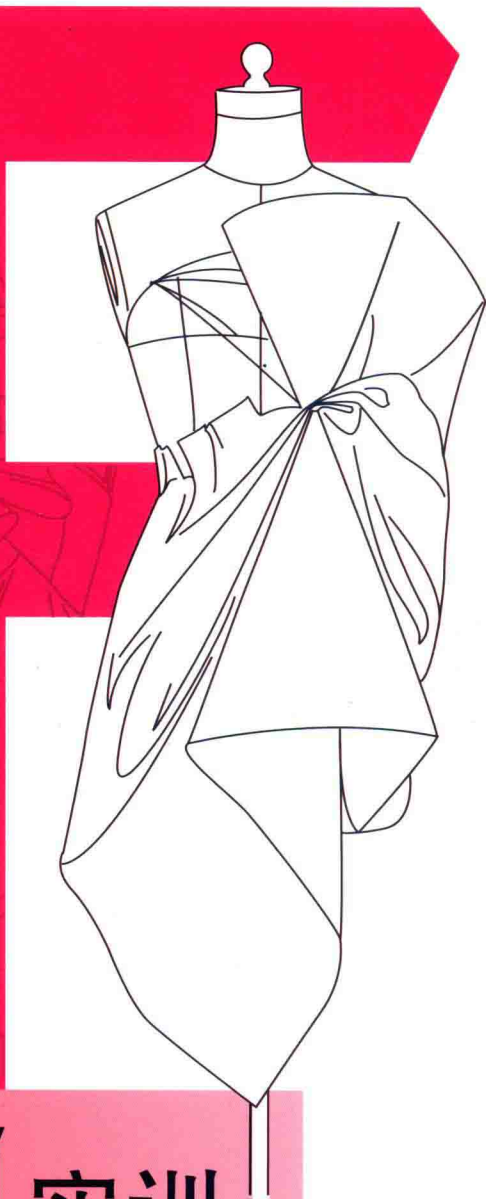


DRAPING FOR APPAREL DESIGN



纺织服装高等教育“十二五”部委级规划教材
北京市属高等学校人才强教深化计划资助项目

服装立体裁剪 实训

DRAPING FOR APPAREL DESIGN

李红梅 杨挺 著

东华大学出版社



纺织服装高等教育“十二五”部委级规划教材
北京市属高等学校人才强教深化计划资助项目

服装立体裁剪 实训

DRAPING FOR APPAREL DESIGN

李红梅 杨挺 著

东华大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

服装立体裁剪实训/李红梅, 杨挺著. --上海: 东华大学出版社, 2014. 4

ISBN 978-7-5669-0476-8

I. ①服... II. ①李... ②杨... III. ①立体裁剪-高等学校-教材 IV. ①TS941.631

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第059072号

责任编辑: 谭 英

封面设计: 陈良燕

服装立体裁剪实训 Fuzhuang Liti Caijian Shixun

李红梅 杨 挺 著

东华大学出版社出版

上海市延安西路1882号

邮政编码: 200051 电话: (021) 62193056

出版社网址 <http://www.dhupress.net>

天猫旗舰店 <http://www.dhdx.tmall.com>

苏州望电印刷有限公司印刷

开本: 889mm×1194mm 1/16 印张: 7 字数: 246千字

2014年4月第1版 2014年4月第1次印刷

印数: 0 001~3 000

ISBN 978-7-5669-0476-8/TS·476

定价: 25.00元

前言

立体裁剪是先将布料直接覆盖在人台或者人体上,通过抽缩、折叠、包缠、扎系、堆积等技术手法制成预先构思好的服装造型后,将裁好的布样从人台或者人体上取下进行平面修正和转换,得到更加精确、合体的纸样后,再制成服装的技术手法。相对于平面裁剪而言,立体裁剪有许多优势:

(1) 直观性。立体裁剪是一种模拟人体穿着状态的裁剪方法,设计者可以直接感知成衣的穿着形态、特征及松量等,是最简便、最直接的观察人体体型与服装构成关系的裁剪方法。

(2) 实用性。立体裁剪不受平面计算公式的限制,可以按设计的需要在人体模型上直接进行裁剪创作,既适用于结构简单的服装,也适用于款式多变的时装,更适用于个性化的品牌时装设计。

(3) 适应性。立体裁剪技术不仅适合专业设计和技术人员,也非常适合初学者使用。只要具有一定的审美能力,能够掌握立体裁剪的操作技法和基本要领,就能自由地发挥想像空间,进行设计与创作。

(4) 灵活性。立体裁剪在操作过程中,可以边设计、边裁剪、边改进,随时观察效果、随时纠正问题,这样就能解决平面裁剪中许多难以解决的造型问题。

(5) 正确性。平面裁剪是经验性的裁剪方法,设计与创作往往受设计者的经验及想像空间的局限,不易达到理想的效果。而立体裁剪与人体几乎为零的接触,可以令正确性与成功率都非常高。

立体裁剪有着上述许多优点,所以广泛受到业内人士的关注和重视,一些企业、公司及设计师把它作为品牌竞争的核心技术。高级时装、高级成衣、艺术时装更是把立体裁剪作为制胜的法宝,全世界知名的时装设计大师们每年的时装秀场便是充分展现立体裁剪技法的大舞台。

现代的服装设计专业教学,更加注重整体造型能力和材料运用能力的潜在开发,鼓励学生通过设计、材料、裁剪和制作等环节的探索与研究,逐步掌握立体裁剪的思维方式和手工操作的各种技能,建立造型、材料和缝制间的相互联系,从而熟练地将创作构想完美地表达出来。同时,随着人们生活水平和审美品位的提高,越来越多的人愿意自己动手装扮自己的生活,服装也越来越个性化。因此,本书一方面可以作为高校服装设计专业的学生立体裁剪实践用书,也可以作为服装爱好者自行设计实践的参考书。

李红梅

2014年4月

目 录

content

第一章 服装立体造型与立体裁剪..... 1

- 一、服装立体造型 2
- 二、服装立体裁剪 4
- 三、立体造型与立体裁剪的关系 7

第二章 服装立体造型技巧 9



- 第一节 褶的造型 10
 - 一、褶的构成形态 10
 - 二、褶的造型方法 10
- 第二节 波浪造型 13
 - 一、无褶波浪 13
 - 二、有褶波浪 14
- 第三节 编织造型 14
 - 一、真性编织 14
 - 二、假性编织 15
- 第四节 几何体造型 16
 - 一、折叠法 16
 - 二、添加法 16
- 第五节 立体造型 17
 - 一、立体布纹 17
 - 二、绗缝 18
 - 三、装饰绣法 18
- 第六节 堆积造型 20
 - 一、规则堆积 20
 - 二、不规则堆积 21

第三章 服装立体裁剪局部造型方法..... 23



第一节 衣领结构立体造型方法 24

一、立领的立体裁剪造型 24

二、波浪领的立体裁剪造型 29

三、垂荡领的立体裁剪造型..... 33

第二节 衣袖结构立体造型方法 37

一、插肩袖的立体裁剪造型..... 37

二、连身袖的立体裁剪造型 43

三、泡泡袖的立体裁剪造型 48

四、羊腿袖的立体裁剪造型 54

第四章 服装立体裁剪整体应用实例 61

第一节 实例一：日常装 62

第二节 实例二：小礼服 77

第三节 实例三：大礼服 87

第五章 大师作品赏析..... 101

参考文献..... 107

第一章

服装立体造型与立体裁剪

一、服装立体造型

1. 服装立体造型的概念

服装立体造型也称为立体构成或空间构成,是按照一定的构成原则将造型要素组合成具有意味的形体的构成方法。服装立体造型是以服装材料为造型元素,将服装材料披覆在人体模型或其他支架上,通过折叠、缠绕、抽缩、堆积等造型方法,使面料产生各种形式和效果的褶皱,从而赋予人体与服装个性美的立体构成方法。服装立体构成创建了人体与服装的空间关系,遵循的是服装设计的审美原则。

服装立体造型是进行服装展示的非常有效的手段,通常应用在以下三个方面:

(1) 应用于服装生产中

高级成衣、时装和高级时装由于款式造型新颖别致、变化多样,往往无法仅仅依靠平面裁剪技术达到最佳的设计效果,而立体造型则往往能够为丰富多样的特殊需要造型的实现提供更大的可能性。

(2) 应用于服装展示中

为了表达时装和面料的时尚潮流和流行趋势,

往往需要夸张的服装造型,并在灯光、道具和饰物的衬托下充分体现商业广告所追求的艺术氛围。夸张的服装造型往往需要通过立体裁剪来更好地实现。

(3) 应用于服装教学中

服装教学中往往需要同学们在设计、材料运用、裁剪和制作各个环节中培养和树立立体造型的思维方式和操作技能,有助于将创意构想完美地呈现出来。这贯穿于立体裁剪的整个过程中。

2. 服装立体造型的技术手法

服装立体造型的目的往往是展示“美”的关系,如材料美和造型美、造型美和人体美、服装美和环境美等,是设计师表达设计创意、获取最佳板型的重要手段。常用的立体造型手法分为艺术造型与技术造型两部分:前者运用服装三维空间概念和形式美的法则及造型手段进行款式设计,通过对构成元素的添加、削减、重复、省略、夸张、变形等方法做出有一定意味的服装结构,最终在造型上符合款式设计的要求;后者则是通过抽折、折叠、堆积、绣缀、编织、缠绕等方法,根据服装款式造型的需要,



图 1.1.1 动态与静态的组合造型
(2010 年 lanvin 发布会作品)

充分表现设计师的创作意图。

不论是艺术造型的手法还是技术造型的手法,它们都既可单独使用,也可组合使用。组合使用时常用的原则有:

(1) 动态与静态的组合造型

服装立体造型往往具有动态和静态两种性格。服装立体造型属于非固定造型,线条的节奏和韵律感可以体现出服装动态的形式美感,而匀称合体、结构稳定则能够体现服装静态的美。例如:Lanvin2010年春夏的发布会中出现了一系列飞边褶皱与合体造型组合的服装,布料造型自由,整体氛围充满轻快的音乐节奏,在组合设计形式上人体模型和裙子主体呈相对静止状态,而将肩部的褶皱及侧面的飞边作相对运动状态,使整个场景设计成为静止和动态的有机组合。如图 1.1.1 所示。

(2) 轻与重、厚与薄的组合造型

服装的轻重、厚薄的组合往往是将质感上相反的要害排列在一起,通过这种对比增强各自的特性,使之个性化。这种对比在服装造型中有两种含义:一种是相同材料不同造型的视觉物理之间的对比,另一种是不同材料的视觉物理之间的对比。千钧之重与鸿毛之轻可以相互烘托,粗犷的厚实与细腻的轻薄可以相映成趣。比如 John Galliano 在 Dior 品牌 60 周年庆典上展示了一系列轻薄厚重的组合:或是主体使用厚实的涤纶仿绸织物材料,给人以稳重感,且局部拼接细薄而透明的涤纶乔其纱织物,做成飘逸的造型,形成了第二种视觉对比;或是采用单一材料制作,在某一部位采用折叠和堆积的技术手法,使得材料在重量和厚薄上发生变化,既丰富了造型层次,又使整个造型在量感上得到充分的满足。如图 1.1.2 所示。



图 1.1.2 轻与重、厚与薄的组合造型(Dior 品牌 60 周年庆典发布会作品)

(3) 疏与密、简与繁的组合造型

任何一种艺术形式都需要有整体的效果。法

国雕塑家曾说:“美是一种和谐”。所谓和谐就是一种整体的效果,在服装立体造型中个体成分的简与

繁、布局的疏与密,都要相互取得均衡的效果。所谓“密不走针,疏可行马”便是中国书画追求整体效果的原理之一。作为软雕塑的服装在造型构思时同样也应将疏与密、简与繁的关系用在服装的整体布局上。例如:使用同一材料,上部用折叠法设计条纹造型,下部用堆积法设计成自由皱褶,两者组合自然,既使上下协调、重心稳定,又各具趣味性。如果用两种材料造型,上部用缠绕法做成简洁的披风,下部用折叠法做成硕大的布花垂褶,使整体繁

复得当、浑然一体,这样造型从整体上遵循了疏密、繁简的组合原理。例如,中国著名服装设计师张肇达 2007 年的一系列作品都体现了疏密和繁简的组合,如图 1.1.3 所示。

总之,服装立体造型既不同于一般服装造型,它是体现空间整体魅力的一种构成艺术,是空间展示为纺织品营销服务的手段。在商品快速发展的今天,服装造型艺术的表现形式拓宽了服装装饰关系的新领域,成为一种新型的艺术表现形式。



图 1.1.3 疏与密、繁与简的组合造型(张肇达 2007 年作品)

二、服装立体裁剪

1. 服装立体裁剪的概念

现代许多人往往把服装立体造型、立体构成和立体裁剪混为一谈。服装立体裁剪有很多种叫法:法国称之为“抄近裁剪(cauge)”,美国和英国称之为“覆盖裁剪(draping)”,日本则称之为“立体裁断”……虽然名称不一样,但其含义是一样的,即是一种直接将布料覆盖在人台或人体上,通过分割、折叠、抽缩、拉展等技术手法制成预先构思好的服装造型,再从人台或人体上取下布样,在平台上进行修正并转换成服装纸样,然后再制成服装的技术

手段。

立体裁剪的特点有:

(1) 直观性

立体裁剪是设计师直接以人体或人体模型为操作对象,在操作过程中可以从不同角度直接观察服装的空间形态和造型效果,并且对面料(或坯布)的质地有直接的接触,能够较好地把握面料(或坯布)的特性。

(2) 灵活性

设计师可以边设计、边裁剪、边修改,随时观察与调整服装的造型、结构及比例等。同时,立体裁剪可以塑造出如褶皱、折叠、缠绕等平面裁剪不

能达到的特殊造型。

(3) 准确性

由于立体裁剪是直接对人体模型上操作的,因此能够较为准确地处理和把握外轮廓线、转折面、结构线的造型,以及放松量的大小,并且可以减少平面裁剪中因计算或制图造成的一些误差,所获得的成衣纸样具有较高的造型准确性。

2. 服装立体裁剪的发展过程

服装立体裁剪的过程其实就是服装造型发展的过程。从世界范围来看,用面料直接在人体上进行服装造型的手段,早在古埃及时代就已经出现

了。真正的立体裁剪产生于哥特式时期,也就是服装造型发展中半成型与成型之间的时期。立体裁剪的核心因素是人体和面料,立体裁剪的发展也是表现在对面料和人体的不同程度的关注上。

(1) 非成型服装时期——表达面料的立体造型技术

从古埃及的罗印·克罗斯,到古希腊的希顿、希玛纯,古罗马的托加、斯托拉,都属于非成型服装。这种服装用一块布对人体进行缠裹,然后用绳子、别针之类材料固定。这种用布料随意缠裹披挂的方式,不经裁剪,不合人体,其造型与东方服装造型着意表达抽象的空间形式有着异曲同工之妙。如图 1.1.4 所示。



图 1.1.4 古希腊希顿、希玛纯

值得注意的是,古代这种非成型服装的造型方式,仍然是现代许多设计师的创作手法,同时,许多非成型服装造型在民族服饰中仍然保留。比如印度的莎丽、马来群岛人的莎翁、塔西提岛人穿的腰布等。这些历史流传下来的服装造型文化,也将成为我们立体裁剪造型设计重要的灵感来源之一。

非成型服装最关键的审美特征就是单纯,其单

纯来源于纯洁的面料色彩和简单的造型方法。其典型的代表就是古希腊古罗马时期的服装。这一时期服装采用的面料主要是本色的亚麻布和毛织物,通过披挂和缠裹,使布料本身的重量垂下来形成自然的垂褶,表达出面料最本质、最自然的美。从服装美学角度来说,我们认为最简单的造型往往有最长久的生命力。古希腊、古罗马服装“一块布”的艺术,

从文艺复兴时期开始直到现代,其审美特征以各种方式得以保留并发扬光大,给予现代服装设计师无限的灵感。

(2) 半成型与成型时期——表达人体的立体造型技术

真正意义上脱离古代文明平面造型模式,开始考虑人体,考虑服装立体结构的立体裁剪造型方式,形成适合人的体形的成型衣物,始于哥特式时期。

哥特式初期的服装,男女性别区分并不明显,但是到了公元13世纪前后,开始出现立体化的裁剪

手段,收腰合体意识得到进一步发展和强调。在裁剪方法上,出现了构成服装三维空间的“省”,改变了只从两侧收腰时出现的难看的横褶,表现出躯干部分自然形态和人体优美的曲线,同时扩大了裙子部分的量,形成纵向长褶,呈现出强调垂直线的美感。服装由过去的二维空间构成向三维空间构成方向发展,这种造型随着西方服装的发展,渐渐成为西方女装的主体造型。欧洲历史上的哥特时期也是欧洲服装史上窄衣文化形成的重要时期。如图1.1.5所示。



图 1.1.5 哥特式时期的半成型服装

哥特式之后,服装立体裁剪随着高级服装定制过程逐渐得到发展。尤其到公元18世纪前后的洛可可时代,西方女性流行极为紧身的S形样式,这种服装必须按照穿着者的体型设计,因此需要将衣片假缝之后在穿着者身上反复修正,用针线对服装的长短肥瘦进行调整。并且,按照传统的高级服装制作流程,试穿和调整需要进行多次,且随服装的缝制过程进行。这对服装定制者而言是颇有不便的。为了解决这个问题,人们开始制作一些人体模型来替代真人进行试穿补正。后来,人们渐渐发现,在模型上进行复杂结构的服装设计比在平面上裁

剪更为直观和简单,由此产生了真正意义上的立体裁剪技术。

(3) 现代立体裁剪时期——表达面料和人体的立体造型技术

立体裁剪发展到现今,单纯用表达面料或表达人体,已经不能够准确概括其特征了。现代立体裁剪,应该是本书开篇说提到的两个核心因素——表达面料和表达人体的结合。如图1.1.6所示。

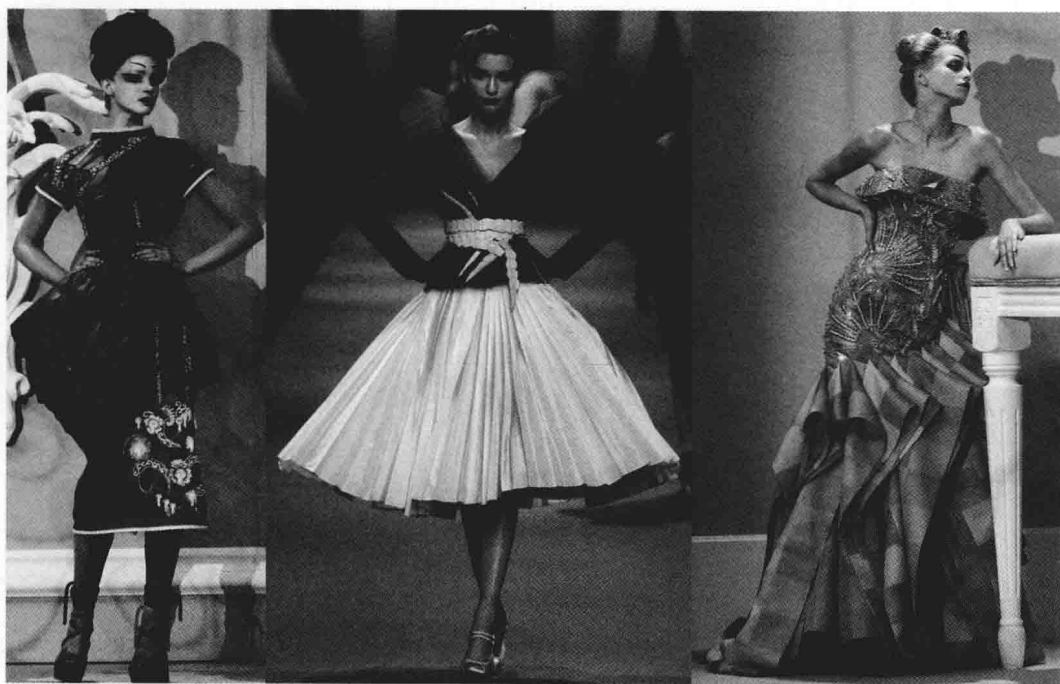


图 1.1.6 现代立体裁剪技法的应用

从公元 18 世纪西方产生立体裁剪技术开始,这种方法一直被沿用到今天,不仅高级服装的制作需要用到立体裁剪技术,而且在现代成衣制作中立体裁剪也是一种准确地运用面料丝缕向且兼顾人体合体度的有效的裁剪方式。

随着成衣业的发展,在西方人们开始采用一种标准尺寸的人体模型代替某个个人的人体模型来完成某个服装号型的立体裁剪。由于人体模型是立体裁剪不可或缺的工具,因此不同品种、不同型号和规格的人台就成为必需的。这样服装号型制度在西方逐渐发展和健全,这为制作出成功的符合市场需求的服装提供了必要保障。由于东方人种与西方的不同,在服装人体模型号型和规格方面根本不可能照搬照抄,因此东方国家只能依照本国人体体型建立起一套符合自己国情的标准。日本在这一方面紧跟西方步伐,其服装号型制度建立得较为完善。

随着我国服装市场的不断完善和发展,国内的服装企业已经显示出对立体裁剪较强的关注度,相信随着时间的推移,立体裁剪技术会逐渐在我国的服装发展道路上施展出自己应有的魅力。

三、立体造型与立体裁剪的关系

综合前面所述,立体造型(立体构成)是立体裁剪过程中服装造型的重要技法,是完成服装款式造型的重要手段之一。立体造型更多的是为展示需要,立体裁剪则是为生产需要。从广义的角度讲,立体造型和立体裁剪可以有相同的技术范畴,但是服务范畴会有所差别。

第二章

服装立体造型技巧

第一节 褶的造型

褶的造型是人们利用外部力量对面料进行抽、叠、折、堆等有意识、有目的创作加工,通过一定的手段在面料表面形成各种褶纹和肌理效果,从而增加服装的动感和韵律感。百度词典中对褶的解释有两种:一为衣服折叠而形成的印痕,如百褶裙;二为泛指褶皱重复的部分,如褶子、褶皱。

由于创作加工的方法不一,形成的褶纹也丰富多样。根据其表现特征可以划分为叠褶、抽褶、波浪褶、垂坠褶等形式。褶饰在礼服造型设计中应用非常普遍:作局部装饰时一般会表现为服装的视觉焦点;作大面积装饰时则会有一种堆积感,使礼服显得隆重而华贵。

一、褶的构成形态

服装设计中褶从构成状态上可以分为自由褶和规律褶。

1. 自由褶

自由褶也称自然褶皱,是指利用布料的悬垂性及经纬线的斜度自然形成的褶。自由褶具有随意性,在褶的大小、间隔等方面都表现出比较随意的感觉,可以体现出活泼大方、怡然自得、无拘无束的服装风格。

自由褶可分为三种形式:

(1) 波形褶,一般情况下它是通过结构处理使服装成型后产生自然均匀的波浪造型,如360°圆台裙、荡领等,褶纹线条柔和飘逸、生动活泼,具有浪漫潇洒的风韵。

(2) 缩褶,是把服装材料的接缝部分延长,其多余部分在缝制时缩成碎褶,成型后呈现出有肌理的褶皱。它给人以蓬松柔和、自由活泼的感觉。它在女装和童装中运用极多,极富变化和装饰美感。

(3) 由系扎、披挂、缠绕所致而出现在服装上的不同效果的褶皱。它利用布料的皱褶自由收褶,褶纹随意而简练,风格洒脱自由。除中国古代服装以外,这也是古埃及、古希腊、古罗马和印度等国服装式样特点的主要元素。

2. 规律褶

规律褶是利用一定的方法(如打褶或捏褶),以收去面料局部多余的空间,使其具有一定的开合量,将人体维度的空间差按照一定的方向进行分散、传送,形成“正量感”的可包容人体的三维立体造型。

规律褶也有三种形式:①叠褶,褶裥有固定的深度和宽度,褶的大小和方向一致,呈现强烈的规律感;②压褶,通过设备压制出褶皱,增加服装的审美效果;③有规律的堆褶。

二、褶的造型方法

1. 抽褶法

抽褶也称为缩褶,是用一定的手法把服装面料较长较宽的部分缩短或减小,既使服装更加舒适美观,发挥面料悬垂性的飘逸特点,又能赋予服装丰富的造型变化,增加装饰效果,因而它被大量用于女式服装中。很多设计师的高级定制作品中都有抽褶技法的应用。如图2.1.1所示。

抽褶的工艺技术要点:抽褶的位置和数量往往与服装的省、分割线结构有关。抽褶量既可以通过省转移变化获得,也可以在指定的部位以水平、垂直或曲线的形式出现。抽褶的方法一般是先在布料上画出要抽褶的线的位置,然后按造型的需要计算布料上所需抽褶线的长度,抽褶线的长度一般为抽褶长度的1.5~3倍。

2. 叠褶法

叠褶法是将布料的一部分按有规则或规则的方法进行折叠,用大头针或针线将折叠的部分中某



图 2.1.1 抽褶法在服装设计中的应用



图 2.1.2 叠褶法在服装设计中的应用

一部分固定,其他部分拉开或不拉开,从而产生富有立体感、蓬松的外观造型的立体构成方法。如图 2.1.2 所示。

叠褶的工艺技术要点: 折叠的位置和数量是服装结构的构成部分,可独立使用,也可以与其他结

构造型方法同时使用。用布量的实际长度(或宽度) = 实际造型的长度(或宽度) + 折叠造型所需的用布量(或蓬松造型的用布量)。折叠用布量 = 折叠个数 × 一个折叠宽度。