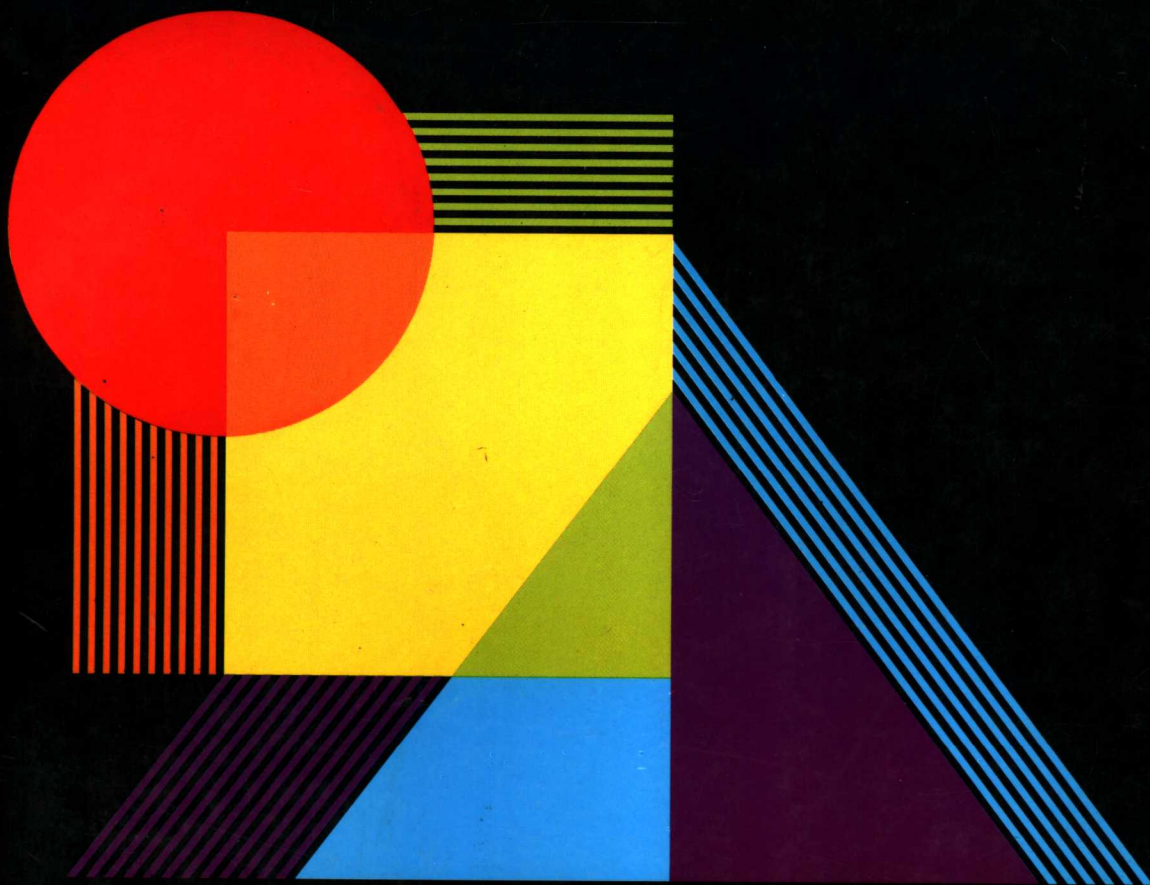




装饰图案

董汉铭 绘编



中国建筑工业出版社



作者简介

董汉铭 1931年生于江苏省常州市。

1955年毕业于江苏师范学院美术系。现为北京工艺美术学校高级讲师。中国美术家协会北京分会会员。北京工艺美术学会会员。

作品水彩画、装饰画、宣传画曾在北京、上海、南京等地展出。1991年由北京广播电视中等专业学校录制“图案基础”教学一套，随录相编著“图案基础”教材。1992年水彩画(军事博物馆)和装饰画(北京电视台)参加“美丽的北京”建筑画展得纪念奖，并在《美丽的北京建筑画选》刊登。水彩画(军事博物馆)被“北京市城市建设档案馆”收藏，并发荣誉证书。1995年出版《建筑装饰画》和《装饰图案》。

装饰图案

●董汉铭绘编

中国 建筑 工业 出版 社

(京) 新登字 035 号

本书主要介绍装饰图案的创作方法, 内容包括: 图案的概念, 图案的设计原则, 图案的构成法则, 图案的表现技法, 图案色彩, 花卉图案, 几何图案, 综合图案及花卉写生等。

本书可供建筑装饰设计、染织服装设计、工艺品设计、日用品设计及舞美设计人员参考。

装 饰 图 案

董汉铭绘编

责任编辑: 欧 剑

版面设计: 刘 洋

中国建筑工业出版社出版、发行 (北京西郊百万庄)

新华书店经销

精美彩色有限公司印刷

开本: 787×1092毫米 1/16 印张: 9 字数: 220千字

1995年7月第一版 1995年7月第一次印刷

印数: 1—6,600册 定价: 58.00元

ISBN7-112-02509-5

J·1(7590)

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题, 可寄本社退换

(邮政编码 100037)

前 言

图案的历史源远流长，在人类尚未发明纸张和颜料之前，我们的祖先就已在陶罐上刻划出彩陶纹样，将铜矿铸造出青铜纹饰。随着时间的推移，又出现了漆器图案、丝绸图案、画像砖石、陶瓷图案、敦煌图案、建筑图案等等，在人们衣、食、住、行的各个方面，都少不了图案的装饰。

现代经济的发展，商品全靠新奇的造型、醒目的图案去吸引顾客，人们物质水平的提高，需要别致的服饰和优美的环境来美化自己的生活。

我们知道大自然中的花草树木、建筑风景等，都是很美的图案资料，如何将这些美好的形象，丰富的色彩变为装饰图案。本书就是我从从事图案教学多年，绘制的示范作品和学生的部分作业。这里主要介绍从自然中收集花卉资料、创作装饰图案的方法，学了花卉写生变化，其他形象的变形也易于掌握，因为它是一切装饰美术的基本方法和基本功。不管搞装潢设计、染织服装设计、工艺品设计、日用品设计以及舞台美术设计、建筑装饰等，都需要图案装饰。为此，现将这些作品奉献给爱好装饰艺术的人们，我想读者可以从中得到启发、有所裨益。

目 录

一、图案的概念	5
二、图案设计的原则	5
三、图案构成法则	5
四、图案的表现技法	11
五、图案色彩	13
六、花卉图案	17
七、几何图案	95
八、综合图案	112
九、花卉写生	130

一、图案的概念

图案是一种实用和装饰相结合的美术，它不是独立的艺术形式，而是与人们的物质生活所必须的衣、食、住、行各方面相结合的。从艺术的表现形式来分，有平面图案和立体图案两大类。一般是指装饰在日用品、工艺品及建筑物上的纹样，是由造型、色彩、构图三者构成的设计方案。如染织品上的花纹、装潢和书装上的纹样以及建筑装饰等，都属于平面图案。陶瓷、玻璃器皿、钟表、家具、电气用具等属于立体图案。

二、图案设计的原则

图案设计的原则：适用、经济、美观。

三、图案构成法则

构成图案的资料，有形体的不同，如形体的大小、方圆、长短、粗细等区别。又有色彩的不一，如色彩的明暗、冷暖的变化。要将这些不同的形象安排得体，就必须进行选择取舍，采取一定的方法，进行组织变化，才能形成美的图案设计。

（一）统一与变化

构成图案美的基本原理是统一，因为相同的形象，性质较单纯，最易给人感觉到。例如形状的齐一，方向的一致，色相的类同，都能起到一种整齐而有规律的美，如图1所示。

但只有单纯的统一，没有变化，就显得单调无味，所以必须要有变化，如大小不同的花形或叶片排列起来，花形或叶片是相同处，大小是相异处，这样的排列，就产生既统一又变化的效果，如图2所示。

图1

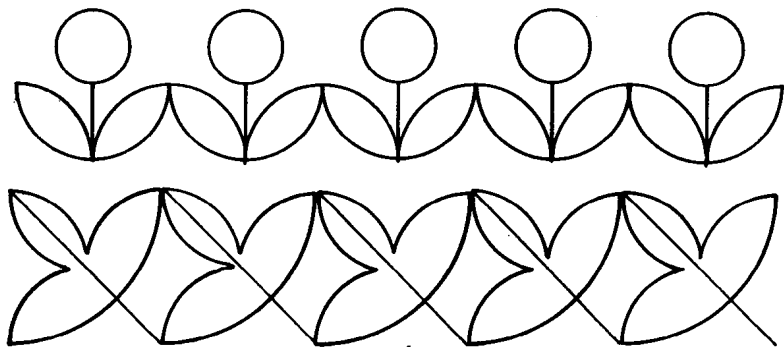
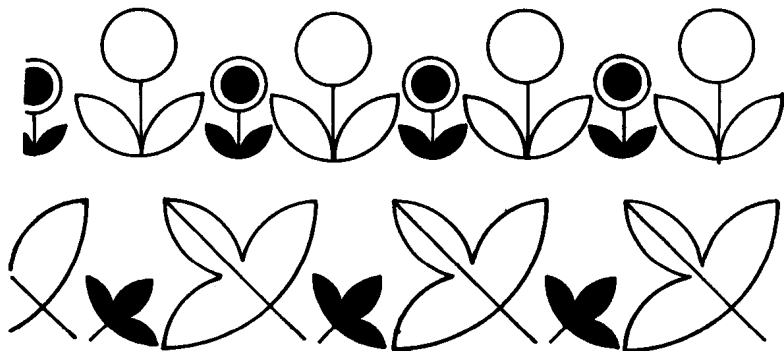


图2



但变化不能太过分，太过分就会杂乱、不美，要做到整体统一，局部变化，使统一与变化达到完美的结合。

（二）对称与均衡

图案美除了统一与变化是最基本的原理外，还要有安定的要素，就是对称与均衡。

对称就是等量等形的组织，其形式是依中心点或中轴线划分，有左右对称、上下对称、多面和多角对称等。对称的图案有统一感，有规律性，给人一种整齐、庄重的美感，如图 3 所示。

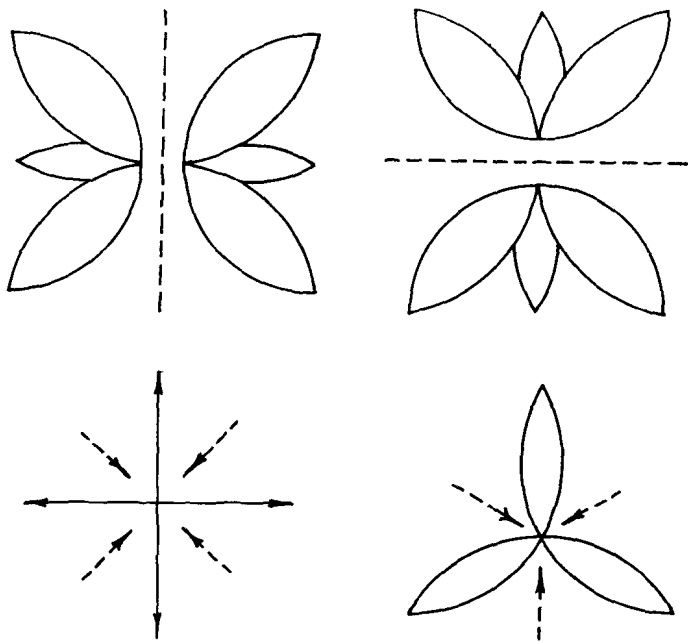


图 3

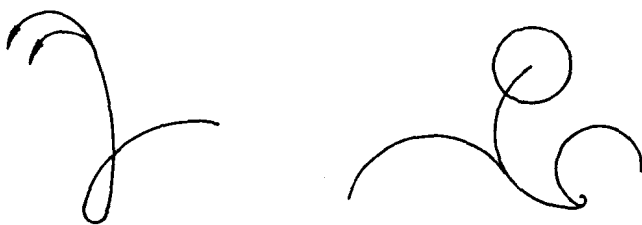


图 4

均衡就是等量不等形的组织，是依中心点或中轴线保持力量的平衡，形状有多有少、有大有小，而重心要稳定。均衡的图案富变化，有动感，其特点生动活泼，如图 4 所示。

（三）条理与反复

这是图案组织的主要原则，因为这种条理与反复形成了图案的秩序美，产生出多种多样的节奏，有缓慢的、急促的、单数的、双数的、等距的、不等距的、求心的、远心的种种变化。如二方连续纹样、四方连续纹样等就是根据该原理形成的，如图 5 所示。

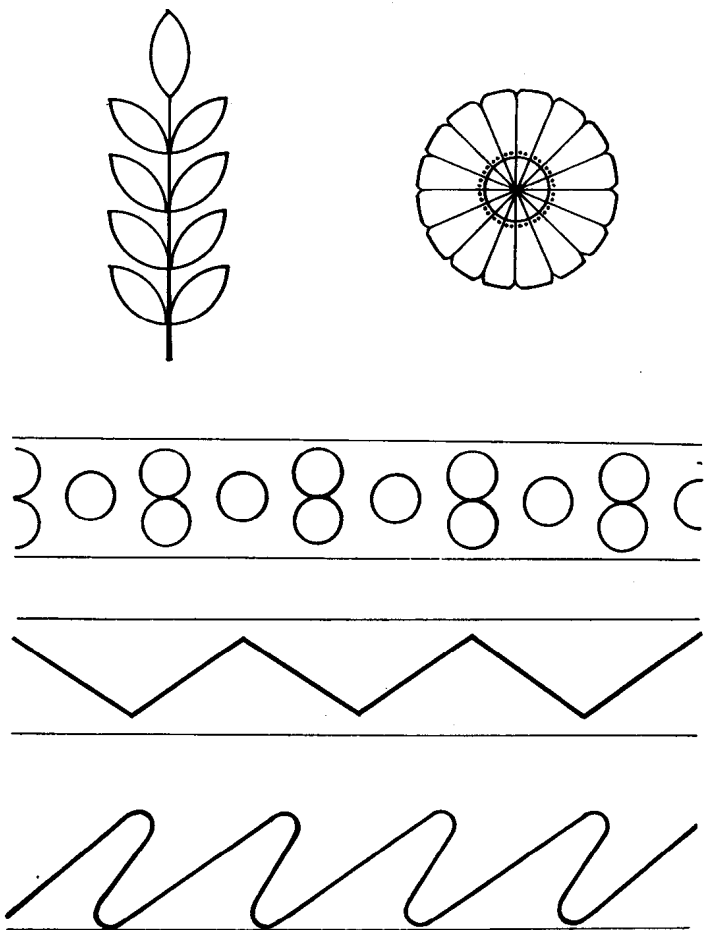


图 5

（四）调和与对比

调和与对比是图案的基本技巧，对比也称对照。有色彩的对比，如黑白、冷暖、明暗、深浅等；有形象的对比，如方圆、大小、长短、肥瘦等；有方向的对比，如上下、左右、前后、向背等；有线条的对比，如粗细、曲直、疏密等；有质感的对比，如软与硬、光滑与粗糙等。有对比才能互相衬托。

调和与对比相反，调和是形和色都比较相近，如形状的圆与椭圆，色彩的绿与黄绿、蓝与蓝绿等，具有和谐、宁静的协调感，一般用大调和和小对比效果较好，如“万绿丛中一点红”，就觉得很美。如图 6 所示。

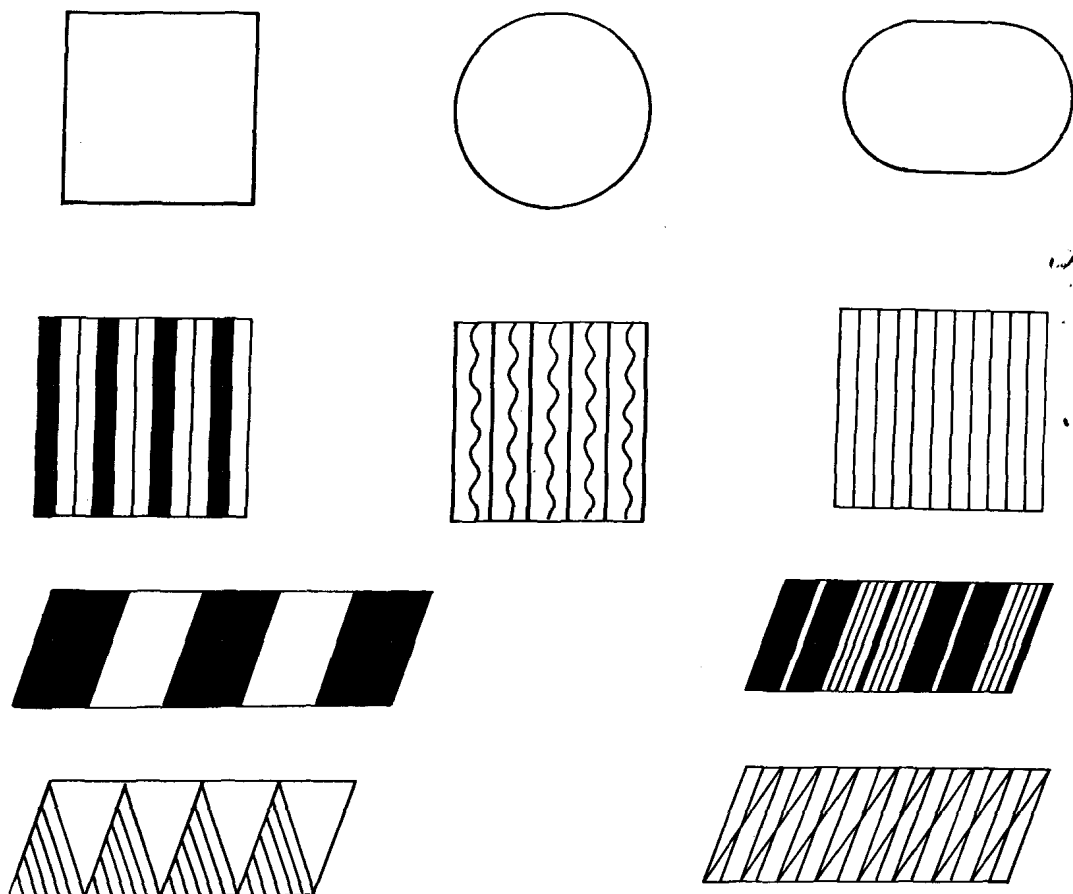


图 6

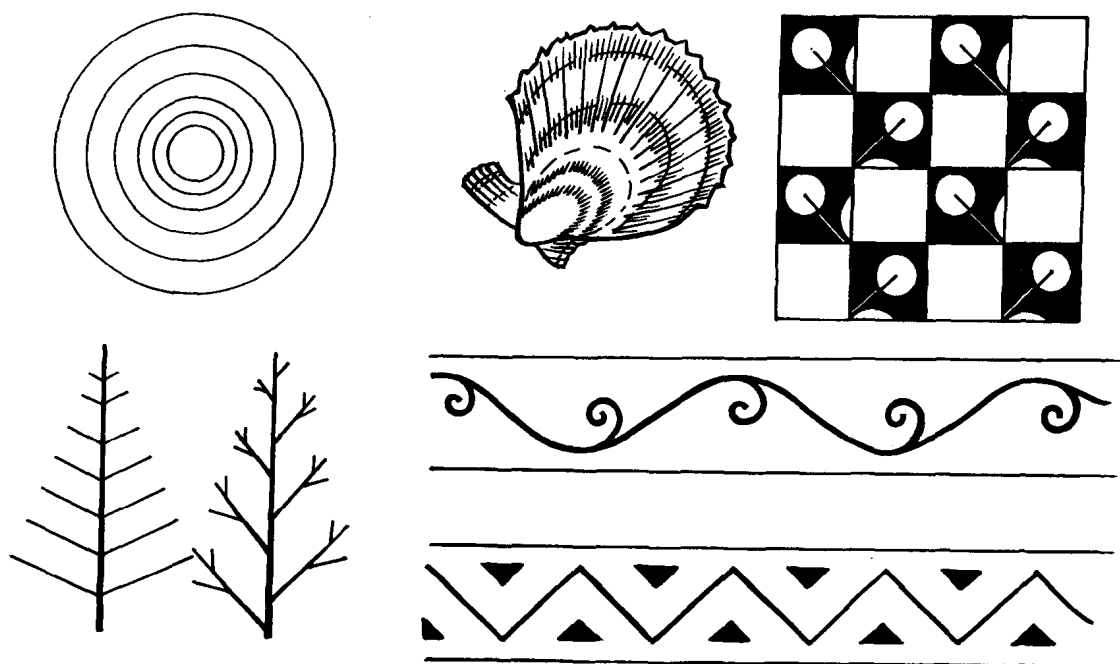


图 7

（五）节奏与韵律

前面讲的条理性与反复性产生了节奏感，节奏是规律的重复，是一种机械的美。在生活中这样的机械纹很多，如植物的生长有对生、互生，向日葵花籽由中心向外旋转的扩张纹，投石于水中的波纹，炊烟，贝壳，树的年轮纹等等。艺术工作者根据生活中这些美的动律，加工提炼，创造出音乐、舞蹈、美术、图案、诗歌等艺术旋律。这种旋律是在节奏基础上丰富和发展起来的音律，它赋予节奏以强弱起伏、抑扬顿挫的变化，所以节奏带有机械美，而韵律则是在节奏变化中产生的情调，具有音乐的韵味美。

在图案设计中，节奏与韵律最简单的表现方法，就是把一个纹样连续反复排列，就能产生节奏，再加些渐变或对比的法则，就可构成富有韵律感的图案来，如图 7 所示。

（六）比例与权衡

图案设计中的比例，是指物体的横宽、竖直等的实际尺寸在使用上产生的关系，一般是以人体的尺寸作标准，根据使用的便利和需要而制定的，如建筑、家具、器皿、服饰等，像桌椅，成人和儿童使用的尺寸就不相同。

权衡是指物体各局部与局部之间、局部与整体之间的关系，是否符合美的比例。如女服的设计，短裙配长上衣，长裙配短上衣，这样的比例就美观大方，如图 8 所示。

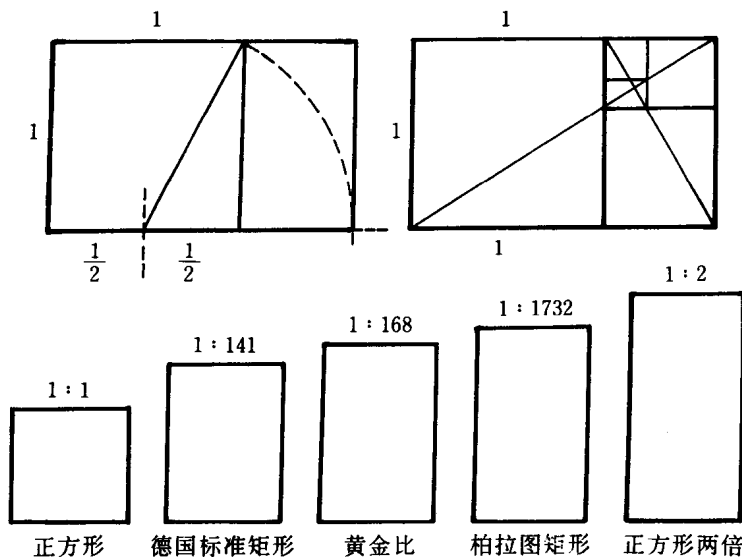


图 8

（七）静感与动感

前面讲过对称的纹样严肃端庄有静感，均衡的纹样生动活泼有动感。从形状来看，三角形、四方形、梯形是静态的，圆形是动态的；从线形来看，水平线是静态的，波线、曲线是动态的；十字线是静态，旋转线、涡线就有较强的动感。从色彩

来看，明色调、暖色调、对比色调活拨生动，暗色调、冷色调、调和色调幽静文雅，如图 9 所示。

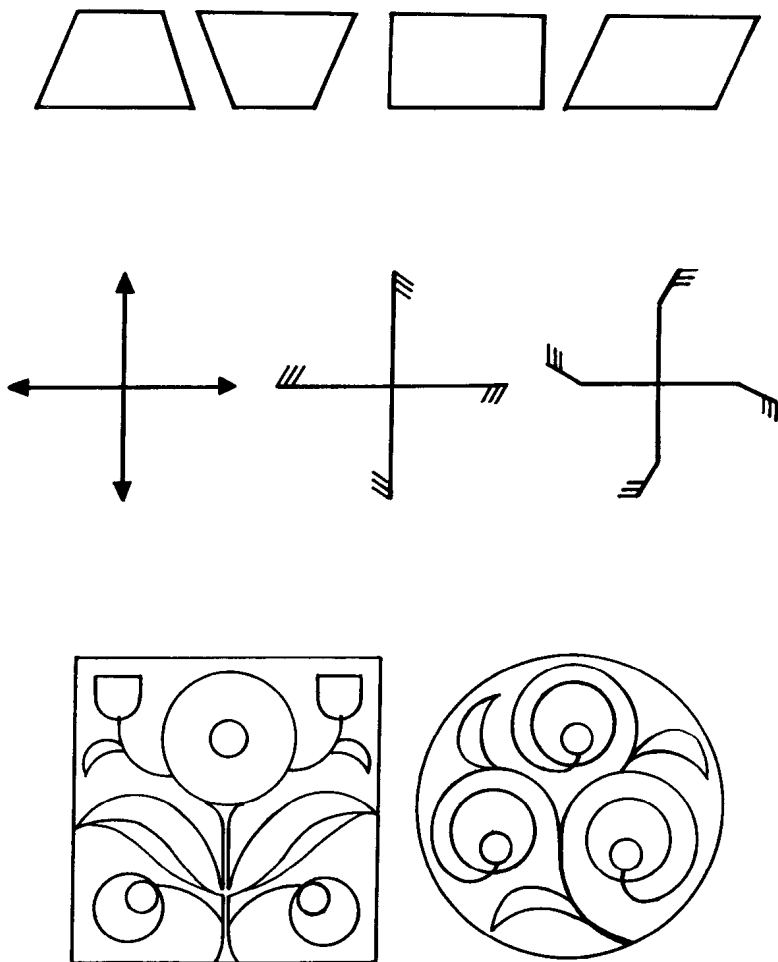


图 9

(八) 统觉与错觉

当我们观看物象时，在视觉上引起的最突出部分为中心的统—感觉，就叫“统觉”。

错觉是人眼观察物象或色彩时，视觉眩惑而产生一种心理错误的感觉，叫“错觉”作用。形的错觉，有形的大小、长短、宽窄、正斜、曲直等错觉。色的错觉，有明暗、黑白的不同造成视觉上的不同感觉。

生活里这种错觉现象很多，进行图案设计时应特别注意。如在建筑上，古希腊对神殿的高大柱体建筑，就使柱体中间部分稍加凸出，这样看起来，中间部分就不觉细小。又如人们的服装，瘦人穿竖条纹衣服就觉得更瘦，胖人穿横条纹衣服，就显得更胖，反之，瘦人有丰满的效果，胖人可显得苗条，如图 10 所示。

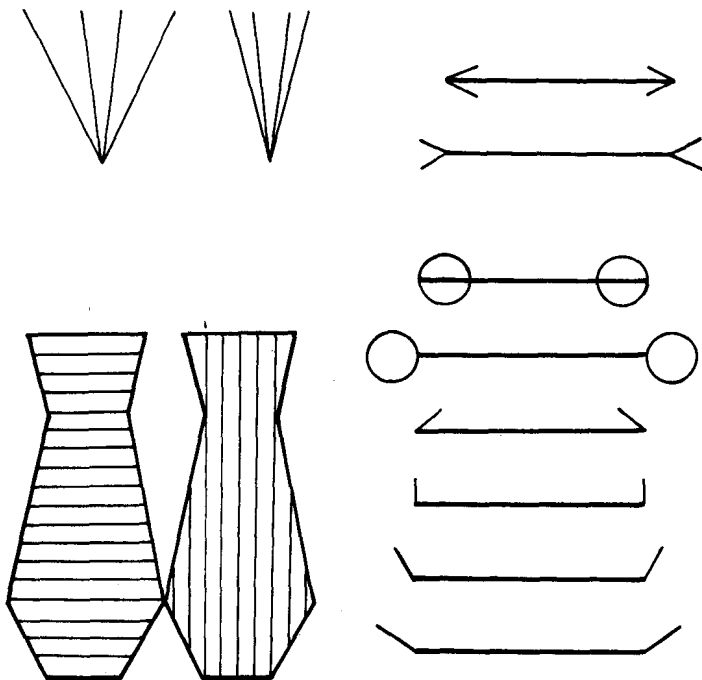
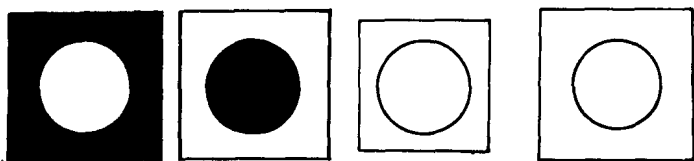


图 10

四、图案的表现技法

创作一幅图案，除了有好的构思和构图之外，还要用各种艺术手法，将它具体表现出来，这就是技法。图案的技法很多，但要根据内容的需要来运用。下面列举几种常用的技法：

（一）点绘法

点可以连成线，也可组成面，由于点的大小、疏密不同，可以表现图案形象的深浅、明暗和层次关系。点有粗点、细点、圆点、方点、三角点、菱形点等，还有有规则的点和无规则的点，描绘时一般用毛笔、绘图笔等工具，还可用多种材料来表现各种特殊形象的点。在描绘时要点得均匀，可以平铺地点，也可由稀到密地点，就是不能乱点，才能达到装饰效果。点绘的用途很广，如印刷中的“网纹”，印花中的“雪花点”，刺绣中的“打子绣”。点不但能表现形象，还可做底纹，起衬托作用。

（二）线描法

线是我国传统图案的主要表现方法之一。早在彩陶、铜器、漆器上，就用线进行装饰。线有直线、曲线。直线可分水平线、垂直线、斜线、交叉线等。曲线又可分弧线、波线、涡线、螺

线等。描绘时常用挺拔的“均匀线”，也可用有轻有重的“顿挫线”，也可用有粗有细的“抖动线”，也可用干笔产生“虚实线”，也可用双条或双条以上的复合线。线的用途很广，既可造型，也可分割形，线的描绘可刻划形象特征。

（三）平涂法

也是影绘法，它主要用块面来表现形象的形态、特征，运用大小不同的面和色块的对比，描绘出多种多样的纹样，根据不同的内容，用正视、侧视、俯视等不同角度来绘制不同的艺术效果，如果这种方法显得形象单调时，可采用黑白穿插来处理。在黑影形象的轮廓内，留出局部形象的空白，如黑叶留白脉、黑花留白蕊等，这样形象特征就明显了。面的表现例子很多，如汉画像石。挑补绣花中的补花，就是用各种色布的块面贴出的花纹。

（四）退晕法

是将色彩分成一层一层来平涂的方法，就是用一种色，逐渐加强或减弱来表现，也可用几种色来表现，它可以从内到外不断加深，也可从内向外逐层变浅，晕带可以是等矩的，也可以是逐层加宽或缩小的。我国刺绣图案和建筑彩画中常用此法。退晕表现出来的色阶变化，形成有规律的节奏美，使得色彩更加丰富多彩。

（五）晕染法

它和退晕法不同，退晕有明显的色阶，而晕染就不分层次。色彩由深到浅或由浅到深渐渐地变化，所以有一种柔美感，我国工笔花卉画常用此法。晕染时先要掌握好纹样的结构和明暗，然后在纹样上用颜色由深到浅洗染，使色彩产生浓淡变化，纹样呈现立体效果。

（六）干笔法

画笔上的颜色要少而干，勾出的线条似断非断，干笔可以画出浓淡、虚实的变化。干笔常用秃笔或油画笔来表现。

（七）喷绘法

先按图样把要喷绘的部位用纸板雕空，再将所需色彩调配好装入喷笔，对准雕空处喷绘，如果需要几套色，就雕几块纸板，最明处可以先留出，免得喷重了影响整体效果，各色喷完后再行浓淡调整，注意色调的明暗，喷绘的画面要轻快、柔美。如果太柔、单调，可结合运用其他表现技法。

如果没有喷笔，可用刷子在窗纱网上擦刷，注意刷子不要蘸色太多，以免刷出的点子太粗。

（八）立粉法

用浓厚的白粉颜料，按纹样的位置堆涂，一层干后，再堆第二层、第三层……直至纹样形成凸起的效果。

（九）综合法

同时运用几种技法进行描绘，要注意不同技法的协调统一。

五、图案色彩

图案色彩来自自然、但不以自然为满足,要求比自然更美、更丰富。因为图案色彩是和实用相结合,起到美化生活,满足人们精神上的审美需要。

(一) 图案色彩的特点

1. 色彩是构成图案的重要因素。构图、纹样、色彩是构成图案的主要因素,三者互相密切联系。进行图案设计,除了将构图、纹样画好外,还要认真考虑色彩的运用,才能使画面得到良好的效果。例如在设计纹样稿时,感觉很不错,一上颜色后效果就差了,有时同样一种纹样,由于用色不同,得出来的效果也大不一样,这说明色彩对一张画面有很大影响。俗话说:“远看颜色,近看花”,就是这个道理。尤其现代工业设计,如汽车、电视机、冰箱、洗衣机、电扇等的外型,建筑,包装瓶、盒等,可以不装饰花纹,但必定有色彩,所以图案色彩的运用成为主要的装饰手段。

2. 图案用色可以浪漫设色。绘画用色是随类赋彩,要求再现自然物象的真实色彩关系,用色彩来塑造物象的形体、结构和空间、质感等,强调物体的固有色、光源色、环境色。而图案用色可以不受自然色的限制,着重研究物质材料色彩的相互对比与协调,要求研究色彩间的色相、纯度、明度等关系,还要考虑人对色彩的感觉、如染织有染织的用色规律,装潢有装潢的色彩要求,这是根据设计需要和设计者的构思来定色的,它不受自然色的约束,可以浪漫设色,这种色彩需要更单纯、更归纳、更概括地表现物象,使之富有装饰性,同时由于工艺条件的限制,由于“适用、经济、美观”的要求,就要少用色,以少胜多,民间兰印花布、剪纸等,就是用一色得出了丰富多彩的效果。

(二) 图案色彩的一般知识

图案色彩可用水粉颜料、聚醇颜料、丙烯颜料、荧光颜料等,基础图案用水粉颜料最相宜,既便宜、经济,又好掌握。

1. 色相——指色彩呈现出来的质的面貌。如红、橙、黄、绿、青、紫(见图 11 三原色)。

2. 三原色——色彩的基本色,不包含其他任何色素。如红、黄、青(见图 11 三间色)。

3. 间色——用两种原色相混合的颜色。如橙、绿、紫(见图 11 色环)。

4. 复色(多次色,含灰色)——以不等量的三原色调合而成。有灰红、灰黄、灰绿等。三原色等量相调合,就成黑色或深灰色。

5. 对比色——色环上色相性质距离远而相反的色。如红与绿、黄与紫、橙与青等(见图 11 色环)。

6. 邻近色——在色环 90°以内色相的性质相近的色。如红

与黄、黄与绿、绿与青、青与紫、紫与红等（见图 11 色环）。

7. 同种色——色彩的性质相同，只是色彩的明度有深浅之分。如深红到浅红，深蓝到浅蓝等。

8. 寒色——色彩中明度、饱和度弱的色相，有收缩寒冷的感觉。如绿、青、紫。

9. 暖色——色彩中明度、饱和度强的色相，有扩张和温暖的感觉。如红、橙、黄。

10. 明度（光度、明暗度）——色彩中黄色最明，紫色最暗；同类色中深红、深绿色暗，浅红、浅绿色明；无色系中黑最暗，白最明。

11. 纯度——又叫饱和度、色度，是指色彩最饱和的现象，如正红、正绿等。

12. 色调——以某种色为主，再配其他色彩组成的调子叫色调。如绿色调、红色调、冷调、暖调、中间调、明调、暗调、灰调等。底色经常决定画面的调子（见图 12 色调）。

（三）图案色彩的配合

1. 调和色的配合——两种以上的色彩在同一环境里配合时，产生柔和悦目的现象，可称为色彩的调和。调和色主要指同种色、同类色、邻近色、含灰色（复色）等。

（1）同种色的配合：就是用一种色加入白或黑，调配成明度不同的色彩。使用时要掌握明暗对比关系，明度不宜过近，过近易平淡。明度对比稍大，画面明朗，这种配合效果有朴素、柔和之美。

（2）邻近色的配合：就是用色环上 90° 以内的邻近色相配合。如黄、黄绿、绿或红、红紫、紫等，以及他们之间相互混合产生的色彩相互配合的新色。配合时要注意加强或减弱色彩本身的明度及纯度，才能达到调和又对比的效果。

（3）同类色的配合：就是类似的色彩相配合。如淡黄、中黄、土黄、桔黄、赭黄等。或普蓝、深蓝、钴蓝、鲜蓝、淡蓝等相配合。这种色彩配合，调子明确，由于调子不同，就能产生多种不同的情调。

（4）含灰色的配合：就是用多种色（复色）相配合。如灰红、灰绿、灰黄、灰蓝等相配合，这种配合画面有含蓄、沉着的感觉，给人一种高雅的美感。

2. 对比色的配合——两种以上的色彩在同一环境里配合时，多色之间有明显的差别，称为色彩的对比。色彩的对比有色相对比、明度对比、纯度对比、冷暖对比。色彩上这种对比现象很多，常用的对比色配合有：

（1）对色的配合（补色对比）：色环上 180° 对着的色。如红与绿、黄与紫、橙与青的配合。

（2）对比色的配合（色相对比）：在色环上距 120° 的色相配合，如红、黄、蓝，橙、绿、紫色等的配合。

(3)黑白配合(明暗对比):黑、白两色对比最强,黑白之间可以调配成不同程度的灰色,灰可以中和黑白的对比。初学图案,常常用黑、白、灰来练习,容易掌握明暗对比产生的效果。如在黑白或黑白灰纹样中加一彩色,画面将非常生动,主题也更突出(如几何形二方连续装饰纹,野花八边形适合装饰纹)。

(四) 图案色彩的层次

图案色彩的层次,可根据光源投射物象的现象分为三类:

1. 明底暗花——光源从纹样形象的背面投射过来,形成纹样暗、底子明的现象,就是底色浅、纹样深的层次。

2. 暗底明花——光源从纹样形象的前面投射过来,形成纹样明、底子暗的现象,就是底子深、纹样浅的层次。

3. 中间明度底色和纹样——这是光线弱或散光光源,形成纹样形象与底子明暗接近,为了突出纹样,可在纹样周边加深色或浅色线条,适当地使纹样形象与底色有些明暗差别,达到对比不强而有层次效果。

(五) 图案的色调

色调是以多种色彩组成的一种调子,任何画面必须有一个主色来统一调子,其他色都与主色构成有对比,又有呼应的关系,如以橙、红为主的热调,或以青、绿为主的冷调,或是明调、暗调、灰调等,图案如果没有主色调,就会使画面杂乱,不鲜明,更不能表现图案的特有风格。一张图案,有时能使人感到幽静、轻快、有时使人感到兴奋、欣喜,这就是色彩的主调在起作用。

一张图案设计,面积最多和最大的色为主色,色彩的配合都要服从主色的调子,与主色取得统一,才能使画面有个总调。如果底色面积大时,往往底色就是主色调,其他色围绕底色来调配,主要纹样一般要求色彩配得鲜艳些,使得主题突出,次要纹样一般应沉着、灰暗些,起衬托作用。

(六) 图案色彩的象征意义

1. 红色——近似阳光、火焰之色,有温暖的感觉,故称暖色。它给人兴奋、希望、力量。又由于血是红色,象征革命、胜利,因为是流血,又有残酷、恐怖之感。红色注目性高,用于警报 标志、广告等。

2. 橙色——近似红色、富于刺激,又近于金色,有辉煌、明亮、华丽之感。橙色近似某些果实,故有饱满成熟、增进食欲之感,此色容易刺激视觉,造成视觉疲劳,故不宜大面积单独运用。

3. 黄色——色彩中的最明色,光感最强,给人光明、灿烂、轻快、温柔之感,还象征丰收。幼小动物多黄色,又有活泼、可爱之美,反面的感觉是迷人,故有黄色歌曲、黄色小说之称。

4. 绿色——色彩中的柔和色,最能适合人的眼睛,给人平静、幽雅之感,有益于镇静、疗养,故称生命色,还能给人健