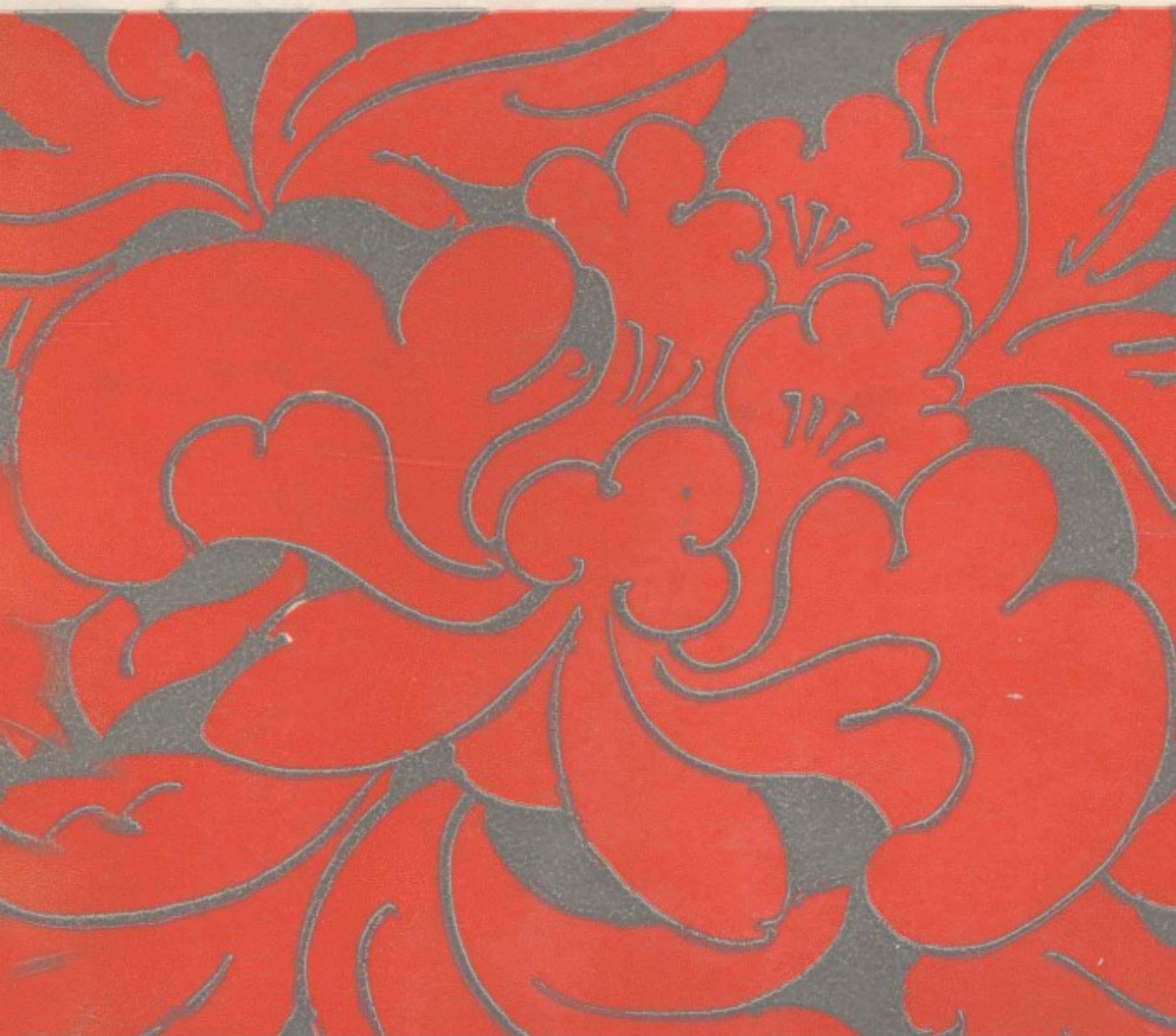


進修藝術叢書

黑白彩色圖案設計

梁蔭本編著

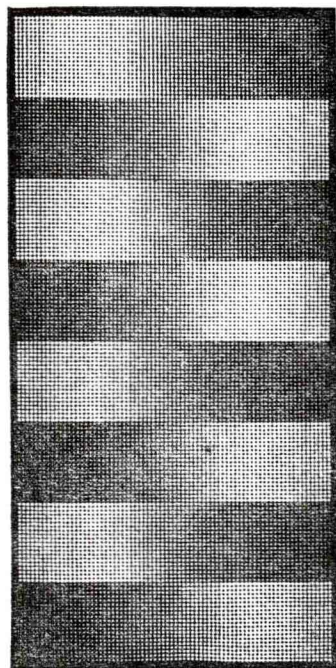


**Published & Printed
in Hong Kong**

H. K. \$ 30.00

黑白·彩色圖案設計^{II}

梁蔭本編著



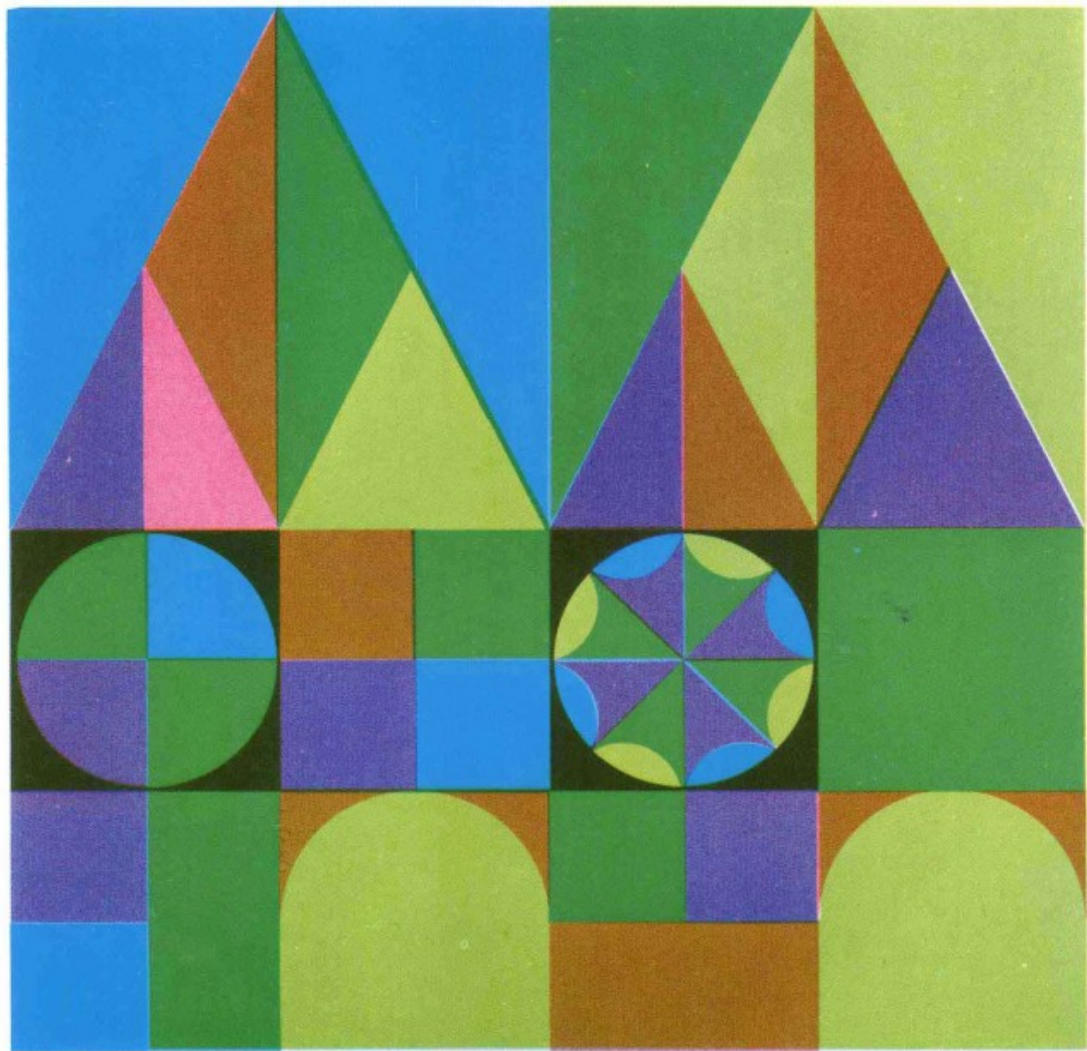
中流出版社有限公司出版

「悟理者不在多言，學之者還從規矩。」

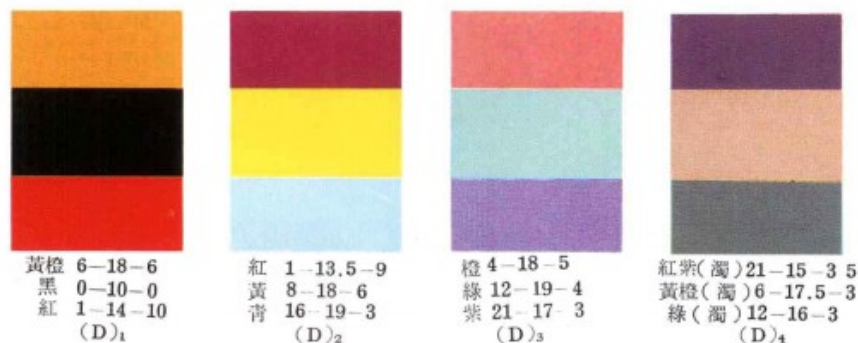
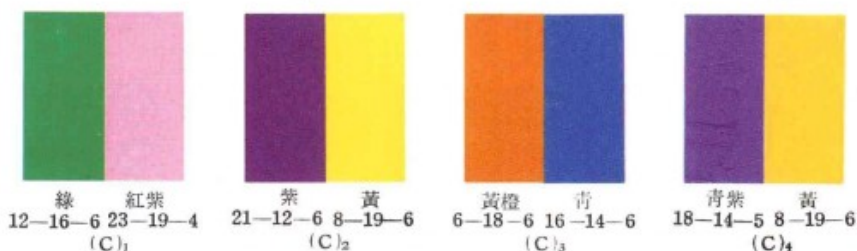
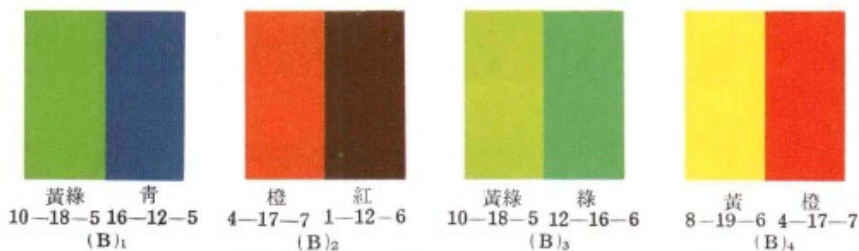
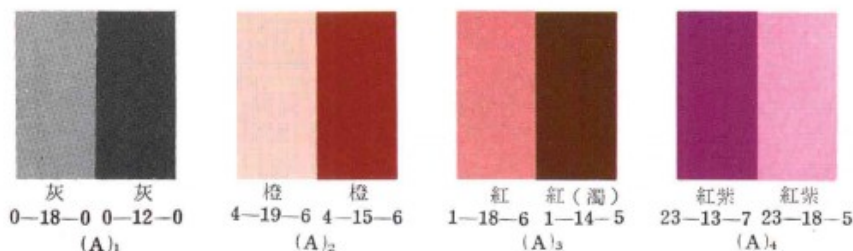
——宋·李澄叟「畫訣」



彩圖 1 托思（男裝羊皮外表背飾）——中國哈薩克族



彩圖 2 建築（書籍裝幀）——日本・現代



彩圖 8

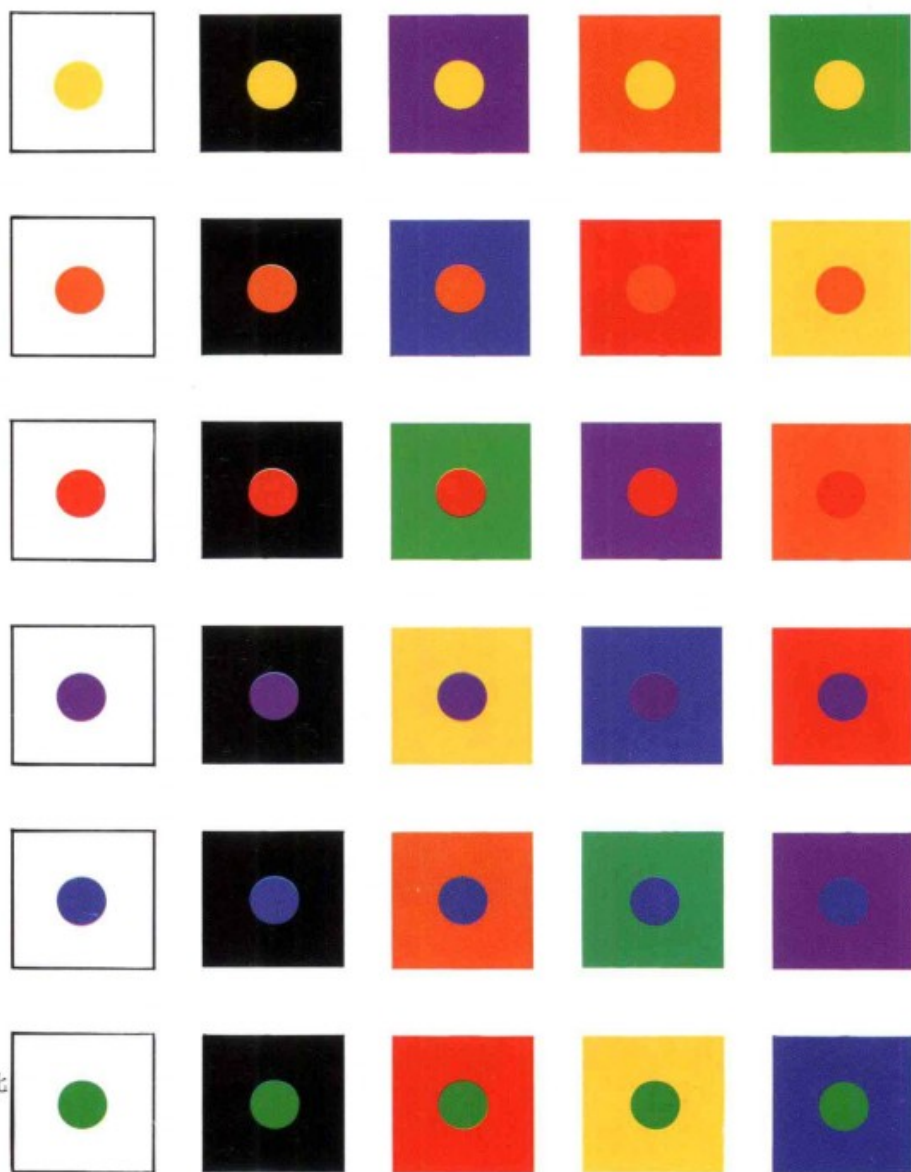
配色的方法

(A) 一色調和

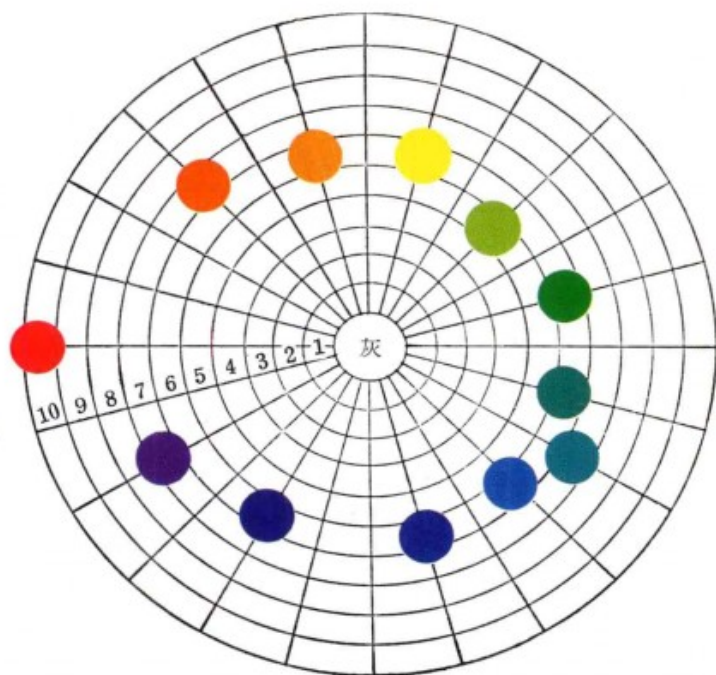
(B) 類似調和

(C) 對比調和

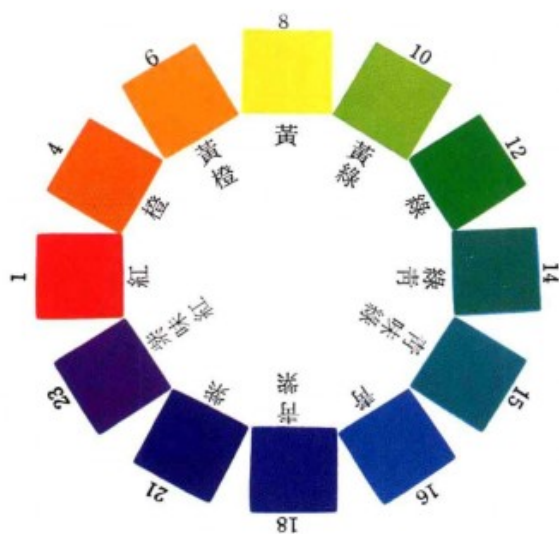
(D) 三色調和



彩圖 9
色彩的同時對比



彩圖 5 十二色相色彩艷度表



彩圖 6 十二色相色環

無彩色		有彩色												● 者純色						(最下段) 青色和濁色					
20	明																								
19	色																								
18																									
17																									
16																									
15																									
14																									
13																									
12																									
11																									
10																									
色相																									
濁色																									

彩圖 7 十二色相色彩明度表



彩圖3
夏日（包紙設計）
——歐洲·現代



彩圖 4 和瑞獻吉（黠眇圖案）——中國近代

序

圖案是實用美術，以裝飾和美化工商業製品為目的，應用的對象非常廣闊，涉及的知識範圍也是非常複雜的。衣、食、住、行所需的一切物品，由屋宇舟車以至衣飾器皿，無一不需圖案裝飾，好給我們的環境帶來優美的氣氛，給我們的生活帶來愉快，給我們的精神帶來鼓舞。

就現代藝術設計(Design)來說，已經分成許多門類，各自與工商業的生產配合，而為某一方面的生產目的服務。舉例來說，設計可分為印刷設計(Graphic Design)、商業設計(Commercial Design)、工業設計(Industrial Design)、展覽設計(Display Design)、室內設計(Interior Design)、包裝設計(Package Design)、紡織設計(Textile Design)等等，而圖案(Pattern)則被運用到各種設計之中。因此就圖案方面來說，也有染織圖案、首飾圖案、陶瓷圖案、門窗圖案……等之稱，亦各有專司，功用不同而圖案的設計亦互異。各類圖案的設計均需一定的專業知識，不過一項圖案設計的基礎課程，作為各專門性圖案設計的入門知識，則是十分必要的。本書即為此目的而編寫，作為研究圖案設計的基礎。

圖案(Pattern)是由紋樣(Motif)所構成。圖案與紋樣的關係，有在這裏闡明一下的必要。紋樣的定義，雖然解釋不一，但就牛津字典的解釋說：「紋樣是在藝術構圖中的某種顯著的元素或突出的表徵。」因此就圖案設計來說，紋樣就是構成圖案的主要元素。紋樣大別之可分幾何紋樣與自然紋樣兩種，前者為抽象的，後者為具象的。一件完整的圖案作品，可能由一個紋樣構成，也可能由幾個紋

樣構成，因此圖案是經過設計去把紋樣組織起來的。不過就廣義言之，「圖案」二字應包括「紋樣」在內，而且無論圖案抑或紋樣，所應用的美的原則是一致的，原則性的東西是通用的。編者無意反對任何其他對於圖案(Pattern)與紋樣(Motif)的各種不同的解釋，但爲着使讀者便於閱讀起見，編者必須就個人的意見，作如上的解釋，俾讀者對於本書內文這兩個名辭，有一定的概念。

本書的編寫，分爲上、下兩卷，分別闡明圖案設計的原理和方式，以及於圖案設計實踐的方法。其中圖形的含義、構成的設計等章，偏重於幾何紋樣的研究；其中象徵的紋樣、寫生與變化等章，則着重於自然紋樣的探討。不過圖案的原始，並無所謂幾何紋樣與自然紋樣之分，這僅是後人根據較爲主觀的判斷，把一些近乎抽象的紋樣歸併一類，稱爲幾何紋樣，而把另一些較爲具象的歸納一起，稱爲自然紋樣。事實上幾何紋樣與自然紋樣是很難予以劃分的，所謂幾何紋樣原也根據自然形象衍變而來，不過就我們現在看來覺得其爲抽象的圖形而已。本書亦僅隨一般習慣的稱謂，以便初學者較易於閱讀。

圖案設計的繪畫方法，運用的工具是多方面的，因此素描畫法、工商美術畫法、水彩畫法、油彩畫法等均直接與圖案畫法有關。圖案設計者要熟習上述各種畫法，俾能利用到圖案製作中，自是理所當然的事。本書爲圖案知識的基礎用書，對於各方面的畫法僅涉獵及之，希望讀者能各自作深入的研究。

圖案的淵源來自生活。東、西方民族的歷史背景和地理環境不同，圖案的形式和內容也因而有異。我國自新石器時代以至清代約五千年間，圖案紋樣層出不窮，炫耀今古。本書採納中西圖案精華，引

據現代學說，予以較科學的分析。圖案紋樣是常新的，有許多古代的圖案，現在看來仍很新鮮，富有感染力。現代科學進步，圖案設計的物質條件大大改進了，例如工具日精，顏料種類日漸豐富，圖案紋樣設計也有一日千里之勢。編者希望本書能一方面介紹一定的圖案設計的傳統知識，另一方面復能適應時代的要求，論述現代方法，俾對有志圖案事業的青年，給予一些啓發的作用。至於內容未善之處，尚希讀者不吝指正。

編 者 一九七〇年 冬至

目 錄

序	1
上卷 圖案學概論	1
第一章 圖案的方式	1
(I)均齊	1
(II)平衡	2
(III)反覆	6
(IV)對比	8
(1)點	8
(2)線	10
(3)面	10
(V)顛倒	13
(VI)疊置	14
(VII)錯視	16
第二章 圖形的含義	19
(1)點	20
(2)圓	20
(3)環	20
(4)三角形	21
(5)變體三角形	23
(6)正方形	23
(7)變體正方形	23
(8)三枝與四枝	25
(9)鑽石	25

(10) 菱形	25
(11) 直線	25
(12) 波紋	25
(13) 曲折	25
(14) 山形	25
(15) 三放射線	27
(16) + 字	27
(17) 卍字	27
(18) 勾曲	29
(19) 漩渦	29
(20) 雷紋	29
(21) 箭頭	29
(22) 箭尾	31
(23) 三瓣	31
(24) 四瓣	31
(25) 五瓣	31
(26) 四角星	31
(27) 五角形	31
(28) 五角星	31
(29) 六角形	31
(30) 六角星	31
(31) 所羅門王印	33
(32) 雪花	33
(33) 八角形	33
(34) 八角星	33
(35) 太極	33
(36) 三合	33