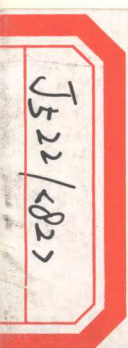
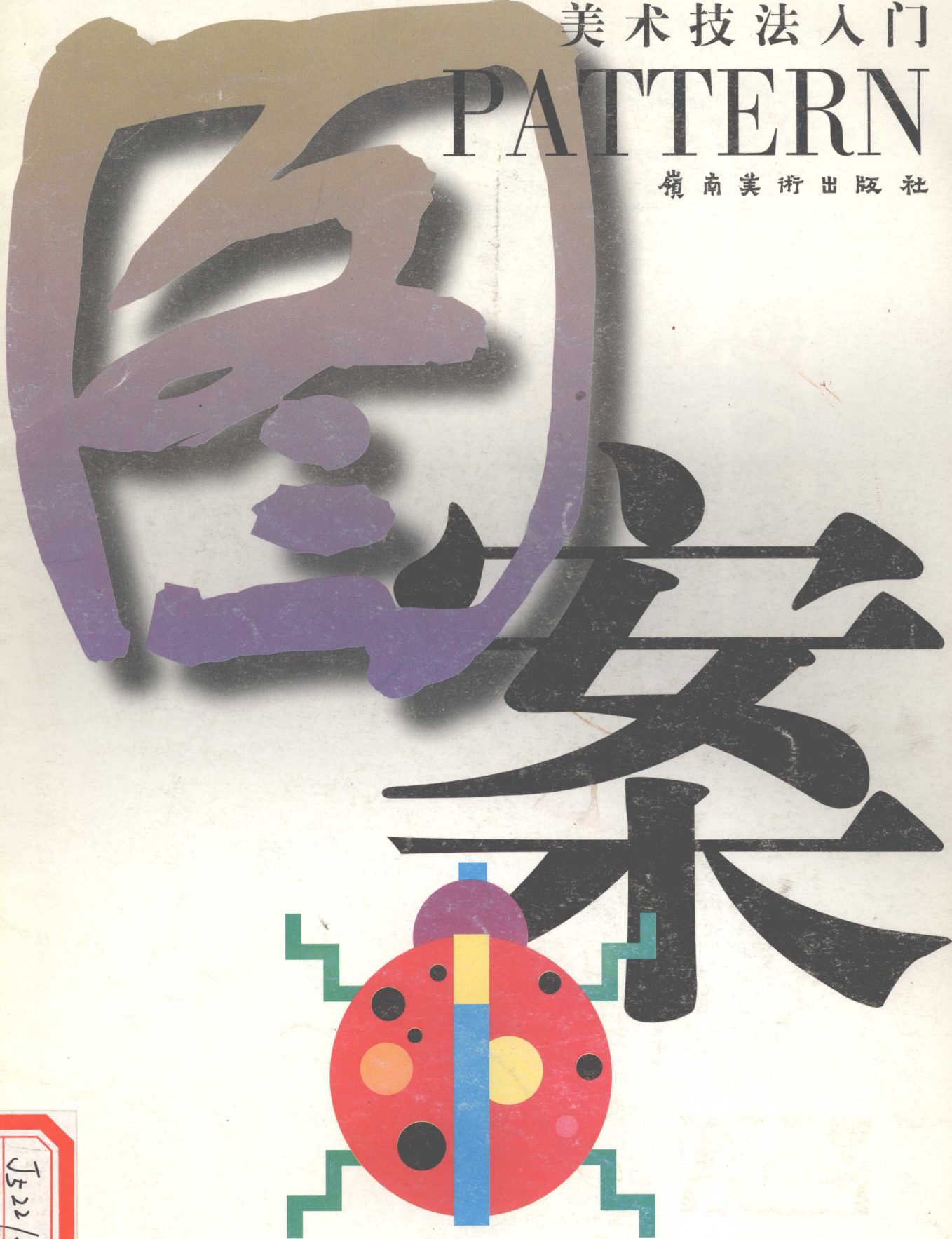


美术技法入门

PATTERN

岭南美术出版社



I SHU JI FA RU MEN · TU AN

图书在版编目 (CIP) 数据

美术技法入门·图案/黄伟. —广州: 岭南美术出版社, 1999. 6
ISBN 7-5362-1940-7

- I. 美…
- II. 黄…
- III. 图案-色彩-技法 (美术)
- IV. J211.2

美术技法丛书 (图案)

出版发行: 岭南美术出版社

(广州市环市东水荫路 11 号 邮编: 510075)

出版人: 曹利祥

经 销: 广东省新华书店

印 刷: 中山市新华印刷厂

版 次: 1999 年 6 月第 1 版

1999 年 6 月第 1 次印刷

开 本: 787mm × 1092mm 1/16 印张: 2

I S B N 7-5362-1940-7

J·1702

定 价: 9 元

如发现因印装质量问题影响阅读, 请与承印厂联系调换



目 录

美术技法入门·图案



22678518

图案概述·····	1
图案形式美的规律及法则·····	5
图案的色彩·····	6
基础图案的构成形式·····	12
制作图案的工具与材料·····	17
图案的制作技法·····	17
图案造型的基本方法·····	20
几何形图案造型·····	24
图案的应用·····	25
范画·····	27

1280593



图 1

图案概述

图案是运用美的法则，对某种器物的造型、色彩、纹样进行设计的图样。它是人们在社会实践中对大自然中美的形象，通过描绘、加工、变化等，使其更加完美和谐，应用于美化生活环境。掌握了图案形式美的规律，能提高审美情感和在生活中创造美、应用美的能力。具体说，图案是实用美术、装饰美术、建筑美术、工艺美术等方面关于形象、色彩、结构诸因素构成的设计方案。图案可分为平面图案和立体图案两类。对于只有造型结构而无装饰纹样的设计图样称为立体图案，如建筑设计（图1）、花瓶设计（图2）等，而花布设计（图3）、平面广告设计（图4）等为平面图案。

图案涉及到人类的衣、食、住、行的各个方面，它的内容和题材相当广泛、丰富。图案按题材类型可分为：植物图案（图5）、人物图案（图6）、动物图案（图7）、风景图案（图8）和几何图案（图9）等。



图 2



图 3

0593



图 4



图 5

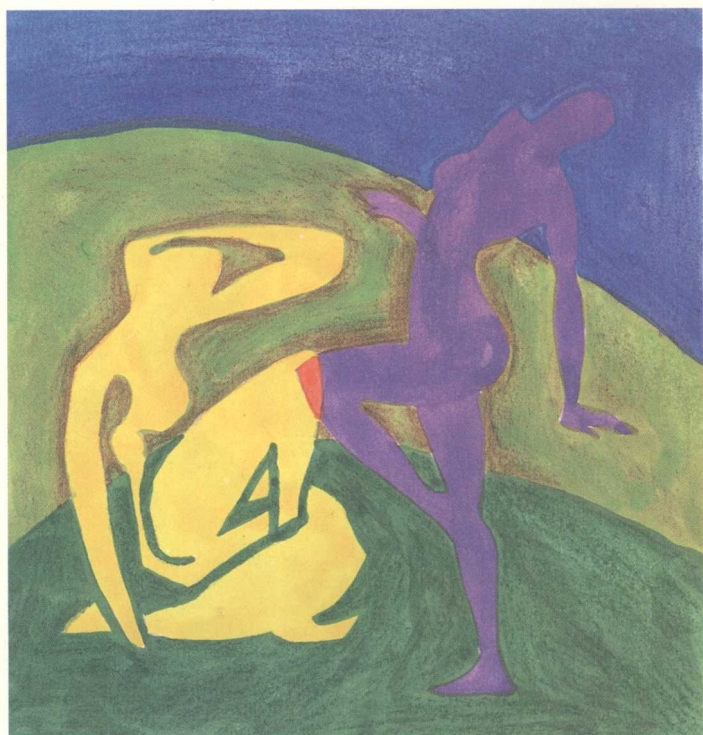


图 6



图 7

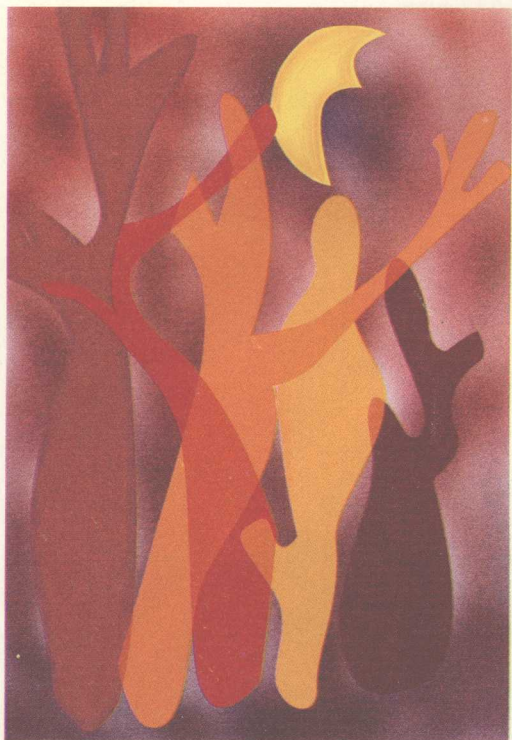


图 8



图 9

图案形式美的规律及法则

变化统一：

变化统一是相对的，在变化中求统一，在统一中找变化，做到整体统一，局部变化，局部变化服从整体。即在“变中求整”、“平中求奇”（图10）。

变化：在图案的组织造型上，要有疏密、高低、大小、方圆、曲直、长短等区别，色彩上有明暗、冷暖、浓淡等对比。变化会使图案生动活泼，没有变化的图案就会显得单调乏味（图11）。

统一：是在图案的纹样变化时，要有一种一致的或具有一致趋同的感觉，也就是在造型或色彩处理上要协调，使图案严肃、大方、单纯，具有稳定感。不统一就不协调，没有整体感（图12）。



图 10

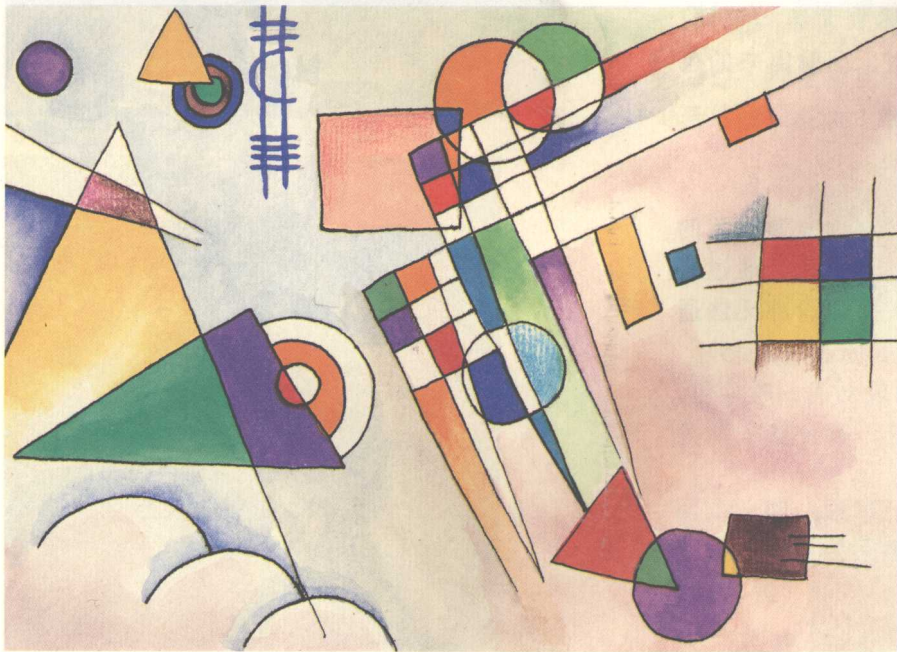


图 11

对称与均衡：

对称：也叫均齐。指依一中心线，在其左右、上下或四周配置同形、同色、同量的纹样所组成的图案形式。它是根据纹样占据空间关系而言的。其特点是稳定、庄重、整齐，处理不当就会呆板（图 13）。

均衡：指在中心线左右、上下或四周配置不同形、不同色、不同纹样，但量是相同的图案形式。这种均衡是一种感觉，主要靠经验，而不能用数理方法来计算。这种图案形式较为生动、活泼和多变（图 14）。

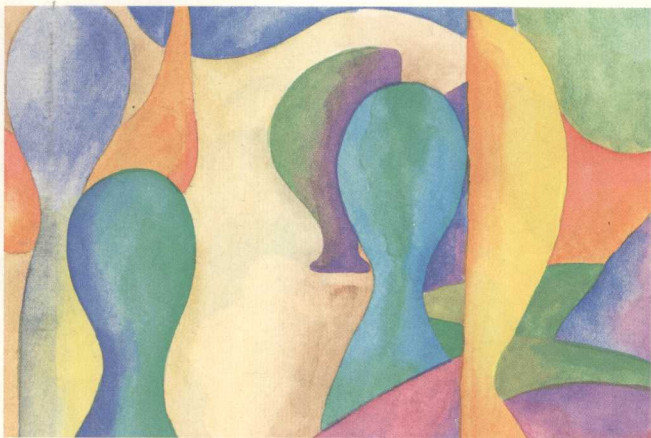


图 12

图案的色彩

色彩来源于阳光，光通过三棱镜折射，能分解出红、橙、黄、绿、青、蓝、紫七种颜色，当物体被光照射后，由于物体表面结构不同，有的色光被吸收，有的被反射，反射出来的色光就是我们所看见物体的颜色。

原色、间色、复色：

原色：绘画中，把红、黄、蓝作为调色的基础，它们是构成其它颜色的基本色，通过它们可调制出丰富多彩的颜色，而自身却无法通过其它色调制出来，所以它们叫原色（图 15）。

间色：由两种原色调合而成的色，叫间色，又称二次色，如：红 + 黄 = 橙，黄 + 蓝 = 绿等（图 16）。

复色：又称再间色，第三次色。如一个间色与别的原色的混合色，一个间色与另一间色的混合色，或三原色的混合色，等等（图 17）。



图 13

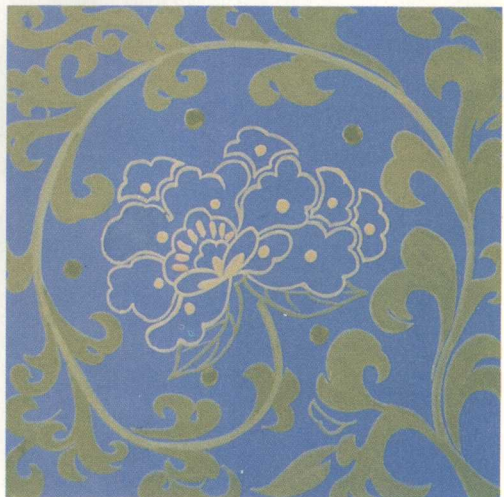


图 14

色彩三要素：

色相：色彩所呈现出来的质的面貌。如日光透过三棱镜分解出的红、橙、黄、绿、青、紫六种色相。色相即色别，也称色度，是色彩具体面貌，如红、黄、蓝等（图 18）。

明度：即亮度、明暗度，是某一种颜色的明暗深浅程度。每个色相加入白色，可提高明度，调入黑色，明度就降低（图 19）。

纯度：又称彩度、饱和度，即色彩的鲜艳度。颜色中的黑、白、灰是没有彩度的，每一色相与黑、白、灰进行混和，就降低了彩度，如：大红彩度高于粉红、深红与灰红等（图 20）。

色彩对比：

明度对比：在同一种颜色中，加白或加黑变幻出不同明度的对比（图 21）。

色相对比：由两种或多种色彩并置，因色相不同而形成的对比现象，它包括：邻近色对比（图 22）、补色对比（图 23）、冷暖对比（图 24）。色彩的冷暖是相对的，当一种色与冷色对比时，它可有暖的感觉，当与暖色对比时，又可产生冷的味道。

纯度对比：在同一色相中，当纯度不同的颜色，产生对比时，纯度高的越显鲜艳，纯度低的越加混浊（图 25）。

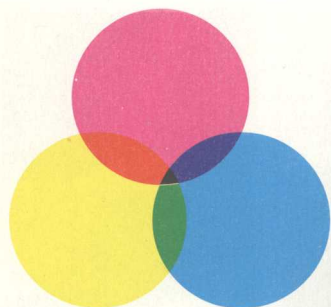


图 15

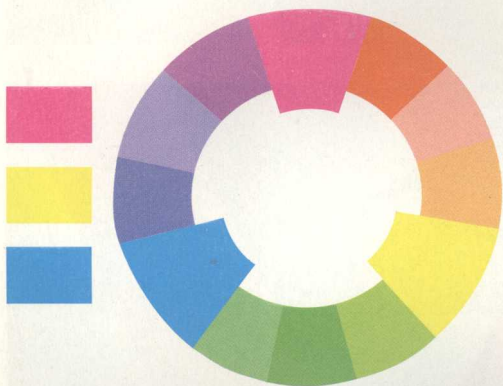


图 16

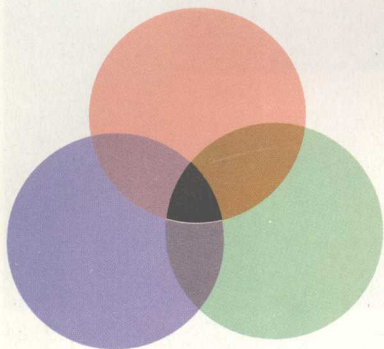


图 17

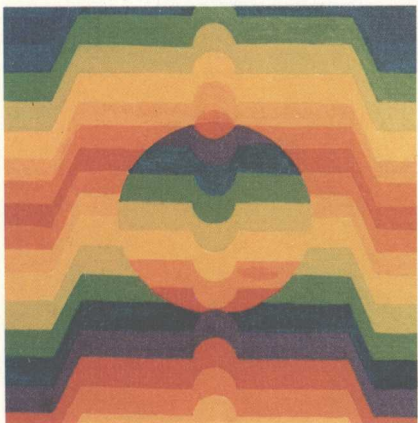


图 18



图 19

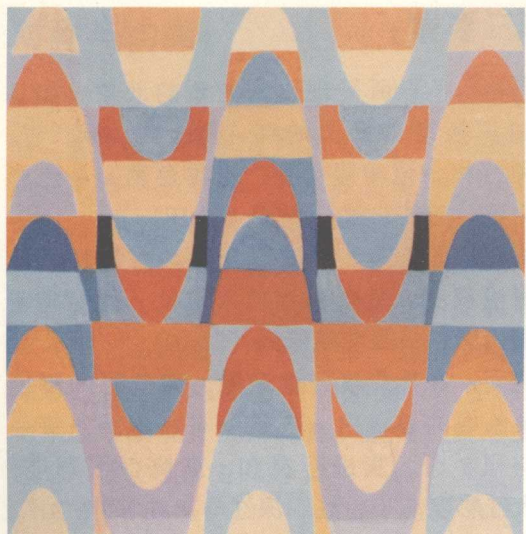


图 20



图 21

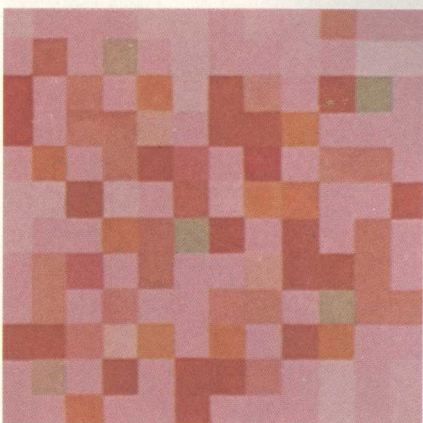


图 22

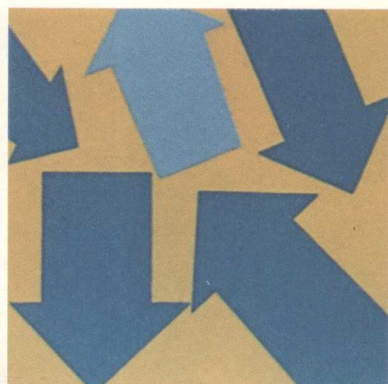


图 23

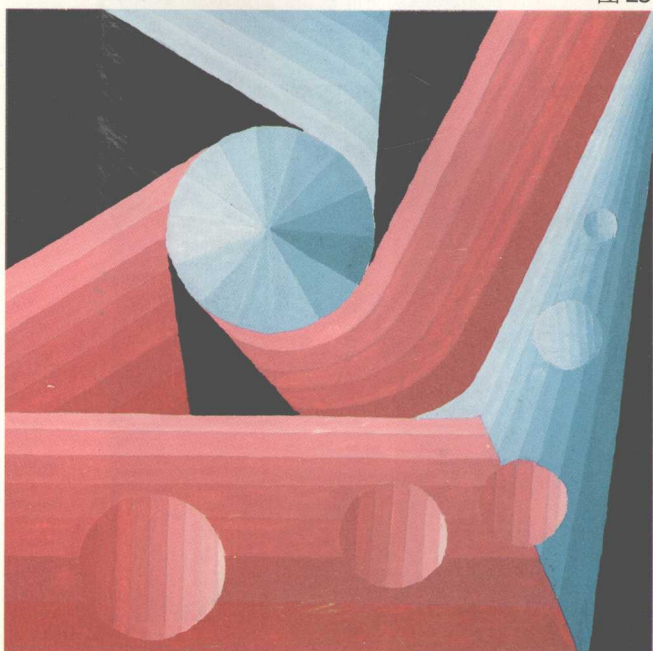


图 24

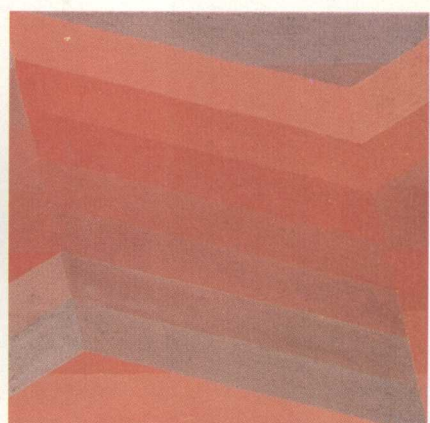


图 25



图 26

色彩的知觉与感情：

色调：是画面总的色彩倾向效果或主要的色彩印象。

在画面中起主导作用的色相，就是色调的基础，如：在绘制的图案中，蓝色为主导色，则称蓝色调图案（图 26），红色为主导色则称红色调图案（图 27）。

色彩的轻重感：明度高的色轻，明度低的色重，在相同明度下，艳色重，浊色轻（图 28）。

色彩的软硬：与轻重相互关连，轻色则软，重色则硬（图 29）。

色彩的感情：不同的色彩效果能使人产生不同的色彩情感。

暖色为兴奋色，能使人联想到火的燃烧、太阳、红花等，给人一种温暖、活泼的感觉（图 30）。冷色为沉静色，是人们对冬天的池水、冰天雪地、海洋、夜空的联想，使人感到寒冷、宁静等（图 31）。明度高的颜色明快，明度低的颜色忧郁（图 32）。高彩度的颜色明快，低彩度的颜色忧郁（图 33）。白色与其它色混合明快，黑色与其它色混合忧郁（图 34）。

色彩的调和：

把丰富的色彩统一到一个画面中，使画面处于一种平衡状态，画面就会感到和谐。

最基本的调和的方法如：

在画面中，过分强烈的色彩之间增加装饰线或颜色使其和谐，如：用金、银或黑、白色作装饰线，使色彩稳定协调（图 35）。

在不同颜色中，都调入同一种颜色，如：在一种颜色中都调入白色或黑色或其它颜色，使其明度、纯度降低达到整体色彩的和谐（图 36）。

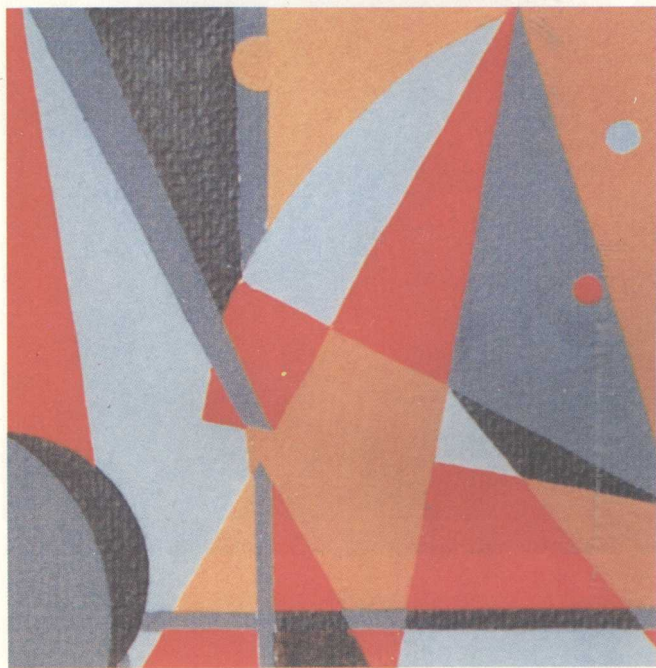


图 27



图 28



图 31

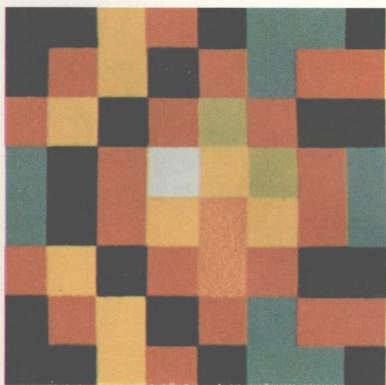


图 29

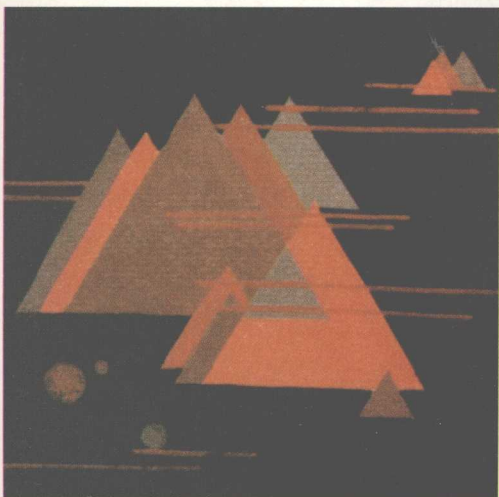


图 30



图 32

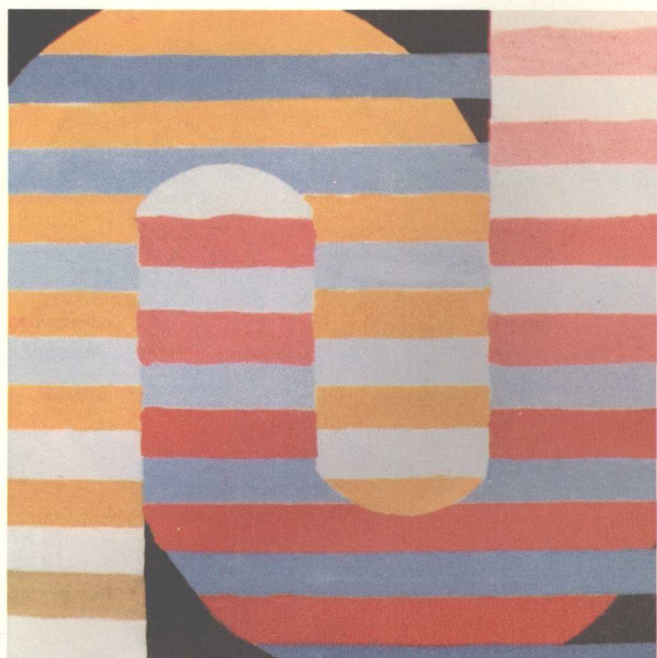


图 33

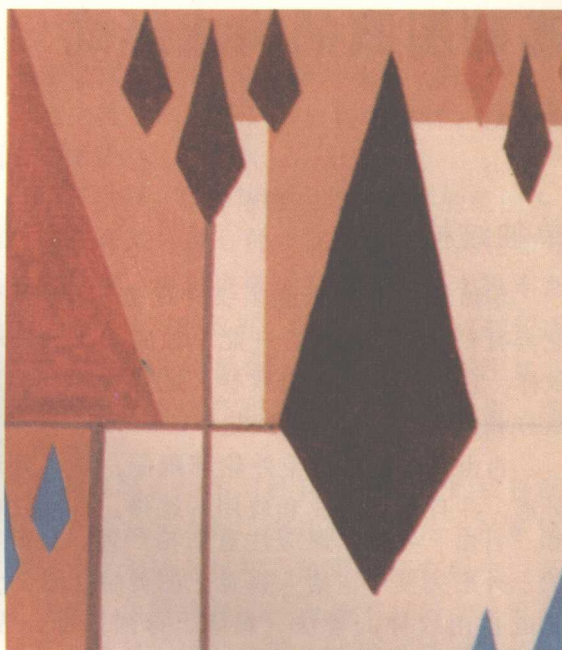


图 35

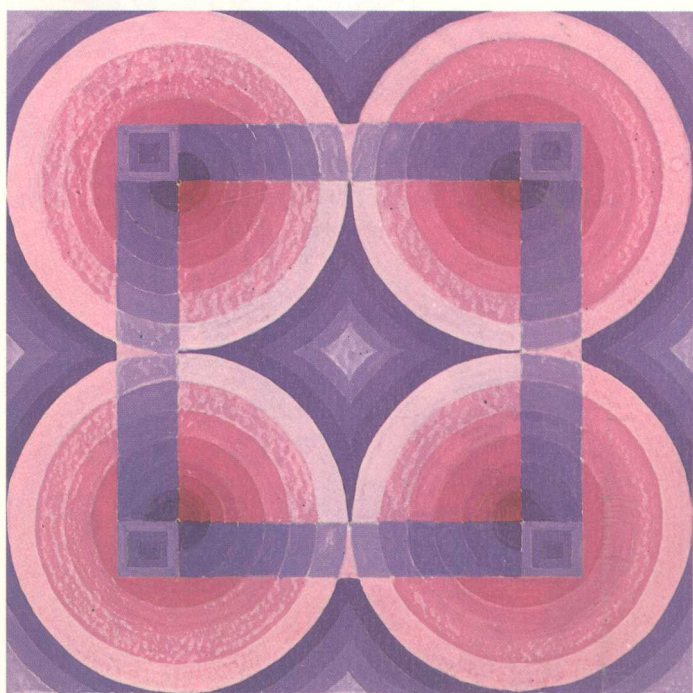


图 34



图 36

基础图案的构成形式

单独纹样：

单独纹样是构成连续纹样最基本的单位。它具有相对的独立性，并能单独应用于装饰的纹样，它可分为：自由纹样、适合纹样、填充纹样和角隅纹样等几种形式。

自由纹样：指不受外轮廓限制，自由处理外形，并且单独构成和应用的纹样。自由纹样虽“自由”处理，但应注意结构严谨、造型丰满、外形完美等，给人视觉上的美感（图 37）。构成自由纹样的骨法（组织、排列）可分为：对称（图 38）与不对称（图 39）两种形式。

适合纹样：根据所需要的外轮廓形，把图形填充到外轮廓形中，如：方形（图 40）、圆形（图 41）、三角形（图 42）、多边形（图 43）等，纹样的形态正好与外轮廓形相吻合，就是除去边框仍旧具有清晰的边框形状特征。其基本的骨法很多，这里只简单介绍四种。

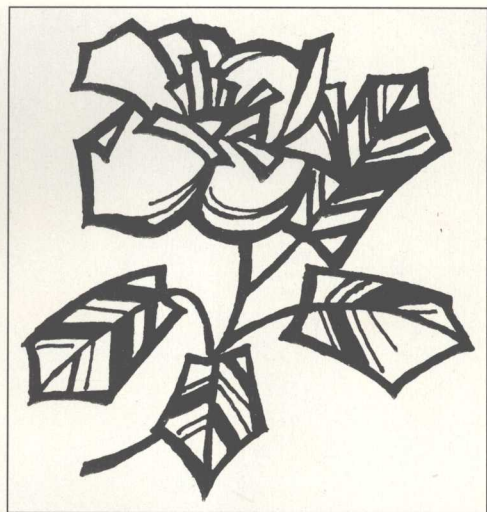


图 37

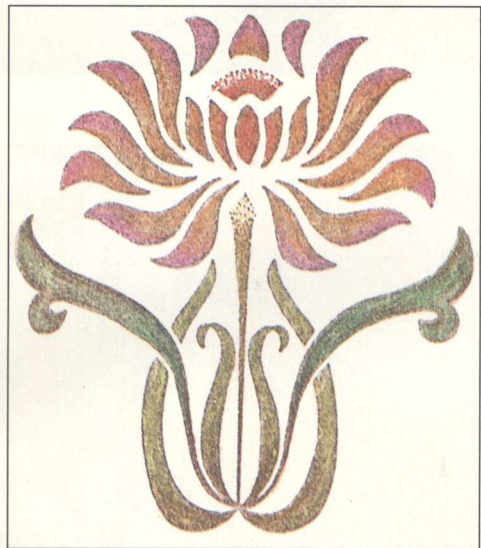


图 38



图 40



图 39



图 41



图 42



图 43

构成适合纹样常用手法有：

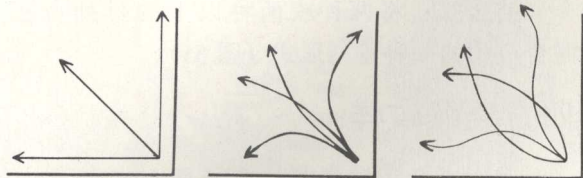
主要纹样变形，以适合外轮廓（图 44）。

在主要纹样之外，添加其它纹样，以求得适合（图 45）。

填充纹样：纹样限制在外轮廓形的范围内，但纹样适合某一部分的空间与边框，其它部分作自由处理，也可突破少数边线，以求得丰富多样、生动活泼的效果（图 46）。填充纹样较适合纹样，更加生动活泼、自由，但必须注意空间分割需得体，纹样和空白的关系要均衡（图 47、图 48）。

角隅纹样：指用对称式或平衡式的纹样配置在正方形、长方形、多边形的边角上的装饰纹样，又称角适合纹样。角隅纹样有别于三角适合纹样，角隅纹样的一面是不封闭的，可向外扩张和延伸，较三角适合纹样更具有活泼多变和自由的特点（图 49）。

其基本的骨式变化有：（图示）



角隅纹样的骨式变化



图 44

连续纹样：

连续纹样是以单独纹样为基础，作重复排列，成为无限反复的纹样。如：二方连续纹样、四方连续纹样。

二方连续纹样：是一个纹样单位作上下、左右、倾斜、首尾相接等排列形成的纹样。它具有方向性的连续运动特点，形成生动的气韵和优美的韵律（图 50）。二方连续纹样常用的骨式有：散点式、接圆式、折线式、波线式、结合式等。

散点式：单位纹样各不相连的排列形式（图 51）。

接圆式：以圆圈为骨架，进行碰接、叠置排列的形式（图 52）。

折线式：以折线为主要骨骼线，区划带面，并在间隙处填以适合纹样的排列形式（图 53）。

波线式：以波线为骨骼线，对带面进行区划，并在空隙处填以适合纹样的排列形式（图 54）。

结合式：将两种或两种以上的排列方法，混合应用的一种排列形式（图 55）。

四方连续纹样：

采用一个单独纹样，在平面上作上下、左右四方面重复排列成块面，并可无限扩展的纹样形式。多用于花布设计、装饰用品等（图 56）。其主要的组织形式有：散点式、连缀式、压叠式等。一个散点平排、两个散点平排、三个散点平排、四个散点平排、四点斜排（图 57～图 61）。

散点式：以一个至数个纹样组成一个单位纹样作分散排列，因横向排列位置的不同，分为平排和斜排两种。散点排列是四方连续纹样最常用的排列方法（图 62）。

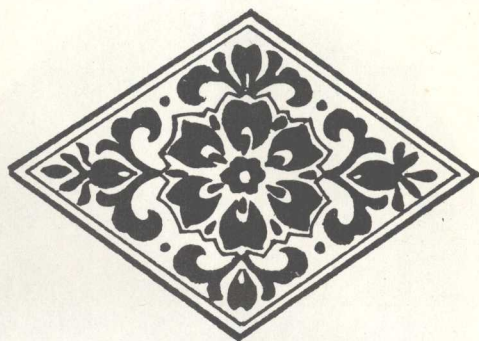


图 45

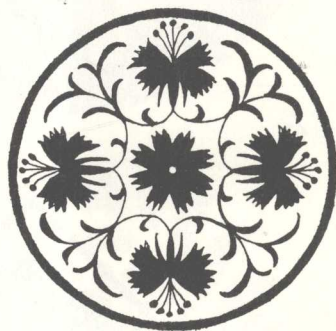


图 46

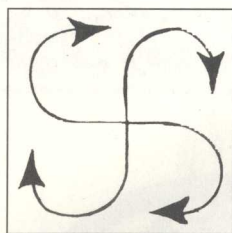


图 47

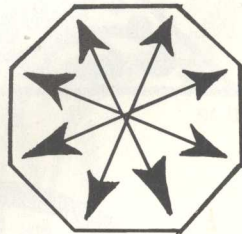


图 48



图 49