

从零开始学  
服装设计

FUZHUANG KUANSHI SHEJINFA SUCHEN

完全零点起步，  
速学速成

精讲款式特点，  
简洁明了

解析设计思维，  
直观图示

解读表现形式，  
丰富实用

# 服装款式设计

## 技法速成

孙琰 编著



化学工业出版社





# 服装款式设计

## 技法速成

孙琰 编著



化学工业出版社

· 北京 ·

## 图书在版编目(CIP)数据

服装款式设计技法速成 / 孙琰编著. —北京: 化学工业出版社, 2015. 12

(从零开始学服装设计)

ISBN 978-7-122-25544-0

I. ①服… II. ①孙… III. ①服装设计  
IV. ①TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 258289 号

---

责任编辑: 贾娜  
责任校对: 王静

装帧设计: 王晓宇

---

出版发行: 化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)  
印 装: 北京画中画印刷有限公司  
787mm×1092mm 1/16 印张10½ 字数216千字 2015年12月北京第1版第1次印刷

---

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

---

定 价: 49.80 元

版权所有 违者必究

# 《从零开始学服装设计》编委会

主 任 胡 越

副主任 徐蓉蓉

委 员 （按姓氏笔画排序）

王艳珍 王晓娟 白 燕

刘若琳 孙 琰 胡 越

胡 筱 徐蓉蓉



# 前言

款式是服装线条与结构的形式要素。款式设计、色彩搭配、面料设计是服装设计基础课程的三大分支。款式设计是学习服装设计的首要必修基础课，它是设计师对于服装最直观的理解与表现。对于尚无美学与设计基础的初学者来说，学习款式设计也是打开服装设计专业之门的第一把钥匙。

当下市场中发行的大量关于款式设计的书籍，基本针对具有一定绘画和设计基础的初学者，通过海量的可临摹款式图来锻炼初学者绘制与模仿的设计能力。与此相对，本书的内容包含以下两大特色：

1. 针对没有任何设计基础与美学基础的初学入门者，本书解析的文字与图片案例更简洁明了，有助于读者自学自练；
2. 注重设计思维与方法的解析，打破惯有的图海临摹学习战术，更具有创新拓展性。

本书是在编者积累了多年教学经验与教学成果之后，历时一年精心编著而成的，从零基础初学者的思维角度进行知识点的分析、归纳与讲解，运用最简单与直观的图示表达学习款式设计的思维方式与方法。

首先，本书将服装设计的概述、款式的构成要素、款式分类进行了微观的分析，用生活中常见的款式图引领初学者进入



服装设计的认知状态。这一部分也间接弥补了初学者在服装史论方面的空缺，与“从零开始学服装设计”系列图书中的《时装画技法速成》分册进行了适当的衔接。其次，服装款式的分类部分从多个角度进行阐述，对于时下常见的服装品类进行了典型款式的举例说明。

其次，书中对于款式设计的基本步骤分解，是集实用性、实战性、便捷性、快速性于一体的图文说明，也是本书教会初学者开始深入认识款式的重要内容之一。其中，对于男装、女装、童装各品类款式图的解析则充分体现了当下款式的流行性与代表性。此外，款式设计的美学原理、思维方法是本书的精华所在，它为初学者提供了清晰的可供模仿与借鉴的设计流程，以更有效的图表形式呈现了参考性思维、整合性思维、逆向性思维、灵感式思维这四大设计思维的运用方法。

最后，款式设计的表现方式部分则结合了《时装画技法速成》分册里的相关内容，教会初学者如何将款式设计的结果通过更丰富的形式表现出来。

本书的编著受到了多方的关注与支持，期间也经历了编者个人人生的进阶，在此要感谢“从零开始学服装设计”系列图书编委会主任胡越先生给予的支持与帮助，同时感谢沈凯丽、徐暘、尹银琪、黎梦觅、彭玫珊等设计师提供了优秀的作品作为案例解析。

但愿《服装款式设计技法速成》一书能为服装设计的初学者带来轻松愉悦的学习体验！

孙 琰





# CONTENTS

# 目录

## 1

### 第1章 服装款式设计概述

#### 1.1 服装设计的要素 / 2

- 1.1.1 款式 / 3
- 1.1.2 色彩 / 3
- 1.1.3 面料 / 4
- 1.1.4 装饰 / 5
- 1.1.5 服装风格 / 6

#### 1.2 服装设计与款式设计 / 7

- 1.2.1 款式设计的概念 / 7
- 1.2.2 服装设计与款式设计的关系 / 7

#### 1.3 款式设计与服装流行趋势 / 9

- 1.3.1 款式设计的流行 / 9
- 1.3.2 款式设计的近现代发展 / 10

## 21

### 第2章 款式的构成要素

#### 2.1 影响款式的因素 / 22

- 2.1.1 人体结构因素 / 22
- 2.1.2 设计表现因素 / 23

#### 2.2 廓型 / 23

- 2.2.1 概括式廓型 / 24

#### 2.2.2 细分式廓型 / 28

#### 2.3 结构 / 28

- 2.3.1 分割线 / 29
- 2.3.2 减量 / 30
- 2.3.3 增量 / 31

#### 2.4 比例 / 32

- 2.4.1 比例与人体 / 32
- 2.4.2 整体比例与局部比例 / 33

#### 2.5 细节 / 34

- 2.5.1 领型 / 34
- 2.5.2 袖型 / 35
- 2.5.3 口袋 / 37
- 2.5.4 其他 / 38
- 2.5.5 装饰 / 38

#### 2.6 款式与服装工艺 / 41

#### 2.7 款式与服装风格 / 42

## 55

### 第3章 服装款式的分类

#### 3.1 款式的人群分类 / 56

- 3.1.1 男装 / 56
- 3.1.2 女装 / 57



# 目录

# CONTENTS

3.1.3 婴童装 / 57

3.1.4 中老年装 / 59

## 3.2 款式的场合分类 / 59

3.2.1 日常休闲装 / 59

3.2.2 职业通勤装 / 60

3.2.3 专职服装 / 60

3.2.4 特定功能性服装 / 61

## 3.3 款式的着装位置 / 63

## 3.4 款式的常见分类 / 63

3.4.1 T恤 / 64

3.4.2 衬衫 / 64

3.4.3 外套 / 65

3.4.4 卫衣 / 65

3.4.5 夹克 / 66

3.4.6 风衣 / 66

3.4.7 大衣 / 67

3.4.8 棉服 / 67

3.4.9 羽绒服 / 68

3.4.10 西装 / 68

3.4.11 背心 / 69

3.4.12 针织衫 / 69

3.4.13 裤装 / 70

3.4.14 半裙 / 70

3.4.15 连身装 / 70

3.4.16 内衣裤与家居服 / 72

## 3.5 款式的系列 / 73

3.5.1 同品类的款式系列 / 73

3.5.2 不同品类的款式系列 / 73

# 75

## 第4章

## 款式设计的基本步骤

### 4.1 确定目标人群特征 / 76

4.1.1 目标人群生理特征 / 76

4.1.2 目标人群心理特征 / 77

### 4.2 选择人体模板 / 77

4.2.1 童装模板 / 78

4.2.2 女装模板 / 78

4.2.3 男装模板 / 78

### 4.3 绘制服装款式 / 79

4.3.1 款式设计与绘制的基本步骤 / 79

4.3.2 绘制款式的背面 / 80

4.3.3 常见工艺与细节绘制 / 81

4.3.4 款式设计与色彩面料搭配 / 82

### 4.4 女装品类的时尚款式 / 83

4.4.1 T恤 / 83

4.4.2 衬衫 / 84

4.4.3 外套 / 84

4.4.4 卫衣 / 84



# CONTENTS

# 目录

- 4.4.5 夹克 / 85
- 4.4.6 风衣 / 85
- 4.4.7 大衣 / 86
- 4.4.8 棉服/羽绒服 / 86
- 4.4.9 西装 / 87
- 4.4.10 背心 / 87
- 4.4.11 针织衫 / 87
- 4.4.12 裤装 / 88
- 4.4.13 半裙 / 88
- 4.4.14 连身装 / 89
- 4.4.15 内衣裤与家居服 / 90

## 4.5 男装品类的常见款式 / 90

- 4.5.1 T恤 / 91
- 4.5.2 衬衫 / 91
- 4.5.3 外套 / 91
- 4.5.4 卫衣 / 92
- 4.5.5 夹克 / 92
- 4.5.6 风衣 / 93
- 4.5.7 大衣 / 93
- 4.5.8 棉服/羽绒服 / 93
- 4.5.9 西装 / 94
- 4.5.10 背心 / 94
- 4.5.11 针织衫 / 95
- 4.5.12 裤装 / 95
- 4.5.13 连身装 / 96

- 4.5.14 内衣/家居服 / 96

## 4.6 婴童装品类的常见款式 / 97

- 4.6.1 婴儿装 / 97
- 4.6.2 童装 / 98

## 99 第5章 款式设计的美学原理

### 5.1 款式设计的平面要素 / 100

- 5.1.1 点 / 100
- 5.1.2 线 / 101
- 5.1.3 面 / 102
- 5.1.4 元素的转换 / 103

### 5.2 款式的平面构成法则 / 104

- 5.2.1 对称 / 105
- 5.2.2 均衡 / 106
- 5.2.3 夸张 / 107
- 5.2.4 统一 / 108
- 5.2.5 变化 / 109
- 5.2.6 对比 / 110
- 5.2.7 调和 / 112
- 5.2.8 重复 / 113
- 5.2.9 渐变 / 114
- 5.2.10 构成法则的综合运用 / 116



# 目录

# CONTENTS

## 117 第6章 款式设计的思维与方法

### 6.1 参考性设计思维 / 118

6.1.1 参考源 / 118

6.1.2 变化设计方法 / 118

### 6.2 整合性设计思维 / 120

6.2.1 可整合元素 / 121

6.2.2 整合设计方法 / 121

### 6.3 逆向性设计思维 / 123

6.3.1 标准源 / 123

6.3.2 逆向设计方法 / 123

### 6.4 灵感式设计思维 / 126

6.4.1 灵感源 / 127

6.4.2 设计元素提炼 / 127

6.4.3 设计元素的运用方法 / 129

### 6.5 款式系列设计 / 131

6.5.1 款式系列的特征 / 131

6.5.2 系列款式设计方法 / 133

6.5.3 系列款式设计案例 / 134

## 139 第7章 款式设计的表现方式

### 7.1 款式着装图表现 / 140

7.1.1 着装人体与服装款式 / 140

7.1.2 手绘着装图 / 140

7.1.3 电脑软件绘制 / 143

7.1.4 款式着装图的风格 / 144

### 7.2 款式图表现 / 145

7.2.1 款式平面图 / 145

7.2.2 款式细节图 / 146

7.2.3 款式效果图 / 148

### 7.3 款式设计的完整表现 / 149

### 7.4 款式设计案例 / 150

## 158 参考文献



## 第1章

# 服装款式 设计概述



服装设计作为设计的一种，是人们在日常生活中最容易接触到的设计种类。服装设计师按照人们的审美需求和物质需求，结合自己的设计经验与艺术修养，运用一定的思维方式、审美原则和设计方法，把服装款式、面料、色彩等结合起来，形成设计图稿，然后通过与之配合的制版、剪裁和缝制工艺，将图稿转化为可实际穿着的服装，该流程如图1-1所示。在学习服装设计的过程中，通常要提到服装款式设计，款式作为服装设计的主要元素，初步呈现了服装的基本轮廓与形式。

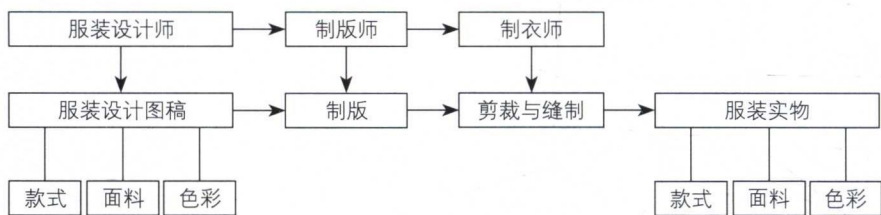


图1-1 服装设计与制作流程

## 1.1

### 服装设计的要素

服装设计作为一门综合设计学科与专业，将形式美与色彩美通过款式、色彩、面料这三大主要元素的设计表现出来，如图1-2所示为MARC JACOBS连衣裙的服装元素。除此之外，服装设计手法的丰富性与多样性还表现在众多的装饰要素中。由相似要素组成的不同服装，就形成了通常所说的服装风格。



图1-2 MARC JACOBS连衣裙的服装元素



### 1.1.1 款式

服装款式是服装中最容易被人们辨识的形式感,即服装内部与外部的造型样式,因此是服装设计中的首要内容。

服装最终是被人体穿着的,所以服装款式首先需要与人体结构相关,其次与穿着者的动作、形态、穿着季节、时间、地点等因素相关。款式包括外在的轮廓廓型、内在的结构与比例、细节局部等具体内容。

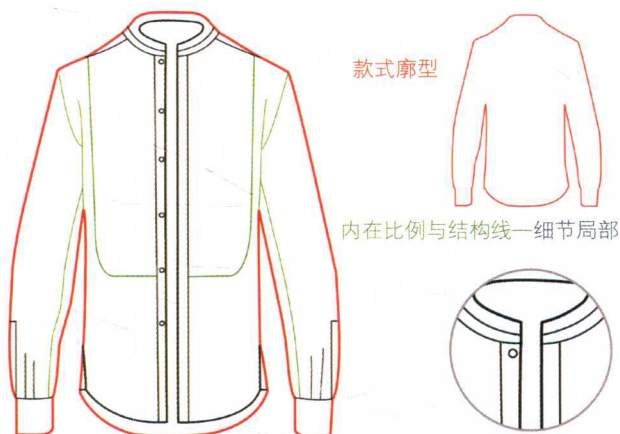


图1-3 衬衫款式的基本分解

如图1-3所示为衬衫款式的基本分解。外在的轮廓廓型指忽略服装内容线条分割之外的服装外轮廓形状,常以字母、几何、物体来归纳分类。内在的结构与比例,指在外廓型之内,由分割线所构成的每个部分形成的结构与比例关系。相对于外在廓型而言,内在结构与比例划分是款式在平面与立体上的深入变化。细节局部通常指组成款式的各个服装部件,如袖型、领型、口袋、夹层等零部件,这些是表现服装之间差异性的明显形式特征。

款式的审美性与功能性也是通过外在廓型与内在结构比例表现出来的。有的廓型与结构为了修饰与强调人体曲线的表现需求;有的廓型与结构为了掩盖人体的真实曲线;有的廓型与结构为了增加人体活动的舒适性;有的廓型与结构则是为了突出服装本身的标志性风格特征。

服装款式是服装色彩、面料等其他元素的基础,其他元素都是在款式这一形式限定中进行表现。款式作为消费者的穿着感体验将直接决定服装是否适合消费者的需求,也是众多消费者购买服装的首要满足条件。

### 1.1.2 色彩

服装的色彩是给人最直观的第一印象与视觉感受。当消费者远远看见一件服装,尚未看清款式及具体细节时,服装色彩就成为了最先被选择的因素,其次被消费者仔细分辨的才是款式与面料。

服装的色彩元素是由面料实物呈现的,但它带给消费者的第一视觉特征与情感特征往往影响着消费者最终的购买决定。服装的色彩由季节、风俗、款式风格、穿着场合、流行

配色等因素构成。暖色调、深色系一般用在秋冬季服装，冷色调、浅色系一般用在春夏季的服装。通过色彩的不同搭配来体现服装的风格与设计的目的，常见的有单色服装与多色服装，如图1-4所示。

服装的色彩很多时候会通过图案的色块组成表现出来。由服装的图案结构划分出不同颜色的色块，从而形成服装的色彩效果。服装上的图案一般分为面料出厂时本身的图案和面料裁成衣片后用工艺制作出的图案两种，如图1-5所示，有时两者是同时存于一件服装中的。无论是哪一种图案方式所呈现的色彩，都对最终成形的服装色彩起到了举足轻重的作用。



图1-4 单色服装与多色服装

图1-5 服装色彩

### 1.1.3 面料

服装的面料是服装作为一种客观物质存在最直接的表现，它是服装最外在的实物特征。每一件服装都是通过对面料的裁剪、缝制、后整理等工艺，形成最终的可以供人穿着的服装。服装款式与色彩都需要通过分割成形的面料来具体呈现。服装面料的选择必须与服装款式相协调，不同类型的款式需要用不同种类的面料来制作。

服装面料的种类与性能一般由面料成分、纤维与面料组织结构决定。面料的成分通常分为天然的与人造的：天然的取材于天然的动植物原料，是服装面料的起源形式；人造的则是随着人类发展而日渐研究开发出的合成纤维，并且越来越丰富，甚至接近于天然成分。服装面料的成分结合不同的纤维构成与面料组织往往能体现面料的特殊性能，如透气性、柔软性、保暖性、亲肤性、防水性等，为不同需求与目的的服装款式提供相匹配的材料保障。同时，服装色彩元素又是通过面料来呈现的，因此，服装的面料既需要体现服装的视觉美观性，又需要体现服装的实用功能性。高品质的服装通常采用高品



质的面料来体现服装的价值感，它是除款式与色彩之外最不易被模仿的元素。广义的面料即服装制作所用的全部布料，狭义的面料指服装表面的布料，而服装内部的布料则称之为里料，如图1-6所示。此外还有辅料，即辅助服装成形的材料，如拉链、纽扣、金属袂、织带等，并不是每一件服装所必须具备的，因此不作为服装的必要元素。



MM6 MAISON MARTIN MARGIELA 大衣

### 1.1.4 装饰

图1-6 服装的面料、里料、辅料

除了服装款式、色彩、面料这三大必要元素，部分服装还会运用到装饰元素。服装的装饰，是指基于服装款式、色彩、面料的再加工手段，通过增或减的手法使服装的美学特征更为鲜明。

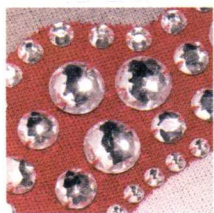
从古至今，服装的发展史也是一部人类的发展史。人们对于服装装饰的运用也随着服装的发展而变得丰富多样。装饰手法从古老的手工印花、手绣，到现代的钉钻、机绣、镂空、丝网印花、数码印花、激光雕刻、烂花、拼贴等，如图1-7所示，使服装的美产生了无数种变化延伸的可能，为服装设计提供了更为丰富的创作开发手段。

MARKUS LUPFER羊毛衫

KENZO 运动连衣裙

R13 休闲T恤

ETRO 棉质衬衫



钉钻

机绣

镂空

印花

图1-7 服装的装饰工艺



装饰对于服装来说不是必要元素，它的运用取决于服装所要表现的服装特征、个性、美观与设计目的。因此，服装的装饰要与服装款式、色彩、面料与风格相符合，起到烘托服装、画龙点睛的效果。

### 1.1.5 服装风格

相对于服装款式、色彩、面料、装饰来说，服装风格是一个宏观的概念。它是人们对于由相似的款式元素、色彩元素、面料元素、装饰元素所组合成的多数量服装的形式美的归纳总结及印象。因此，在服装形式单一的古代，没有所谓的服装风格一说，但随着时间的发展与历史的变迁，人类的智慧使服装产生了丰富多彩的款式、色彩、面料、装饰以及元素之间不同的组合方式。因此，相似的服装或同一时期的服装就形成了特定的服装风格。时间越久，服装风格的类型也就越多样。当风格形成之后，服装在设计阶段便会被设定好初步的风格方向。而对于一名设计师来说，能创造一种新的服装风格就是一种莫大的成就了。

如今，常见的服装风格有简约风格、民族风格、朋克风格、浪漫风格、学院风格、奢华风格、优雅风格、淑女风格、休闲风格、嬉皮风格、田园风格、高街风格等，如图1-8所示。服装风格的越来越多样化，是消费者与服装设计师互动的结果：服装设计师致力于挖掘新的服装风格，消费者希望展示自己个性化的美。

ROLAND MOURET

MELISSA ODABASH

ACNE STUDIOS

TEMPERLEY LONDON

BURBERRY BRIT



简约风格



民族风格



朋克风格



浪漫风格



学院风格

▲ 图1-8 服装的各种风格



## 1.2

## 服装设计与款式设计

服装设计既可以理解为一门学科专业,也可以理解为是一种职业方向。通过以上对服装设计中各大元素的分析,可以将服装设计简化为款式设计、色彩设计、面料选择与设计、装饰设计的综合设计运用。在服装设计的过程中,只要把握好款式、色彩、面料、装饰的协调性,就能呈现出基本完整的服装设计方案。其中,款式设计作为服装设计中最先具象化的形式,是服装设计中的基础设计。

## 1.2.1 款式设计的概念

款式设计就是基于一定的设计目的、目标客群,用点、线、面的形式表现出服装的廓型、比例及结构,包括服装的廓型设计与各部件设计。它是服装设计师在理解服装设计这一表达形式的基础上,对于想要进行设计的具体服装作出基本的平面定义,通常用黑白灰的线稿对服装的正侧背面、内部结构、局部细节进行手绘表达或电脑绘制表达。

## 1.2.2 服装设计与款式设计的关系

人类的着装史就是一部服装设计史,只是对于设计这一行为的关注、分析与研究才

从近现代开始。因此,从广义的范围理解,最原始的也是最简单的款式设计在人类早期将树叶与动物皮草包裹在身上,形成服装的雏形时已经产生了。

款式设计是服装设计中的一个重要部分,是作为服装设计师所要具备的基本设计能力。服装设计师从款式设计、色彩搭配、面料选择三大基本设计入手,外加装饰设计、工艺设计等,凭借自身的审美能力与整合创新能力完成服装的整体综合设计。本书将着力于服装款式设计这一部分展开讲解与分析技巧。

在如今的服装设计领域,根据服装销售市场与对象的不同,一般将服装设计分为三类:(大众)成衣设计、高级成衣设计与