续应用排版选项。例如，转换为轮廓的文本将不会参加连字。

5.6 本章小结

通过对本章的学习，读者了解了计算机中颜色的分类模式，【颜色】面板、【色板】面板、【渐变】面板的应用和操作，希望读者能认真阅读，并熟练操作颜色的各种面板，作出颜色炫丽多彩的设计作品。