

Fu
Zhuan
She
Ji

中 等 职 业 学 校 教 材

广东省中等职业学校教材编写委员会 组编

服装 设计

岭南美术出版社



广东省教育厅推荐教材

广东省教育厅推荐教材

中等职业学校教材

服装设计

广东省中等职业学校教材编写委员会 组编

岭南美术出版社

目录

中等职业学校教材

服装设计

出版、总发行：岭南美术出版社

(广州市文德北路170号3楼 邮编：510045)

经 销：广东教育书店

印 刷：中山新华商务印刷有限公司

版 次：2006年7月第2版

2006年7月第1次印刷

开 本：890mm×1240mm 1/16

印 张：11.75 插页：2

ISBN 7-5362-3446-5

定 价：20.30元

前 言

以电子信息技术为特征的知识经济已遍及人们生活的每个角落,科技进步日新月异。知识经济呼唤现代技术和大批职业道德高尚,职业能力、创新能力、创业能力较强,能参与市场竞争的现代人才,这给为经济社会发展提供智力和人才支持的职业教育带来了机遇和挑战。职业教育的观念、制度、教学内容、教学方法、教学手段等方面的改革已迫在眉睫。

在 20 世纪的最后一年,广东、北京、广西三省市区的职教同行,从课程改革和教材建设入手,编写了一套依托三省市区支柱产业、糅合当今世界科技成果、体系比较完善、内容比较先进的中等职业技术学校教材。经过多年的试用,这套教材在推动三省市区职业教育改革与发展中起到了积极的作用。

进入 21 世纪,广东全力打造世界制造业重要基地,需要大量的现代人才;广东提出要率先实现现代化,需要大量的现代人才作为支撑。培养现代人才,必须以现代的教育理念、现代的课程体系和教材、现代的教育教学方法,推进职业教育的现代化。根据广东的实际,有必要编写一套符合广东发展需要、具有广东特色的职业教育教材。为此,广东省中等职业学校教材编写委员会根据教育部新颁发的中等职业学校的课程教学大纲,结合全面实施国家九年义务教育和普通高中教育新课程标准,在认真总结三省市区中等职业技术学校教材编写、使用经验的基础上,组织有关专家、作者广泛调查研究,认真听取各行各业和职业教育院校师生的意见,对原三省市区中等职业技术学校教材进行了全面修改,并新编了部分文化课和专业课教材,形成了一套完整的广东省中等职业学校教材。各文化课和专业课教材经有关大专院校教材研究专家,以及有关行业专家、技术人员审定,具有系统性和权威性;教材保持了传统职业教育的基础性特色,又注意吸纳当今世界先进技术、最新科技成果,结合广东省产业结构优化升级和职业教育的实际,因此具有实用性、科学性和先进性。

书中仍有不完善之处,敬请专家和广大读者批评指正。

广东省中等职业学校教材编写委员会

2006 年 5 月

编写说明

根据广东省中等职业学校编写委员会的教学计划、教学大纲和改编要求,我们认真总结了原三省市
区中等职业学校服装专业教材编写和使用经验,并听取了使用学校的意见,于2006年初对《服装设计》
进行了修改。

2005年教育部提出“制造业和现代服务业技能型紧缺人才培养”的精神,为职业教育的课程改革指
明了方向。本系列教材的改编,在适应市场、服务社会、就业导向的理念指导下,增加了技术应用性、
实用性和技术实践等内容。全书主要内容有:服装款式构成、服装形式美的法则、服装的整体与局部设
计、服装设计方法、各类服装设计要点、服饰设计、服装史概况等。这些内容彼此联系,又互相渗透,
请各使用学校在教学过程中加强实践环节的教学。本教材供中等职业学校二、三年级使用。

本教材由广州市贸易职业高级中学特级教师邓婉球担任主编,第一、四、五章由邝璐编写;第二、
三章由王静编写;第六、七章由陈惠敏编写。

本教材的修改提纲于2005年4月在广东省服装、纺织专业教研会上进行了讨论和征求意见,一线
教师对修改提纲提出了积极的建议。此外,广州美术学院胡天虹、缪爱莉教授,企业界黄谷穗设计师等
也给予了悉心指导,为此,对他们给予的大力支持和帮助,我们表示衷心的感谢!

因为水平有限,又是在课余时间匆促编写,错漏之处在所难免,欢迎有关专家、广大师生和读者批
评指正。

编者

2006年6月

目 录

第一章 服装设计概念	1
第一节 服装设计基础知识	1
一、服装与时装	1
二、衣服与服饰	1
三、款式与造型	2
四、设计与服装设计	2
第二节 服装设计与设计师	3
一、服装设计的过程	3
二、服装设计的种类	4
三、服装设计与设计师	5
第三节 服装设计与生产	6
一、服装设计与制作	6
二、服装设计与面料	6
三、服装设计与工艺	6
四、服装设计与市场	6
第二章 服装款式设计	8
第一节 服装外轮廓	8
一、服装款式与外形线	8
二、服装外形的种类	11
三、服装外形变化的主要部位	12
四、服装内、外造型的关系	12
第二节 服装局部结构设计	13
一、领	13
二、门襟	23
三、袖	26
四、口袋	34
五、其他结构的处理	39
第三章 服装形式美的基本法则	45
第一节 对称与均衡	45
一、对称	45
二、均衡	47
第二节 比例	49
一、服装设计的主要比例关系	49
二、服装设计所采用的比例	49

第三节 节奏	51
第四节 呼应	54
第五节 主次	55
第六节 多样统一	56
第四章 服装发展简史	57
第一节 中国历代服饰的演变	57
一、先秦(前 21 世纪—前 221)	57
二、秦汉(前 221—公元 220)	59
三、魏、晋、南北朝(220—581)	60
四、隋、唐、五代(581—960)	61
五、宋代(960—1279)	64
六、辽、金、元(907—1368)	66
七、明代(1368—1644)	67
八、清代(1616—1911)	69
九、民国(1912—1949)	71
第二节 西洋服饰的演变	74
一、古埃及服装(前 3200—前 525)	74
二、古西亚(前 3500—前 331)	76
三、古希腊(前 800—前 164)	77
四、古罗马(前 100—公元 395)	79
五、拜占庭(395—1453)	80
六、罗马式(11 世纪—12 世纪)	81
七、哥特式(13 世纪—15 世纪)	82
八、文艺复兴时期(15 世纪中—17 世纪)	84
九、巴洛克时期(17 世纪)	87
十、洛可可时期(18 世纪)	91
十一、近代服装(19 世纪)	93
第五章 服装分类设计	100
第一节 礼服设计	100
一、婚礼服	101
二、燕尾服	102
三、晚礼服	102
四、舞会服	104
五、演出服	104
第二节 高级时装设计	107
一、高级时装的种类	107
二、设计形式	109
第三节 男装设计	112
第四节 女装设计	114
第五节 职业服设计	116
一、职业服	116

二、工作服	116
第六节 学生服设计	119
第七节 休闲服设计	120
第六章 系列服装设计	121
第一节 系列服装的设计形式	121
一、系列服装的概念	121
二、系列服装的设计形式	121
第二节 系列服装的设计风格	129
一、微观设计	129
二、宏观设计	131
三、服装设计的时代感	135
第七章 服饰配件设计	137
第一节 概述	137
一、服饰配件的概念和特性	137
二、服饰配件的种类	142
第二节 服饰配件设计的构成规律	143
一、服饰配件设计的科学性	143
二、服饰配件应与服装整体协调统一	143
三、形式美法则在服饰配件设计中的运用	144
第三节 帽子设计	147
一、帽的类别及特点	147
二、帽子的设计	154
第四节 包袋饰品设计	155
一、包袋的类别	155
二、常见包袋的特点	155
三、包袋与服装的关系	158
四、包袋的外部装饰及附件设计	158
第五节 手套、袜、鞋和围巾的设计	159
一、手套	159
二、袜	161
三、鞋	164
四、围巾	168
第六节 领带、领结、发饰、眼镜的设计	171
一、领带、领结	171
二、发饰	174
三、眼镜	174
第七节 首饰设计	178
一、首饰的类别	178
二、首饰的造型设计	178
三、首饰设计的时代性	180

第一章 服装设计概论

服装作为人们生活基本需求的四大要素（衣、食、住、行）之首，在社会的整个精神生活和物质生活中占有重要的位置。狭义地说，服装是一个人的仪态外观的主体，可显示其修养、审美、素质和品味的层次，成为能充分表达现代人精神面貌的功能与个性美相结合、科学与艺术相结合的完美统一体。广义地看，服装作为人的第二肌肤，体现其文化、艺术、经济和科技的发展水准，是一个国家或民族文明的象征。

服装在原始社会中，是用来遮身护体的最基本的生活资料；在阶级社会里，服装成为划分社

会等级、权力和尊严的标志；在现代社会中，服装则是物质文明和精神文明相结合的产物。在人类远古文明向现代文明演进的过程中，服装扮演着重要的角色。社会历史文化的变迁直接影响着服装的变化，每一个历史时期的社会制度、经济基础、科学技术、文化艺术、美学思想、审美倾向等，都会从该时代的服装反映出来，所以，服装也是人类物质文明和精神文明的一面“镜子”。可以说服装是一种被物化了的社会文化载体，是沟通人与自然、人与环境的重要媒介。

第一节 服装设计基础知识

一、服装与时装

服装是指人与衣服的总和，是人在着衣后所形成的一种状态。在现实生活中，很多人把服装与衣服的概念相混淆。一般意义上讲，衣服是指遮盖人体的染织物，是一种纯物质的存在，不涉及人的因素。衣服的美是一种物质的美，而服装的美则是一种状态的美。进一步讲，服装是处在一定空间或环境的活动的形象，任何一类服装都有相应的空间或环境，服装与环境之间应该是一种相依共融的协调统一的关系，两者共同创造一种和谐的美感。

此外，与服装相近的还有两个名词，即时装和成衣。这两个名词在概念上也很容易混淆。就词义来讲，时装是指最富于时代感的、时兴的、时尚的服装，有别于已经出现过的服装造型。时装的“时”含有时空背景的界定范围，时装并非特指现代的服装，因此，每个历史时期内所产生的最新的服装相对于该历史时期来讲都可以称之为时装。

成衣则是指应时出现的按一定规格和标准号

型批量生产的衣服，它区别于在裁缝店里订做的衣服和自己裁制的衣服。

在各种服装店批量出售的衣服为成衣。从某种意义上讲，成衣的前身是时装，时装是通过成衣形式构成其流行的。

例如，欧洲的高级时装发布会（在每年的1月份和7月份）中的高级时装，就是通过成衣博览会（每年的2月份和9月份举办）构成流行的。每年的高级时装发布会都会邀请大批的服装新闻记者、成衣制作商和各种宣传媒体参加。其中的成衣制作商从高级时装发布会中发现和选择认为符合时尚潮流的、能够引起流行的服装信息，并根据发布会中高级时装的风格特征和造型特征，经过提炼、概括和简化等，进行再设计，从而制作出不同批量的适合市场需求的成衣。然后，他们通过参加成衣博览会进行展示、宣传、洽谈和订货，将成衣推向市场，以此来构成一定规模的流行。

二、衣服与服饰

衣服——附着人体的成衣。在生活中人们经

常把衣服和服装混为一谈，其实，两者之间是有区别的。衣服的内涵要比服装小，它不包括任何服饰品，仅指上衣和下装，如内衣、衬衣、马甲、外衣、风衣、大衣、连衣裙、裤子等。

服饰——服装和饰物的总称。饰物，即服装上的装饰配件。包括帽子、头巾、手套、包、袜子、鞋靴、腰带、手杖、雨伞、耳环、手镯、戒指、手表、胸花、领带等可以随身佩戴和携带的物品。在这些饰物中，大多具有实用功能和装饰美化的双重属性，只有少数饰物的属性是单一的，如耳环、手镯、戒指、胸花、领带等，它们只有装饰作用。

服饰虽然包括了衣服和饰物，但它更侧重和强调的是服饰品。这是服饰与服装的最重要的区别。

三、款式与造型

款式——服装的格式、样式。款式一词并非服装所专用，其他如家具、汽车等也有款式一说。服装款式，是指构成一件衣服形象特征的具体组合形式。明确地说，也就是衣领、衣袋、扣子、腰带等形态，以及衣身、袖子的组合形式。

造型——创造出的立体物体形象。造型作为动词的含义是指创造的过程。作为名词的含义是指创造的结果。例如，一张纸，不是造型，当我

们把它卷起来或粘成一个方盒时，便可称之为“造型”。从这个意义上说，造型指的是占有一定空间的、立体的物体形象。

服装造型，是指服装的立体形象。服装造型在设计过程中又包括了两个方面，即结构造型和体态造型。结构造型，是通过裁剪和缝制工艺手段，构造立体的服装形象的过程。体态造型，则是设计构思方面，运用转折和连接等体面构成手段，塑造立体的服装形象的过程。也就是说，前者侧重的是结构，研究的是怎样把它裁剪和制作出来；后者注重的是外观，考虑的是体态给予人的视觉效果和感受。

四、设计与服装设计

设计——指设想和计划。设计是现代化大生产的产物，涉及范围极其广泛，如广告设计、家具设计、建筑设计、企业形象设计等等，服装设计只是其中的一个分支。凡是设计都是艺术和技术的结合，都具有功能和审美两方面价值，都离不开材料，又不同于单纯的科学技术。

服装设计——是构想一个制作服装的方案，并借助于材料和裁剪工艺，使构想实物化的过程。服装设计的目的，是满足人的生理及心理的需求，使人们穿着更舒适、更安全、更得体。服装设计所遵循的准则是：功能、美观、合理。

习 题

1. 什么是服装？什么是时装？时装与成衣有什么区别和联系？
2. 什么是服装设计，其目的是什么？

第二节 服装设计与设计师

一、服装设计的过程

服装设计主要包括两个方面：一是构思和表现，二是制作和穿着。前者往往需要设计师独立完成，并以绘出款式图或效果图（或服装画）为完成标志。后者是设计师自己或由别人协助进行的，包括选料、裁剪、缝制及穿着效果，它以服装的实物制作作为完成标志。

1. 准备阶段

准备阶段包括明确穿着对象和掌握信息两个方面。

在服装设计进行之前，首先要清楚服装的穿着对象及穿着目的，也就是弄清穿着对象的以下“四个方面”，才能为设计进行准确的“定位”。

（1）何人（性别、年龄、职业、身材、喜好）。

（2）何地（穿着场合、环境）。

（3）何时（穿着时间、季节）。

（4）何目的（穿着动机）。

明确了穿着对象，还要了解和收集与本次设计工作有关的信息。收集的信息资料包括：面料、辅料、色彩、款式的流行趋势，本地、外地、沿海地区服装市场的销售状态，去年、前年各个季节服装流行动态，以及近期社会思潮、文化观念、普遍心态、气温变化等。

2. 构思阶段

构思阶段是服装设计的最重要阶段。首先，要对已掌握的信息资料进行研究和分析，多作联想和想象，努力寻求思维创意的线索。线索往往出现在较为明确的先决条件上，重要的是善于发现它，有意识地去寻找它。只要找到了思维的线索，也就有了设计的突破口，设计就可以深入和展开。

在设计构思过程中，大多数人的习惯是边构想，边勾画，边修改。最初的思维往往是跳跃式的，而且想法很多。经过一段时间的思索，思路便会由朦胧变得清晰，从而进入思维想象的后期。这时的思维形式往往是深入的，想法越细致

越好。不仅要从款式、造型、配色等方面去构思，还要从选料、裁剪、工艺等方面去想象成形后的效果，就如同先在头脑中制作了一遍一样，达到“胸有成衣”的程度，构思阶段才完成。

3. 表现阶段

表现阶段是描绘和表现所构想的服装形象阶段，即把头脑中虚拟的服装，转化为具体的服装形象。表现有三种方式：一是只画款式图，二是画出效果图，三是绘制服装画。

款式图大多用于自己设计制作的服装。为了省时省力，只要勾画出款式图即可用于服装制作。

效果图是表现服装穿着总体效果的图画，既要画人，又要着色，同时，还要画出简明的背面款式图。效果图一般对人物表现、画面效果和表现形式要求不严，但对服装款式、工艺效果要求较高，必须刻画细致、表达清晰。效果图画得清楚，可便于别人的理解和合作，制作效果也会符合要求。

服装画是画而不是图。画要供人欣赏，就得讲究人物姿态、画面形式、艺术风格等审美品位。服装画多用于设计作品参赛、展览、插图或生产招标等活动。尽管不是每件服装设计作品都需要绘制成服装画，但作为一名服装设计师，不具备绘制服装画的能力，不能画出高水准的服装画，总是一种缺陷。它是作为一名服装设计师的专业素质和审美情趣的基本要求。

4. 制作阶段

制作阶段既是把构想变成现实阶段，也是检验、修改完善的过程。制作，首先涉及的是选料问题，包括面料、辅料、衬料及服饰品的采购和搭配，然后是裁剪方法、裁剪重点、工艺手段的选择和运用等。较为稳妥的方法是，先裁出1:1的纸样，经过比试和测量，再在面料上正式落剪。在裁剪制作过程中，在人台或人体上进行试穿是很重要的环节，它便于及时发现问题和修改完善。有些没有把握的局部细节，采用立体裁剪效果最好。

5. 整理阶段

整理阶段是指成衣制作完成后，把它穿在人台或真人身上，观察成衣的穿着效果。整理阶段

也是服装穿着整体效果的修正时期,包括帽子、腰带、鞋袜等服饰品的搭配,各部位的长短松紧、穿脱和行动是否方便等问题都需在这一阶段解决。

二、服装设计的种类

1. 按作用分类

(1) 预测型。每年春夏和秋冬,法国的巴黎、意大利的米兰、美国的纽约、日本的东京等地的服装名设计师,都要推出下一季的国际服装流行趋势预测,具有权威性和主导作用。设计大师们各抒己见,各展才华,很快便被其他的服装设计师所追随和模仿,从而形成世界服装流行浪潮。中国服装研究设计中心自1987年起也开始发布中国服装流行趋势,所发布的时装均属于预测型设计。

(2) 展示型。各种男装、女装、童装博览会,各地时装节、各类时装大奖赛,以及商业性、娱乐性的时装表演,设计师作品发布会等,都属于展示型设计。

展示型设计往往各有侧重,有的以展带销,注重经济效益;有的只侧重评比创意,展示设计实力。不管侧重什么,凡展示型设计,都要高于生活,注重审美价值和表演效果。

(3) 销售型。即批量生产的服装产品,以满足人们生活所需的设计。产品要求符合流行,适销对路,工艺合理,物美价廉。销售型设计较注意流行色彩、流行面料和新工艺的运用。同时,还要兼顾各种职业、性格及规格的多方面、多层次的需要。销售型设计往往强调服装的功能性,要求方便实用、美观合理。一般只生产上、下装,对服饰配套要求不严。

(4) 投标型。为某一宾馆、商场、工厂的职业服、工作服,或为某一项重大社会活动的专用服而征集的服装设计,属投标型设计。投标型设计重在用户满意,要求以实用、美观、合理为原则进行设计构思。

(5) 个人型。为个人平时穿着、结婚、演出的服装设计是个人型设计,属于形象设计的范畴。设计要求满足穿着者的审美心理,符合穿着者的身材、肤色、性格等自然条件,同时也要考虑穿着的场合及服饰配套等多方面因素。

2. 按表现对象分类

(1) 实用型。设计的主体是穿着者,设计

的目的是使穿着者更舒适、更漂亮。实用型设计由于表现的对象是穿着者,因而设计思维受到穿着者自然状态的束缚,要求迎合穿着者的喜好,符合穿着者的身材、职业等多方面需求。如果穿着者喜欢,即使不符合设计师的喜好,也要以穿着者为中心。设计的过程也就是为穿着者服务的过程。当然,设计师也要在充分了解穿着者各方面需求的同时,发挥自己的创意和才华。实用型设计多适用于销售型、投标型和个人型服装设计。

(2) 创意型。创意型设计的主体是设计师本人,设计的目的是表现设计师的思想。在创意设计中,穿着者只是陪衬,设计的中心是通过服饰语言,展现设计师的创意、审美及艺术风格。服装成为作品和艺术品,只是用来展示而不是用来销售。因此,创意型设计的服装其实用功能被弱化了,从而变成观赏型的展品。

作为服装设计师,应该具备实用型设计和创意型设计两方面的能力,既能表现自己,也能表现穿着者。国际上那些被称为服装设计大师的人,都是两方面设计才华俱佳的人。

3. 按品种分类

(1) 根据年龄、性别可分为童装设计、中老年装设计、男装设计和女装设计。

(2) 根据季节可分为夏装设计、冬装设计和春秋装设计。

(3) 根据材料可分为皮革服装设计、针织服装设计、裘皮服装设计、羽绒服装设计等。

(4) 根据用途可分为职业服装设计、日常服装设计、运动服设计、表演装设计、婚礼服装设计、泳装设计等。

(5) 根据款式可分为衬衫设计、西服设计、茄克衫设计、大衣设计、裙装设计等。

4. 按创作方式分类

(1) 变化设计。也称变体设计,是以一种服装款式为基础原型,进行形态、比例、表现形式等诸多因素的变化,从而构成面目全新的服装形象的设计形式。

(2) 命题设计。也称主题设计,即先确定一个设计主题,然后,根据主题所限定的范围和提供的线索进行构思想象。

(3) 整体设计。也称总体设计,是对穿着者的服装款式、着装形象、服饰配套等诸多因素的综合设计。在整体设计中,服装侧重于款式的配套和色彩的搭配;形象侧重于发型、化妆与服

装情调的协调；服饰品侧重于主题、情调的需要，以及与服装的内在联系。

(4) 系列设计。是一组既相联系又相互制约的服装群体的设计。系列设计的主要特征在于它的数量。系列设计的构成不是一套服装，而是三套以上的一组服装。一组即一个整体，它们只有一个主题，一种情调，一种风格。

三、服装设计与设计师

服装设计工作的主要内容包括构思创意、形态（色彩）组织和制作技术三个方面。在这三方面中，构思创意是各个方面的前提。创意是设计的本质，它赋予服装生命。就服装而言，没有创意和新鲜感的设计，是毫无意义的设计；对设计师来说，缺乏想象力和创造力的设计师，是不称职的设计师。

除了创造力以外，从事服装设计工作，还应具备形态（色彩）组织和制作技术方面的能力。

1. 款式造型能力

无论多好的想法和设计创意，都要由具体的点、线、面、体等形态要素来表现。这些形态要素就像文学作品中的字和词一样，要求运用准确、恰当，并能贴切地表达设计思想。

2. 色彩搭配能力

服装离不开色彩，作为一名设计师，要了解色彩的特性，掌握和谐配色的规律，并努力寻求崭新的色彩搭配方式。同时，还要努力克服自己对色彩的偏爱，从而对任何色彩都存有兴趣，并能发现其美感。服装色彩的搭配，一方面是对色彩本身的研究，另一方面是对色彩心理即人的心理感觉的探讨。对于色相、纯度、明度、面积、

冷暖等方面所构成的对比和统一，是和谐的色彩搭配的关键。

3. 裁剪制作能力

画在纸上的服装并不是真正的服装，真正的服装必须能穿在人身上。因此，设计师在构思服装时，必须把款式造型与裁剪工艺一同考虑，一般要在头脑中较完整地“制作”一遍或几遍之后，才算完成了构思。尽管在具体制作时，不一定是设计师本人动手，但对裁剪和工艺的重点、难点以及具体要求，设计师一定要详细说明。因此，作为服装设计师，必须了解和掌握基本的裁剪方法和工艺过程。

4. 捕捉流行信息的能力

流行信息包括两个方面：一是服装发展信息，包括国内外服装发展动态（流行色、款式、面料等）、服装市场的销售状况、国内服装赛事等；二是社会发展信息，如国内外的文化思潮、伦理观念、科技发展、经济动态等信息。

5. 熟悉面料的能力

面料是构成服装的主要材料，它的软、硬、挺、垂都决定和影响服装款式造型。各种面料具有不同的质地和光泽，同时，面料的牢度和重量也是不容忽视的设计因素，它们决定着款式的种类和适应范围。可以说，设计师经常使用的面料，也是他最熟悉的面料。另外，现代纺织业的发展日新月异，新型面料不断问世，因此，熟悉面料极为重要。

6. 了解人的能力

人是衣着的主体，服装设计的根本目的，就是为人类提供着装。因而，设计师既要了解人的生理状态、行动特点，也要了解人的心理需求。

习 题

1. 服装设计的过程分为哪几个阶段？
2. 简述服装设计的种类按作用应如何划分。
3. 服装设计工作主要有哪几个方面？

第三节 服装设计与生产

一、服装设计与制作

服装设计的构思创意、草图勾画和效果图的绘制,只是对尚未成型的服装的想象和设想过程,许多技术问题还要留待制作时去解决。裁剪缝制正是对设计的验证,也是使服装产品完善成型的过程。从立体想象到平面面料,又从平面的面料到立体的成衣,在这个转化过程中,一些不尽合理的设想和一些不规范的工艺细节,都将在制作中反映出来。因此,服装样衣的制作,为从服装设计到服装批量生产提供了可靠的技术数据。

二、服装设计与面料

1. 面料塑造效果

建筑师以砖石构建艺术,作家用文字表达思想,服装设计师则用面料塑造服装美。

面料的性能和质地都直接影响着服装的款式和造型,也决定着适用对象和穿着季节。同样一种款式、色彩的大衣,采用呢料制作,外观挺括、庄重、线条粗犷;使用棉布加工,则会松散、随意、线条短促;用绸缎面料,就会显得柔弱、飘逸、线条轻盈。因此,各种面料有其适应的款式范围,超出了它的“范围”,便会出现事与愿违的结果。

2. 面料触发灵感

有些设计是先有面料,后进行设计构思的。当针对某种面料进行设计时,应反复研究和揣摩面料的色彩、质地、花纹、悬垂感、重量感等方面的特征,然后将某种特征加以提炼、升华为具有某种审美价值的意象,从而创造出适合面料性能,又独具风采的服装形象。这是中外服装设计师惯用的设计手法。

三、服装设计与工艺

人们评价服装时,一是看款式、色彩、面料,二是看“做工”。所谓“做工”即工艺,它

包括裁剪工艺和缝制工艺,但更侧重于缝制工艺。服装工艺是实现服装效果的基本保证,工艺的质量决定着产品的外观和身价。服装生产程序应以巧妙、细致、合理、简便为基本原则。

采用何种工艺手段制作服装,是服装设计的重要内容。同样的款式,同样的裁剪,缝制工艺不同,效果也截然不一。以明线为例。

(1) 不见明线的服装:外观平整、洁净,显得贵重、高档。多用于毛料、丝绸服装。但易显臃肿、浑圆无力。

(2) 窄明线的服装:外观纤弱,有精致感。多用于涤纶、防雨绸等薄料的衬衣、裙装。有不大方的弱点。

(3) 中明线和双明线的服装:外观明快、丰富,显得牢固、耐用、做工精良。多用于棉、麻、涤等中厚面料的茄克衫、风雨衣。缺点是费工时、档次低。

(4) 宽明线的服装:外观粗犷、有力、大方。多用于呢料、牛仔布和皮革服装。

不仅明线的选择与服装效果紧密相关,其他工艺,如收省、抽褶、开袋、加衬等,也各有其长处和短处。

用以衡量服装的裁剪技术和工艺质量的标准是“服装的完成度”,即服装质量的完成程度。这个“完成度”,一直是困扰我国服装设计师的一个大问题,也是中国高档服装产品难以打入国际服装市场的重要因素之一。服装工艺的质量与生产设备有关,没有精良的机器设备,就难以生产出精良的产品。同时,人的因素也极为重要。我国的设计师缺乏服装的精品意识,对服装工艺、生产技术的研究还不够认真和深入。因此,只有苦练基本功和高度重视服装工艺的研究,我国的服装设计水平及产品质量才会跃上新的台阶。

四、服装设计与市场

服装,在设计师手中是作品,在工厂是产品,在商店是商品,穿在人们身上是消费品。服装的这种“品质”的变化,均是以服装设计为主

导的。服装设计师在满足人们生活需要的同时，还肩负着引导消费、倡导流行和提高人们审美品位的责任。服装市场是沟通设计师与穿着者的桥梁。市场的作用主要在于销售，影响服装销售的因素很多，与设计师有直接关系的两个方面是服装自身的因素和营销的外部条件。

服装自身的因素，包括品质、定位和内涵三个主要方面。品质，是指服装设计和裁剪缝制，以及面料、辅料等方面的质量；定位，是指针对某一消费层或某个季节设计制作的服装；内涵，是指服装内在的文化品位、审美倾向和流行因素等等。

营销的外部条件，包括营销方式、促销手段

和消费者状况三个方面。营销方式指商品上市的时机和途径、商品的价格和销售态度、商场的地点和布局等；促销手段指商品的宣传、展示、包装等；消费者状况是指人们的购买力和对服装流行的认同程度、价值取向等。

作为服装设计师，进行反复、细致的市场调研是服装产品适销对路的重要环节。广义的市场调研针对与服装销售有关的所有因素，狭义的市场调研只针对销售状态和销售对象两个方面。市场调研是服装产品设计的信息储备和先决条件，了解市场的目的，不是被动地服从于市场，而是主动地把握市场。

习 题

1. 影响服装效果的工艺手段有哪些方面？
2. 简述服装销售有哪些主要因素。

第二章 服装款式设计

服装的款式设计是构成服装设计的三大基本元素(款式、色彩、面料)之一。款式设计中除了涉及对服装的领、袖、门襟等具体部位式样形状

的设计变化外,还包括了影响服装整体变化和视觉印象的关键环节——外形轮廓线的设计。

第一节 服装外轮廓

一、服装款式与外形线

外形线亦称轮廓线或侧影,英文名 Silhouette。在许多英语服饰辞典里,往往将各类服饰以 Silhouette 来归类,说明外形对于服装款式的重要性。外形主要涉及的是物体的边界线,美国美学理论家鲁道夫·阿恩海姆(Rudolf Arnheim)在其著名

的《艺术与视知觉》一书中精辟地提到:“三维的物体的边界是由二维的面围绕而成的,而二维的面又是由一维的线围绕而成的。对于物体的这些外部边界,感官能够毫不费力地把握到。”服装作为直观形象,呈现在人们视野里的首先是剪影般的轮廓特征——外形线。(图 2-1 至图 2-5)



图 2-1



图 2-2



图 2-3

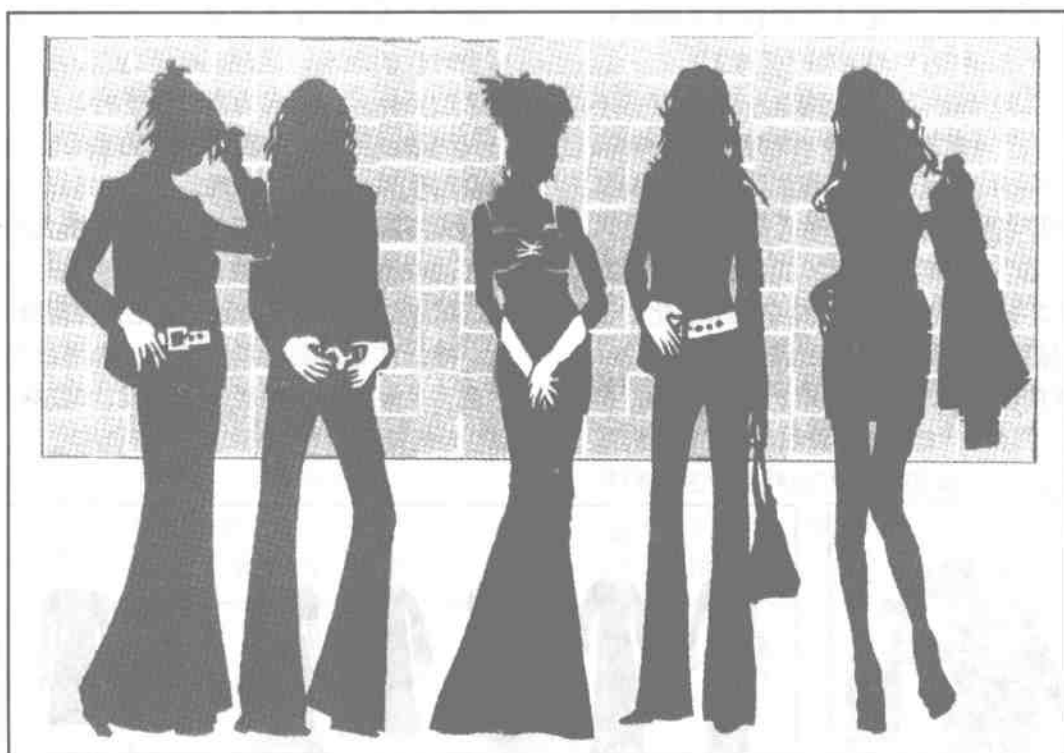


图 2-4

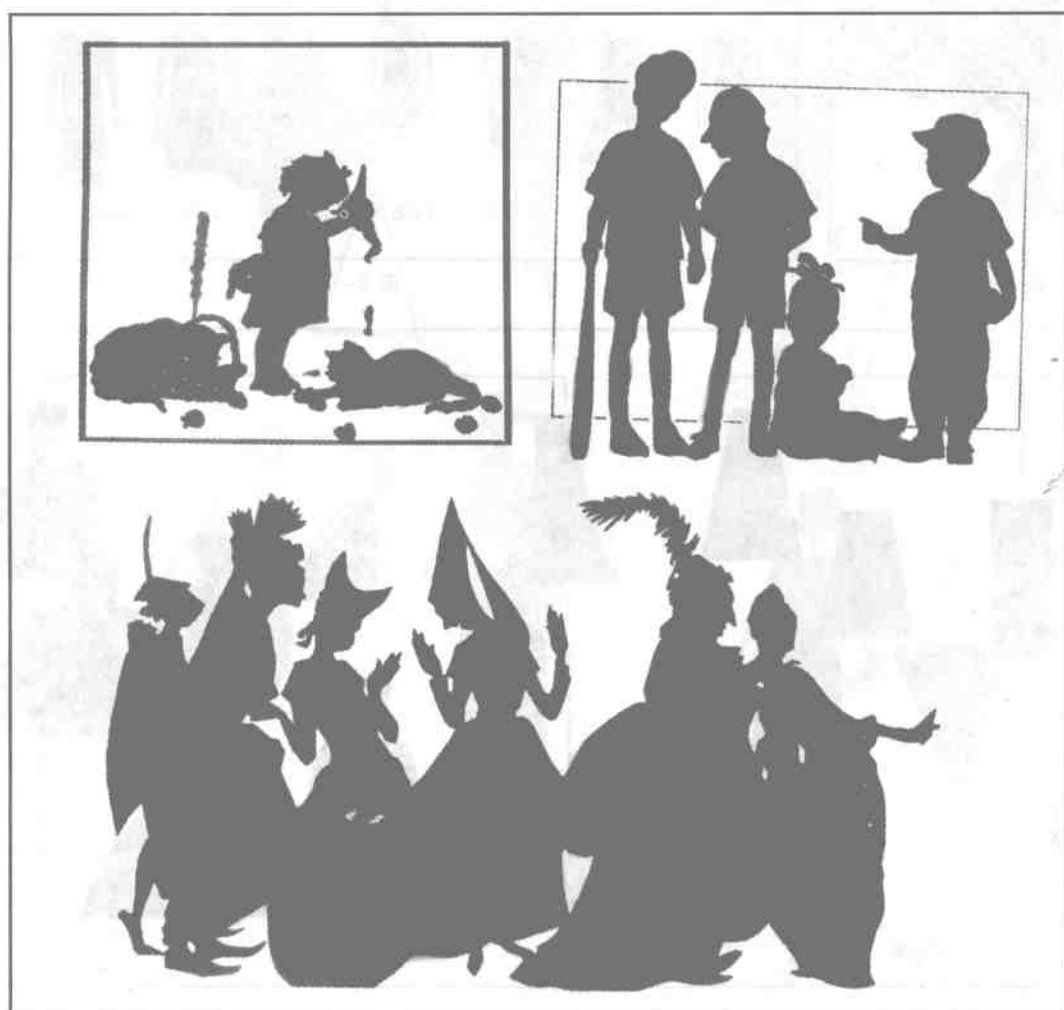


图 2-5