

现代服装设计教学丛书
MODERN DRESS DESIGN TEACHING



服装设计

DRESS DESIGN

韩 静·张松鹤 编著

图书在版编目(CIP)数据

现代服装设计教学丛书/吕波等编著. - 长春:

吉林美术出版社, 2004.6

ISBN 7-5386-1619-5

I.现... II.吕... III.服装-设计-高等学校
-教学参考资料 IV.TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 036610 号

现代服装设计教学丛书
服 装 设 计

DRESS DESIGN 韩 静 张松鹤 编著

责任编辑: 孙小迪

技术编辑: 赵岫山 郭秋来

版式设计: 秦旭萍 孙大伟

出版发行: 吉林美术出版社 (长春市人民大街 4646 号)

网 址: www.jlmspress.com

印 刷: 长春新华印刷厂

版 次: 2004 年 8 月第 1 版

2005 年 1 月第 2 次印刷

开 本: 889 × 1194mm 1/16

印 张: 5

印 数: 4000—7000 册

书 号: ISBN 7-5386-1619-5/J·1312

定 价: 30.00 元 / 册 (全套 4 册 120.00 元)

现代服装设计教学丛书

服装设计

DENSS DESIGN

韩 静 张松鹤 编著

吉林
美术
出版
社

编委会

主 任：蒋金锐 吕 波

副主任：秦旭萍 何 晶

委 员：韩 静 张松鹤 曹建中 韩耀红

鲁葵花 贾东文 徐慧明 朴明姬

丁英翹 胡庆宏 柳文艳 秦旭剑

丁洪艳 刘 微 刘凤霞 张红梅

CONTENTS

目 录

第一章 概述

- 一、服装的含义 ····· 4
- 二、设计的含义、分类、发展 ····· 4
- 三、服装设计的含义 ····· 6
- 四、服装设计的美感特征 ····· 7
- 五、服装设计者应具备的条件 ····· 8
- 六、服装设计的内容和研究范畴 ····· 10

第二章 服装设计美的原理

- 一、造型要素及应用 ····· 11
- 二、美学原理的应用 ····· 14

第三章 服装设计的方法

- 一、设计灵感与创意 ····· 18
- 二、设计思维 ····· 18
- 三、服装设计构思的方法 ····· 20
- 四、设计的角度 ····· 22
- 五、设计的方法 ····· 27
- 六、服装设计构思的表达形式 ····· 30

第四章 服装的造型设计

- 一、服装的造型与人体 ····· 31
- 二、服装的造型方法 ····· 32
- 三、服装造型与外轮廓形 ····· 36

第五章 服装的细节设计

- 一、服装细节设计与整体设计的关系 ····· 40
- 二、服装的分割设计 ····· 40
- 三、服装零部件的细节设计 ····· 44

第六章 现代服装设计的程序

- 一、定制服装的设计程序 ····· 54
- 二、品牌成衣的设计程序 ····· 54

第七章 服装的分类设计

- 一、常见的服装分类方法 ····· 64
- 二、常见的服装分类设计 ····· 64

第八章 现代服装设计的风格

- 一、服装风格的形成 ····· 70
- 二、服装风格的种类 ····· 70
- 三、服装风格的实现 ····· 74

第九章 服装的流行与文化

- 一、服装流行的原因 ····· 76
- 二、服装流行的形式 ····· 77
- 三、服装流行的规律 ····· 77
- 四、服装流行的媒介 ····· 78
- 五、服装流行的预测 ····· 78



表演装

第一章 概述

一、服装的含义

(一) 服装的概念

服装的概念有广义和狭义之分。广义的服装是指衣服、鞋帽、服饰配件的总称。一般除衣服之外还包括首饰、围巾、帽子、包、腰带、手套、鞋袜等。另外,还包括任何意义上的一种装束,例如在表演装中所出现的一些特别的装束,是一种设计思维的拓宽,它使我们冲破了传统观念的束缚,尝试新的服装形式,使服装设计的范围更大、更广。狭义的服装泛指用织物材料制成的用于穿着的用品,是日常生活的重要组成部分。与服装相近的词有时装、成衣、衣服、衣裳等。

(二) 服装的构成要素

设计、材料和制作是服装的三大构成要素,也可以称为服装的核心要素。

首先是设计,就是在服装生产制作之前的创意构想效果图。效果图中所体现的服装造型、款式、色彩都清晰明了,有了效果图之后我们可以依据它来选择服装的材料,制定制作工艺。其次是材料,它是完成服装必不可少的组成部分,是服装的物质载体。设计构想再好,如果没有材料也不能构成服装。服装的材料种类繁多,在长期的社会实践中人类发现并利用了四大天然纤维——麻、丝、毛、棉。对这些材料的利用,在人类的发展史上具有相当深远的意义,没有它们的利用就没有今天的文明。人造纤维(也称化学纤维)的发明,在材料的发展史上则是另一个巨大的变化,它使服装的材料不受自然条件的制约,更加丰富多彩。近年来,随着高新技术的发展,出现了许多崭新的服装材料,这些新颖的材料使设计的天地更加广阔。再次是制作,它是把材料加工成服装的过程。一般通过平面裁剪或立体裁剪的手法来完成。设计、材料、制作,这三者是相辅相成、缺一不可的。

二、设计的含义、分类、发展

(一) 设计的含义

设计的含义很广,因此在解释上也各有千秋。有的学者认为设计是有目的的解决问题的行为;有的学者认为设计是设想实用的、美的造型计划的可视性表示。综合起来,设计是指创造前所

未有的形式和内容的思维过程。

（二）设计的分类

设计的应用范围非常广泛，在人们的生活和工作中处处可见。从类别上可以分为四大类：产品设计、视觉传达设计、空间环境设计、综合设计。

1. 产品设计是以功能性为基础，主要对设计元素、材料元素、功能元素进行综合考虑后进行设计。产品设计包括二维设计与三维设计。

（1）二维设计有地毯设计、挂毯设计、室内织物设计、织物图案设计、壁纸设计等。

（2）三维设计有工业设计、家具设计、手工艺品设计、首饰设计、服装设计、机器设计等。

2. 视觉传达设计包括二维设计、三维设计、四维设计。

（1）二维设计有美术设计、广告招贴设计、插图设计、标志设计、图案设计、印刷字体设计等。

（2）三维设计有包装设计、pop广告设计、橱窗展示设计、展览会陈列设计、商品交易会设计等。

（3）四维设计有动画设计、电视节目制作、电影剪辑设计等。

3. 空间环境设计包括三维设计与四维设计。

（1）三维设计有室内设计、建筑设计、城市设计、环境设计、店铺设计、庭院设计等。

（2）四维设计有影视实景设计。

4. 综合设计包括抽象设计与四维设计。

（1）抽象设计有企业总体形象设计、经营设计、管理设计、调查设计、系统设计等。

（2）四维设计有博览会设计、舞台美术设计等。

（三）设计的发展

从设计的历史看，设计分为三个阶段。

1. 第一阶段

第一阶段称为装饰设计阶段。主要是指农业革命时期，这时的生活变化少，是生产技术发展缓慢的时期。例如：中世纪的建筑，由于技术进步速度缓慢，在漫长的岁月中逐步形成了各种类型的完美式样，这些式样便是值得夸耀的装饰设计。这一时期技术高超的人开始被称为工匠。



表演装

2. 第二阶段

第二阶段称为生产设计阶段。主要是指产业革命时期，这一时期与工业生产方式相适应的设计应运而生，出现了许多系统的加工、制造、销售、技术、计划、观念等体系。在社会实践中，设计与生产实行分工，这样就产生了设计师，设计工作由设计师来完成。

3. 第三阶段

第三阶段称为生活设计阶段。由于生产的发展和物质生活水平的提高，人们开始追求生活化、个性化的设计，生活科学受到重视，社会走入了以消费者生活为主的设计阶段。这时的设计广泛运用于生活的各个方面，所以在设计史上称为生活设计阶段。

以上为设计发展的三个阶段。在世界各国设计发展阶段各不相同，城乡之间也有明显的区别。



上班装

东方风格



休闲装

社交装

三、服装设计的含义

(一) 服装设计的概念

服装设计是运用美的规律将设计构想以绘画形式表现出来,并选择素材,通过相应的制作手段使其物化的创造性的行为。服装设计离不开人体,再好的服装也要人来支撑,所以人着装之后的整体状态也是服装设计的一部分。

(二) 服装设计的条件

在进行服装设计时,首先应该确定消费群体,然后为其设定条件,通常有以下几方面:

1. 什么人穿

在设计之前首先要了解穿着群体,考虑其需求,因为个人的生活状态不同,年龄、经济收入、职业、性别、文化程度、社会地位、风俗习惯等方面都有区别,他们所需求的服装也不一样。另外,还要了解他们的体型、肤色、兴趣、爱好等方面。例如亚洲人的肤色偏黄、欧洲人的肤色偏白、非洲人的肤色偏黑,各地区人的体型也有差别。

2. 什么场合穿

什么场合穿,是服装设计必须考虑的因素。这种因素包括两个方面,一是自然环境,二是社会环境。自然环境指居住地域的不同,其生活习惯也有区别,所产生的穿着方式也不一样。例如:寒带、温带与热带的穿衣风格都有所不同。由于历史背景各异,服装也形成了其不同的文化内涵。例如:亚洲有东方风格的服装,欧洲有西方特色的服装。社会环境是指在人类社会生活中也有不同场合的约束。例如:上班、社交、休闲时所穿的服装要与环境相配。

3. 什么时间穿

服装要随着季节的更替而变化,因为它的时间性很强。一般泛指两个方面:一是指春、夏、秋、冬,在明显的季节变化时,人们将选择不同的面料、款式、色彩;二是指具体的穿着需求,例如一天之中,从早到晚的服装的更替,有居家服、上班装、晚礼服、睡衣等。

4. 什么目的穿

在现代社会中,服装除了防寒避暑和保护身体之外,还有个人的个性需求和审美需求。服装从产生的时候就有许多目的,如人体保护、气候适应、人体装饰等。随着时代的发展,在设计时还需要考虑时代的变化及民族的特征。另外,群体性的服装也是有其目的的,例如商场和公司员工的制服就有展示企业形象和宣传的目的。

根据以上服装设计的四个条件可以去构思、选择与之相适应的面料、色彩、裁剪缝制工艺。

四、服装设计的美感特征

欣赏服装的美与否,要懂得服装的美感特征。我们可从以下几个方面来了解。

(一) 色彩美

色彩是服装设计的三要素之一,这说明色彩在服装设计当中的位置很重要。人们在选购服装时,首先映入眼帘的不是其造型、制作工艺,而是色彩。色彩美首先体现在服装的面料上,例如单色面料、多色面料等,本身就具有丰富的美感;其次是不同色彩的搭配产生的美感,其中包括不同面料的色彩搭配,还有服装与服饰、肤色、环境等对比所产生的谐调美。

(二) 材质美

材料是服装设计中的一个重要因素。现代的服装材料十分丰富,特别是天然纤维材料更受到人们的青

睐,例如棉、麻类等材料。在服装设计当中,服装材料的本身就具有一种美感,例如有的材料有肌理效果,有的材料悬垂感较强,有的材料具有挺括性。另外,不同材质的面料搭配在一起也会产生一种新的美感。

(三) 艺术美

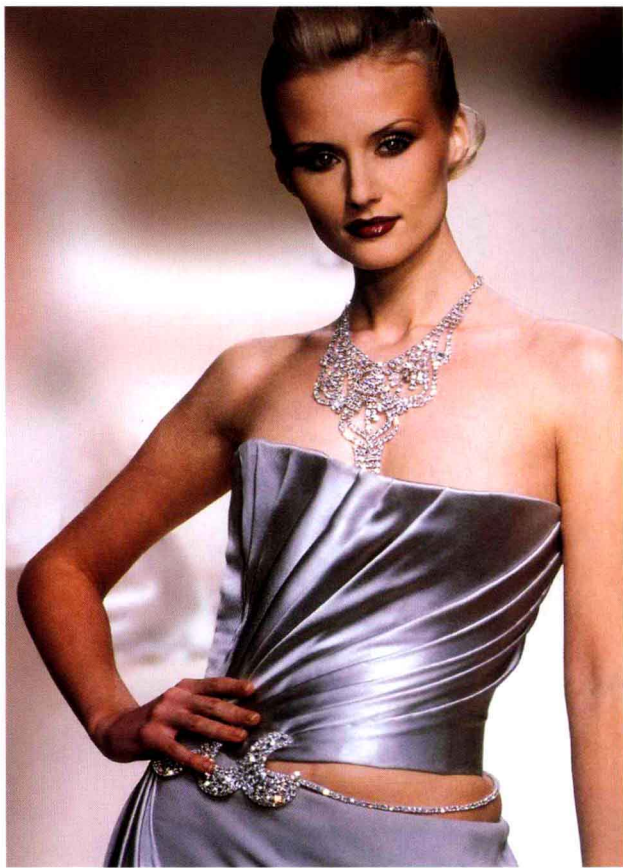
服装不只是实用品,同时也具有艺术的审美价值。普通服装首先是实用,其次是艺术性,而在一些特殊的服装中,艺术美是第一位的,而实用是第二位的,例如高级礼服或某些发布会中的表演装。

(四) 民族性

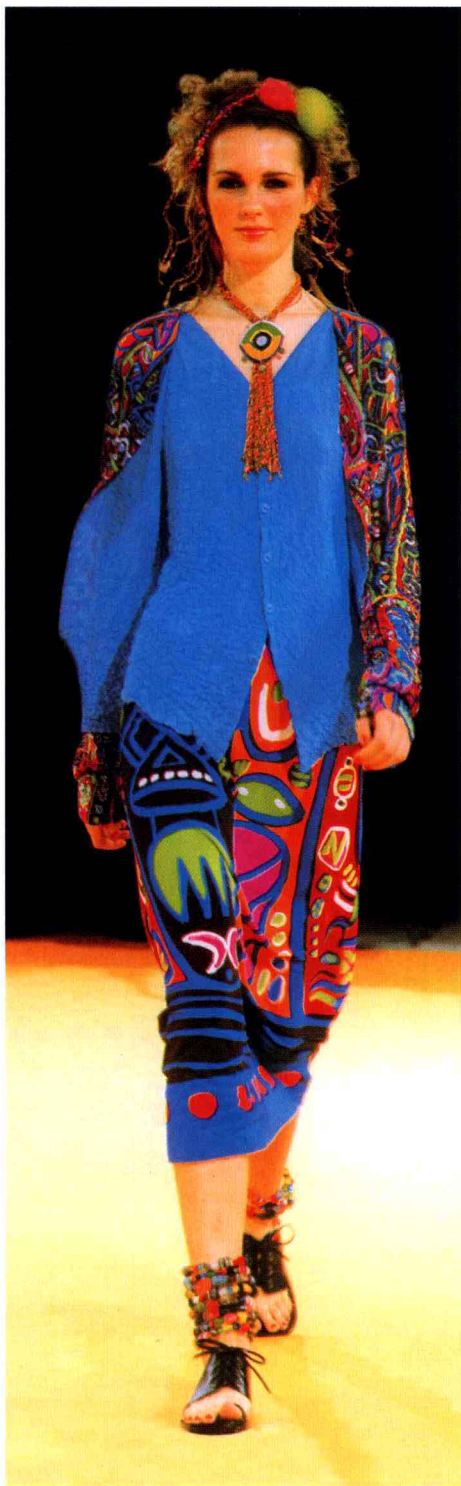
世界上任何民族都有自己的传统服装,虽然经过不断的改良、变化,至今仍有许多服装保留着其民族特点,例如我国的旗袍就是一个明显的例子。民族文化随着时代的变化而演变,人们不断地将民族风格与时代精神融为一体,使民族服装的内涵更加丰富。



色彩美



材质美



色彩美

五、服装设计者应具备的条件

一个优秀的服装设计者应具备以下的基本条件。

(一) 造型能力

造型能力包括人体造型能力和服装款型的表现能力。

1. 人体造型能力

服装是人体的“第二皮肤”，它的设计离不开人体。设计者首先要对人体各部位的比例和基本结构进行系统地了解 and 掌握，才能够准确地画出来。女人体肌肉不太明显，头发、胸部、腰部和臀部是其明显的特征。特别要强调女性的曲线美。男人体表现为骨骼和肌肉结实丰满，整个外轮廓线为倒梯形。男人体造型强调健美、刚劲。儿童的身体发育较快，各个时期的特征也不同，幼儿体现丰满圆润的特征，头部较大，手指短而粗。在比例方面，成人的人体比例一般以8头身为标准。儿童根据各时期可分为4头身到7头身的比例。

2. 服装款型的表现能力

服装设计者如果没有款型的表现能力，即使有再美的创意设计，也不能准确地表现出来，传递给别人，所以必须掌握服装造型的基本规律。当进行服装设计的构思和描绘时，首先能够把服装的外形整体特征表现出来，使服装款式在人体造型上显现出一个富有美感的完整的外形。其次还有局部的造型，如衣领、衣袖、口袋、门襟、裙摆等。另外，还有制作工艺的造型，如贴、绣、嵌、镶等工艺手段的表现。掌握了造型能力只是服装设计的第一步。

(二) 色彩知识

色彩知识是服装设计者必须掌握的重要因素之一。

1. 色彩的基础知识

包括色彩的原理、色彩的种类及属性、色彩的体系等。

2. 服装色彩的对比与调和

对比包括明度对比、纯度对比、色相对比、冷暖对比等。调和包括色相调和、纯度调和、明度调和等。

3. 服装色彩的配色原理

包括色彩面积的比例、色彩的平衡、色彩的节奏、色彩的统一、色彩的间隔、色彩的关联等方面。

(1) 色彩面积的比例

主要指整体与局部、局部与局部之间的数量关系，以及色面积、色排列、色顺序、色位置等的比例关系。

(2) 色彩的平衡

指色彩组合后在视觉感觉上的一种平衡状态，以及色彩分布的合理性、对称性和稳定性。

(3) 色彩的节奏

节奏源于音乐,服装色彩的节奏是通过色彩中的形状、色相、明度、纯度、位置等方面的变化表现出一定的规律性。这样在人的视觉中就产生了节奏。

(4) 色彩的统一

统一的美感是大多数人易于接受的美感。在服装色彩中寻求冷色或暖色配色的统一、某一色相配色的统一、同纯度的统一等。

(5) 色彩的间隔

是指在两种颜色之间加入另一种色彩,使原来的配色分离。一般多用于对比太强或太弱的色彩之间,使原来过于刺激的色彩变柔和,过于模糊的色彩变得明朗、清晰。

(6) 色彩的关联

是指服装的内衣、外衣、上装、下装、帽子、腰带、鞋、首饰等之间的色彩呼应关系。色彩的关联会使配色效果既统一又丰富。

4. 服装色彩的配色设计

包括服装整体的配色设计、服饰的配色设计、系列服装的配色设计等。

5. 流行色

包括流行色的概念、流行色的起因、流行色的预测、流行色的发布等方面的知识。

(三) 服装材料

1. 服装的面料

服装面料的范围很广,概括起来可分为天然纤维材料和化学纤维材料两大类。

(1) 天然纤维材料

① 棉织物

棉织物的透气性、吸湿性、保温性好,是服装中最普通、最常用的面料之一。服装设计中常用的棉织物面料有灯芯绒、条绒、平绒、府绸、牛仔布、条格布、棉针织面料等。

② 麻织物

麻织物透气性好,表面不光滑,具有古朴、粗犷的风格。麻织物包括亚麻布、苎麻布、黄麻布等。

③ 毛织物

毛织物具有手感柔软、富有弹性、光泽沉着的特点。



色彩的节奏

色彩的节奏



色彩的关联

色彩的统一



运用镶拼工艺制作的时装

点。毛织物的面料有凡立丁、派力司、华达呢、马裤呢、花呢、格呢、海军呢、法兰绒、大衣呢、长毛绒等。

④ 丝织物

丝织物具有手感柔软、悬垂性好、不贴身的特点。丝织物面料有塔夫绸、美丽绸、锦缎等。

(2) 化学纤维材料

化纤织物具有结实、挺括、弹性好、易洗的特点,但透气性差、吸水性差。化纤织物的面料有尼龙、涤纶、腈纶、丙纶、维尼纶等。

另外,还应了解裘皮、皮革、塑料等面料的特性。

2. 服装辅料

辅料包括:里料、毛衬、麻衬、棉衬、无纺衬、有纺衬、黏合衬、松紧带、缝纫线、垫肩、纽扣、拉链等。

(四) 服装工艺

服装工艺是完成服装设计创意的重要手段。它包括服装制图、剪裁方法、缝制工艺、量体等工序。其中剪裁方法又分为平面剪裁法和立体剪裁法。

(五) 服装理论知识

服装理论知识包括中外服装史、服饰美学、服装材料学、服装卫生学、服装心理学、市场学、营销学、社会学、经济学等。掌握服装理论知识有助于提高服装设计者的艺术修养。

(六) 创造能力

服装设计者首先要有超前意识,它是在流行的大潮中经过磨炼和掌握世界文化信息后逐渐形成的。其次,创新能力的培养也是必不可少的,设计者要对新事物有敏锐的观察能力、丰富的想象力,这样大自然中的任何事物都能启发我们的创意。

六、服装设计的内容和研究范畴

服装设计是将艺术与科技融为一体的综合性学科。它所涉及的学科非常广,有设计学、美学、色彩学、材料学、工艺学、心理学、市场学、营销学等。服装设计的内容包括专业理论、设计规律、款式构成、美术基础、色彩配置、材料搭配、制定样板、制作工艺等,另外还有自然条件、社会环境、审美特征等方面的内容。目前,服装设计的内容体系并不完善,许多问题还需要服装业人员进一步研究和探讨。

第二章 服装设计美的原理

一、造型要素及应用

服装是由三维空间所表示的物体,可以从空间中的任意角度观察它的立体形态,研究它的美感,所以服装造型属于立体构成的范畴。点、线、面、体是服装造型的四大要素,这些要素与美学原理相结合就能够组合出完美的造型。

(一) 点

1. 点的概念与特征

点是零次元非物质存在于空间的,在概念上是球形的,但不一定是圆的,它可以是不规则的几何形。

(1) 当单一的点在图形的中心时,会给人一种平稳、静止、集中的感觉。

(2) 当单一的点在图形的一侧时,会给人一种运动感、方向感。

(3) 在图形中两点分布在等距离的位置时,能给人一种对称、平衡的感觉。

(4) 在图形中同时存在多点,按不同形式排列时,会给人一种方向感、节奏感、韵律感。

(5) 大小不等的点秩序排列时,会给人一种虚实、立体感。

2. 点在服装设计中的运用

点在服装设计中的运用一般体现在图案、纽扣、服饰品等方面。恰当地运用点能够起到吸引视线、画龙点睛的作用。图案主要体现在面料方面。图案中点的应用方法很多,如通过印染、刺绣等方法来强调设计,童装中的贴绣、补绣的图案就是很好的例子。另外,不同的圆点形图案面料的选用也能够产生别致的韵律、活泼的感觉。纽扣不仅有功用性,而且有装饰作用。在高级时装中部分纽扣纯作装饰,有庄重、典雅、诱导视线的作用。在服饰品中,项链坠、胸针、蝴蝶结、皮带扣等都具有醒目、美化的作用。



点



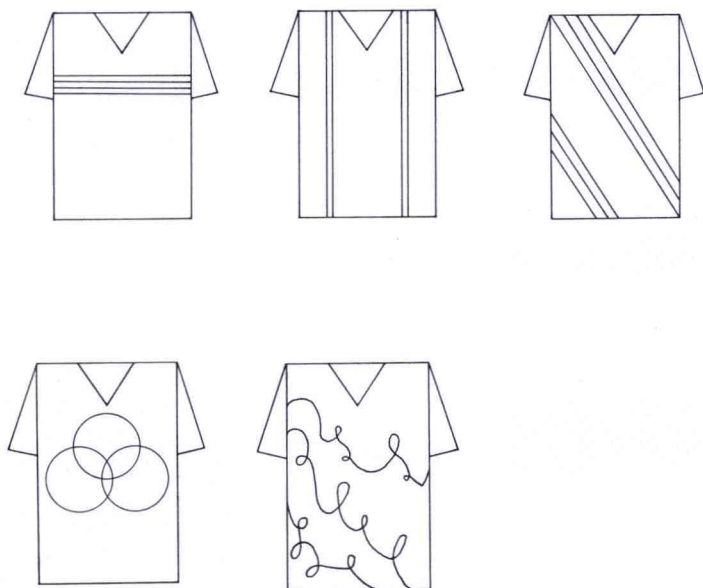
点的运用



点的运用



点的运用



直线

(二) 线

1. 线的概念与特征

线是由点移动的轨迹构成的。线具有直线和曲线两种形态，千变万化。在服装设计中不同的线的组合可得到不同的设计效果。

(1) 直线

直线能够显示出坚强、硬直、单纯、男性的特征。直线有水平、垂直、斜线三种。水平线有横向伸展的性格，能够让人联想起地平线和笔直的道路。垂线有上升、庄重、权威、苗条的性格，能够让人联想到垂直高耸的楼房。斜线有运动和不安定的性格，很容易让人想到比萨斜塔。

(2) 曲线

自然界中存在着各种各样的曲线，归纳起来有几何曲线和自由曲线两大类。几何曲线有丰满、正规的性格，如圆、椭圆、抛物线、双曲线等。自由曲线具有一定的随意性，有活泼、柔软、优雅的性格，如我国古代传统壁画中的云纹、水纹等都具有自由曲线的形式美。

曲线

2. 线在服装设计中的运用

线在服装设计中的运用非常广泛，主要体现在服装的造型、工艺手法和服饰品等方面。在造型中有轮廓线、剪辑线、褶裥线等。如警服、军服运用直线较多，给人一种威严感、秩序感。运用涡形、波浪曲线设计的礼服则给人以优雅的感觉。在工艺手法上主要体现在镶边、嵌线、装饰线等方面，如旗袍的嵌线工艺，牛仔服的装饰线等。在服饰品上主要体现在项链、腰带、挂饰等方面。装饰品在前卫风格的服装中



线的运用

线的运用

线的运用

运用较多。

(三) 面

1. 面的概念与特征

线移动的轨迹构成面。面具有二维空间的性质。面有平面和曲面两种形态。平面又包括圆形、方形、三角形、多边形、不规则形。圆形有圆满、滚动之感；方形有安定、严肃之感；三角形又有正三角形和倒三角形之分，正三角形有稳定感和锐利感，倒三角形则有不安定感；多边形给人变化的感觉；不规则形给人一种随意、活泼之感。曲面属于立体范畴，它包括圆锥形、圆筒形、球面、蛋形体等。

2. 面在服装设计中的运用

服装的造型是由不同的面组合而成的。不同的面料，不同形状的面多层次地搭配，大面积图案的组成，能够使服装更加丰富，富有韵律。面在服饰品上体现的也很多，如遮阳帽、围巾、披肩等。

(四) 体

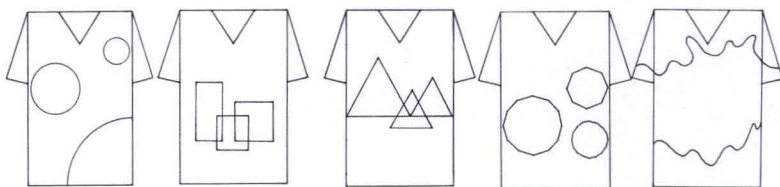
1. 体的概念与特征

面的轨迹和面的重叠构成立体。体的形态较多，归纳起来有球体、圆锥体、圆柱体、六面体、三角锥体等。

2. 体在服装设计中的运用

体的运用主要突出在造型上。在服装上有整体造型，如礼服、羽绒服体积感比较强。在服装上也有局部的体造型，如在休闲装上的大装饰袋、前卫风格装中的大领子、大袖等。服饰品、帽子、包等都具有较强的体感。

点、线、面、体在服装设计当中是不能完全分开运用的，但可以以某一方面为重点，突出另一个方面，还可以综合运用。



面



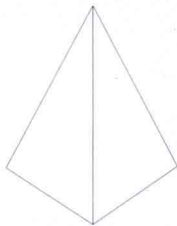
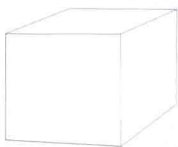
面的运用



面的运用



体的运用



体



体的运用



体的运用



比例的运用

二、美学原理的应用

所谓美是在经过整理,有统一感,有秩序的情况下产生的。秩序是美的重要条件,如果没有秩序就不美。这种美的形式的标准,叫“美的形式原理”。

美的形式原理可以概括为以下六条,这些原理可运用于服装设计中。

(一) 比例

所谓比例是指整体与局部、局部与局部之间长度或面积的数量关系,是通过大小、长短、轻重等差异所产生的比例关系。在服装设计当中也存在着这种比例关系。从古至今,人们发明了许多比例的形式。

1. 黄金分割比例

这种比例法是由古希腊科学家发明的。如果将一条线段分为两部分,其中一部分与整条线段之比,等于较大部分与较小部分之比。这种比例称为黄金分割比例,其比值为1.618。

人体的各部分含有多处黄金分割比例。8个头长的人体如果从腰节线分开,从腰节线到脚跟的长度与人体的高度比为5:8,近似于黄金分割比例,如果把这种比例恰当地运用于服装设计中,将会出现比较理想的视觉效果。

2. 渐变比例

所谓渐变就是按一定比例作阶梯式的逐渐移动。常见的渐变数列有:

费波那奇数列比例: 1、2、3、5、8、13、21……

等差数列: 1、2、3、4、5、6、7、8、9、10。

等比数列: -1、2、4、8、16、32、64。

服装中常用的渐变数列: 3、4、6、8、12、24……

渐变比例一般用于层次较多的裙装。另外,还有不规则的比例,也是服装设计常用的形式之一。

在服装设计中比例关系主要体现在服装与人体的比例,服饰配件与人体的比例。

(二) 平衡

平衡原为计量上的一种状态。在服装设计当中,平衡是指服装的各种因素形成的在视觉上和心理上的一种平稳感。

平衡有两种形式: 对称式平衡、非对称式平衡。

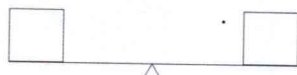
1. 对称式平衡

对称式平衡有左右对称、局部对称、回转对称三种形式。

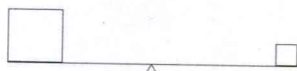
(1) 左右对称在服装中体现的较多, 因为人体是左右对称的, 所以穿着对称的服装比较自然。但对称的服装缺少动感, 一般可以用小饰品来增加变化。

(2) 局部对称是指服装上的一部分采用对称的形式, 如胸部、肩部、袖子等部位。

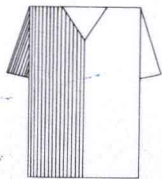
(3) 回转对称就是以一点为基准, 将两个元素进行方向相反的对称配置, 就向风车的风叶旋转一样。在服装设计当中一般多体现在图案上。



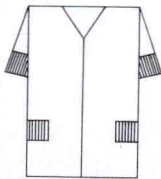
对称



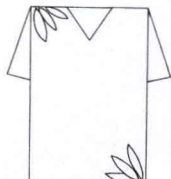
均衡



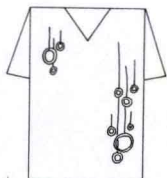
左右对称



局部对称



回转对称



均衡

2. 非对称式平衡

非对称式平衡也叫均衡, 指元素在空间距离数量上没有等量关系, 而要依靠元素的大小、强弱、长短等要素来寻求一种平衡感。在服装设计当中一般体现在门襟、纽扣、口袋等装饰手法上。

(三) 旋律

旋律也称为节奏, 原是音乐、舞蹈的术语, 生活和自然界中许多有规律性的元素都可以构成旋律, 例如海螺的纹理、植物生长的节、音乐的节奏等, 都表现出一种旋律的美感。在服装设计上表现为元素反复地出现。这种重复包括有规律的和无规律的。

在服装上体现的方面也很多:

1. 造型上: 比如裙子荷叶边的设计, 荷叶领的设计, 走动时显得轻盈、自然、活泼、优雅。

2. 色彩上: 色彩强弱的反复设计



均衡的运用

左右对称