

职业资格培训教材
社会力量办学培训教材

服装设计

定制工 [高级]

劳动和社会保障部教材办公室组织编写

1.2
1

职业资格培训教材
社会力量办学培训教材

服装设计定制工

(高级)

劳动和社会保障部教材办公室组织编写

主 编 孙兆全
副主编 姜 蕾

版权所有 翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

服装设计定制工：高级/劳动和社会保障部教材办公室组织编写. —北京：中国劳动社会保障出版社，2002.12

职业资格培训教材、社会力量办学培训教材

ISBN 7-5045-3743-8

I. 服… II. 劳… III. ①服装-设计-职业技能鉴定-教材 ②服装裁缝-职业技能鉴定-教材 IV. TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第109356号

中国劳动社会保障出版社出版发行

(北京市惠新东街1号 邮政编码：100029)

出版人：张梦欣

*

北京市艺辉印刷有限公司印刷 新华书店经销

787毫米×1092毫米 16开本 9.5印张 237千字

2003年4月第1版 2003年4月第1次印刷

印数：5000册

定价：15.00元

读者服务部电话：64929211

发行部电话：64911190

出版社网址：<http://www.class.com.cn>

前 言

《劳动法》和《职业教育法》明确规定，在全社会实行学历文凭和职业资格证书并重的制度。在国家劳动和社会保障行政管理部门的大力倡导下，取得职业资格证书已经成为劳动者就业上岗的必备前提，同时，作为劳动者职业能力的客观评价，已经为人力资源市场供求双方普遍接受。取得职业资格证书不但是广大从业人员、待岗人员的迫切需要，而且已经成为各级各类普通教育院校、职业技术教育院校毕业生追求的目标。

开展职业资格培训教材建设十分重要。为此，劳动和社会保障部教材办公室、中国劳动社会保障出版社组织编写了《职业资格培训教材》，用于规范和引导职业资格培训教学。《职业资格培训教材——服装设计定制工（高级）》即是其中的一本。

职业资格培训教材的主要特点是：

1. 最大限度地体现技能培训的特色。教材以国家有关职业技术等级标准为依据，以职业技能鉴定要求为尺度，以满足本职业对从业人员的要求为目标。凡标准中要求的技能和有关知识，均做了详细的介绍。

2. 以岗位技能需求为出发点，按照“模块式”教材编写思路，确定教材的核心技能模块，以此为基础，得出完成每一个技能训练单元所需掌握的工艺知识、设备（工具）知识、相关知识和技能、专业知识、基础知识，并根据培训教学的基本规律，按照基础知识、专业知识、技能操作的次序组成教材的结构体系。

3. 服务目标明确。从教学形式上，主要服务于教育、劳动社会保障系统培训机构或社会力量办学所举办的各种类型的培训教学，也适用于各级各类职业技术学校举办的中短期培训教学，以及企业内部培训教学；从培训教学时间上，服务于3~6个月不同等级的培训教学，即300~600授课学时的培训教学。

4. 在强调实用性、典型性的前提下，充分重视内容的先进性，尽可能地反映与本职业相关联的新技术、新工艺、新设备、新材料、新方法。

本书由孙兆全、姜蕾、林志远、李佳泓（北京服装学院）编写，孙兆全主编，姜蕾副主编；林志远（北京服装学院）审稿。其中单元1由林志远编写，单元2、单元7由李佳泓编写，单元3、单元4、单元8~10、单元12由孙兆全编写，单元5、单元6、单元11由姜蕾编写。在编写中给予协助的还有杨建一、赵平、周锐（北京服装学院），在此表示感谢。

编写《职业资格培训教材》是一项探索性的事业，尽管参与编写的专家已经为此付出了艰苦的努力，但是由于缺乏可以借鉴的成功经验，加之时间仓促，存在缺点和不足实所难免，恳切希望广大读者提出宝贵意见和建议，以便今后修订，逐步完善。

劳动和社会保障部教材办公室

目 录

基础知识部分

单元 1 服装设计基础	(1)
1.1 服装设计的基本概念	(1)
1.2 服装设计的形式元素	(3)
1.3 服装设计的形式法则	(3)
1.4 服装效果图的表现方法	(4)
单元 2 服装色彩的配用原理与规律	(14)
2.1 服装色彩设计的基本原理	(14)
2.2 服装配色及其规律	(16)
2.3 服装与流行色	(18)

专业知识部分

单元 3 立体裁剪	(20)
3.1 立体裁剪概述	(20)
3.2 立体裁剪的基本方法	(21)
单元 4 服装样板与系列样板推板的基本原理	(28)
4.1 服装样板的制作方法	(28)
4.2 服装系列样板的推放原理	(29)
4.3 服装推板实例	(31)
4.4 系列样板的技术管理	(47)
单元 5 高档服装面料的缝制与熨烫基础知识	(49)
5.1 高档服装面料的缝制工艺	(49)
5.2 高档服装面料的熨烫工艺	(55)

单元 6 服装加工专用设备的使用与保养	(57)
6.1 服装加工专用设备的种类	(57)
6.2 服装加工专用设备的使用常识	(68)
6.3 服装加工设备的安全操作要求	(71)
6.4 服装生产安全用电知识	(72)

单元 7 服装市场营销知识	(73)
7.1 服装市场营销概述	(73)
7.2 服装市场预测	(74)
7.3 服装市场营销决策	(75)

技能知识

单元 8 特殊材料服装及礼服效果图的审视应用	(78)
8.1 特殊材料服装及礼服效果图的审视与分析	(78)
8.2 特殊材料服装及礼服结构图的审视与分析	(79)
8.3 服装的特殊结构设计形式	(81)

单元 9 高级礼服类服装的裁剪方法	(84)
9.1 婚礼服(婚纱)的裁剪方法及步骤	(84)
9.2 燕尾服的裁剪方法及步骤	(94)

单元 10 高级礼服类服装的缝制工艺	(100)
10.1 婚礼服(婚纱)的缝制方法及步骤	(100)
10.2 燕尾服的缝制方法及步骤	(108)
10.3 高级礼服的质量要求	(124)

单元 11 服装生产管理工作	(127)
11.1 服装生产管理工作内容	(127)
11.2 服装生产技术文件	(132)
11.3 服装的成品检验	(137)

单元 12 服装弊病的分析与修正	(142)
12.1 上装类服装弊病的分析与修正	(142)
12.2 下装类服装弊病的分析与修正	(144)

基础知识部分

单元1 服装设计基础

1.1 服装设计的基本概念

1. 服装设计

服装设计是指对服装款式的构思和创造。通过适当的款式、面料和裁剪，使服装美观、舒适、经济，并能适应工作和生活的环境。美观、舒适、经济是服装设计的三个基本要素。

(1) 美观性是服装设计的重要内容 它包括两个方面：

1) 款式的共性美 即服装款式中为人们普遍欣赏、喜欢和采用的服装形式。在长期的生活实践中，人们在服装的审美上形成了许多共识，例如，在对女性体型的美观标准上，国内外都以“三围”（胸围、腰围、臀围）和身高来衡量，将身材苗条、曲线明显的女性体型列为“美”的标准。从国内外的服装广告中，我们可以看到这一点。正因为如此，精致的女装总是利用衣长比例和“省道、省量”的设计来表现女性的曲线特征。服装设计师要力求掌握为人们公认的审美标准。为此，设计师要不断地向生活学习。

2) 款式的个性美 即出于个人性格、爱好、气质所选择的服装形式。这里又分为两个方面：一方面是大众对个性美的要求，每个消费者都希望自己的服装有特色；另一方面是设计师对个性美的要求，设计师都希望自己的作品与众不同。在设计过程中，应处理好这两种个性美之间的关系，寻找出具有市场价值的个性美。优秀的服装设计师，既能用个性鲜明的美的作品打动消费者，又能从消费者的个性美的要求中寻找设计的支点和灵感。为此，服装设计师不仅要掌握一般的“美的形式”，也要具备一定的“实用美学”和“社会心理学”的基本常识，以便设计出自己喜欢，大众也喜欢的有个性的美的款式。

(2) 舒适性是服装设计的重要原则 一个看起来很好看，但穿起来很别扭的款式，仍是一个失败的设计。设计师应掌握人体结构知识，了解人在活动时，人体各个部分的伸展要求和规律，同时，设计师也应掌握娴熟的裁剪技巧，以便让设计中的每一条线都更加合理，避免出现为了美观而牺牲舒适的设计。

(3) 经济性是服装设计的基本原则 其中包括两个方面的成本意识：一是结构设计中的成本意识。要让款式结构符合“易于缝制”的原则。如果一个新款式缝制起来十分麻烦，就意味着生产成本的提高，同时也意味着服装价格的提高。这样的设计会降低市场的竞争力，严重的会导致美观、舒适的服装卖不出去。二是为消费者考虑的成本意识。一件服装的使用次数决定了这件服装的使用价值。如果一个款式只能允许消费者在特殊场合穿用，那么，也就意味着这件服装的使用价值较低，增加了消费者的“消费成本”，最终，同样会影响服装

的销售。因此,设计师应让设计的新款式适合多种生活场合。

2. 服装与时装

服装一般是指人们日常穿用的“成衣”,它们由服装厂设计、生产后投放市场,供人们选购。一般来讲,消费者是根据生活的实际需求而购买服装的,因此,服装不但要美观,而且要实用。

时装是指根据未来的流行趋势而设计的服装,它的任务是开发出新颖、别致的服装样式。因此,在面料、色彩和款式上,时装追求的是新颖性。时装的新颖性可分为三个层面:

(1) 为下个季节或季度而设计的时装 它很贴近于现实的市场需求,所以,其新颖的程度有一定的局限性。

(2) 为未来一两年而设计的时装 它依赖于对未来流行趋势的预测,而且常用夸张的形式,强调出未来流行趋势的特点,所以,其新颖程度较高。

(3) 为演出需要而设计的艺术时装 它以新、奇、异的时装艺术形式,在舞台上供人们欣赏,以满足人们对生活的艺术向往,所以其新颖的程度最高。

除艺术时装外,时装设计是为成衣的生产和销售服务的,它的新颖性要服从于消费者的实际需求。

3. 服装的流行

服装流行包括两个方面:

(1) 宏观的流行 指某种服装样式(轮廓、比例、色彩、质地)被人认可、接受和模仿,从而在一定的时间和范围里广为流传,形成时尚。直接决定服装流行趋势的是人们的生活观念,例如,人们对舒适、方便的追求,使轻柔、随意的“针织休闲服装”成为流行服装。又例如,对健美运动的热爱,使许多女性更加追求体型的苗条和优美,因此,瘦身型的女装十分流行。还有许多间接的因素,也在影响着服装的流行。如科技、经济、文化、艺术、政治、生活方式等。

(2) 微观的流行 指每个服装种类自身的流行变化。如对于男衬衣而言,除了受宏观流行的影响外,它又有自己的变化规律:如男衬衣在领型、袖口、门襟、过肩、衣摆、扣子、面料等方面,每年都会发生变化。只有对主要的服装种类(如衬衣、背心、夹克、西服、裤子、裙子、大衣、羽绒服等)的变化规律有了一定的了解,才能正确理解和利用流行信息,提高服装设计的效率。

4. 服装设计的基本类别

(1) 款式设计 款式设计也叫服装的分类设计,如夹克设计、衬衣设计、裤子设计等。款式设计是服装设计的最基本内容。它要求设计者了解不同的人体体型,掌握该类服装的号型系统,掌握该类服装的基本结构和缝制技术,熟悉有关材料(面料、辅件等)的质地和特点,了解该类服装的流行变化规律,熟悉生活环境对服装的基本要求。

(2) 装束设计 装束是指由几件服装组成的“衣装”。例如,秋天的装束常常是由衬衣、毛衣、夹克、裙子、帽子等构成的。装束设计也叫“整体设计”,它通过服装之间的组合、搭配,强调出设计的流行特征,也能通过新颖的搭配方式,让几件新颖程度并不很高的款式,体现出具有新颖和时尚的设计感。装束设计是款式设计的延伸,它拓展了服装设计的空间,也使设计更具有理性。例如,在外衣的对比和限制下,对内衣的设计就会产生新的构思。

(3) 系列设计 系列设计指在一个主题的引导下,由若干个装束组成的设计。系列设计常用面料、色彩、图案、服类、装束搭配、服装轮廓等作为系列化设计的手段。

5. 服装设计的条件

(1) 时间条件 时间条件是指不同的季节、时间对服装设计的限制和要求。如不同的季节决定了对面料、服装类型的不同应用,时间决定了对日装、晚装的不同设计要求。

(2) 场合条件 场合条件是指不同的地点、场合及其环境对服装设计的要求和影响。

(3) 穿着者的条件 穿着者的条件是指人的年龄、性别、体型、形象、社会角色对服装设计的要求。

(4) 流行条件 流行条件是指不同时期的流行特点对服装设计的影响和要求。

上述的4个条件构成了服装设计的前提,也决定了设计的目的和风格。

1.2 服装设计的形式元素

1. 点

点是最小的形式元素。在服装设计中常表现为纽扣、胸花、皮带扣、小面积的图案、刺绣标志等。点的大小是相对的。口红、耳环、手镯、较小的包袋、头饰,甚至人的面部,都可列入点的设计范围。点还具有形状、位置、色彩、质地的变化。在设计中,它能起到画龙点睛的作用,也能形成服装的视觉中心。

2. 线

线不仅有长短、粗细、浓淡、疏密、形态的变化,还具有方向性和流动感。在服装设计上,线有虚、实之分。最常见的“实线”有面料上的条纹,服装上的皱褶线、边缘线、装饰线、分割线、结构线,以及具有线条特征的配饰物(如腰带、包带)等;服装上的“虚线”包括由点排列成的线、服装之间的搭叠线、服装的轮廓线等。在服装流行变化中,轮廓线成为服装流行变化的基本特征。

3. 面

面是点的扩大、线的移动的结果,如服装的边缘线构成了服装的轮廓,也形成了服装的面。面有形状、大小的变化。面的不同形状(如三角形、圆形、菱形、方形等)能给人不同的感受,如方形能给人以稳定感等。对不同色、质的面进行不同的组合和分割,会使服装产生活泼的效果,反之,通过保持面的统一和完整,能使服装简洁而优雅。

4. 体

体是指由面构成的“体积”。面的各种回转,形成了不同形状的体积。如方形可回转成圆柱体;三角形可回转成圆锥体;圆形可回转成球体等。服装的立体造型以人体的“圆柱体”为基础,进而变化出各种体积。例如球体(泡泡袖)、半立体(具有浮雕效果的各种褶裥)等。服装体积的变化,来自不同的裁剪方法(如立体裁剪)和面料的质地和尺寸,如轻柔的面料与宽松的尺寸相结合,会产生飘逸、流畅的体积效果。

1.3 服装设计的形式法则

1. 比例

比例指服装设计中的长度、宽度与厚度之间的构成关系。长度之间的比例叫做“一维比例”,如袖长与臂长之间的比例,形成了“七分袖”(袖长相当于正常袖长的7/10);长度与宽度之间的比例叫做“二维比例”,如肩宽、胸宽与衣长之间的比例,构成了上衣的平面比例(最理想的二维比例是“黄金比例”:宽:长=1:1.618,也可概括为3:5);长度(或宽度)

与厚度、厚度与厚度之间的比例叫做“三维比例”，如胸围与背长之间的比例，决定了上衣的风格；服装的胸围与人体净胸围之间的比例，决定了服装的宽松等。在服装设计中，各种比例关系的确定，多以人体的自然比例为依据。

2. 平衡

平衡指服装与人体之间、服装与服装之间、服装中的各个局部之间的均衡关系。平衡分对称平衡和不对称平衡。最典型的平衡是对称，它来自人体的对称性。对称有上下对称、左右对称、前后对称等形式，它们具有庄重、高贵、稳定、朴素的特征。不对称也能形成平衡感，如服装的前后衣长、前后松量、左右衣襟、左右肩形等，虽采用不对称的设计，但通过人体、发型、服装轮廓或局部设计等，仍可获得整体的平衡感。这种平衡具有一定的动感，使平衡有了更丰富的效果。

3. 节奏

某种形式元素有规律地反复出现，即可形成节奏。节奏有静态和动态之分。静态节奏多见于服装本身，如纽扣、花边、褶裥、色块、线条、某种材料在服装上有规律地出现，在视觉上可产生连续的节奏感；动态节奏多在服装与人体之间出现，如人体走动时，宽大的裙身呈现出有节奏的摆动。对动态节奏的设计，也是服装设计中的重要内容。

4. 对比

不同的要素放在一起时产生的差异感，形成了对比。直线与曲线、大与小、轻与重、粗与细、静与动、厚与薄，都会产生强烈的对比效果。在服装设计中，对比是通过不同的材质、色彩、形状、肌理、宽窄、长短等形式表现的。对比是变化的重要手段。适当的对比，会使服装具有活泼的效果，但对比过多或过于强烈，也会产生杂乱的效果。

1.4 服装效果图的表现方法

服装效果图是服装设计的重要手段和步骤，它一般产生在草图构思之后、样衣制作之前。好的服装效果图，能充分表现出设计的意图、风格和形象。

人体形象是绘制服装效果图的基础。要学会正确地描绘人体，首先要从人体的比例、动态开始。

时装效果图中的人体高度以8~8.5个头长为宜，如图1-1所示。

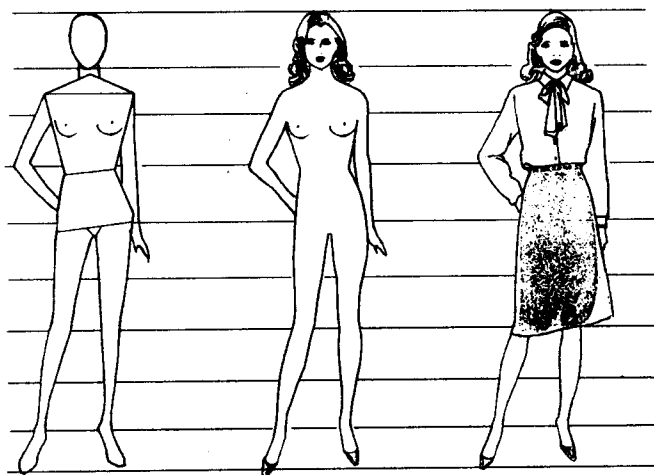


图1-1 时装画中的人体比例

1. 人体各个部位的比例关系 (如图 1—2 所示)

为了展示服装的各个特点,需要不同的人体姿态。初学者可以先选择几个常用的人体动态,反复临摹、背记,以便能在较短的时间内,在纸上勾画出人体形象,这样做,能减少学习过程中的心理压力,增加学习的兴趣和信心。选择临摹对象时,人体的姿态要优美,应避免运动幅度太大的姿势。人体姿势是为展示服装服务的,因此,初学时,应避免那些不常用、不使用的人体动态。这里,推荐 8 种基本的人体姿态,作为进一步学习、设计的基础,如图 1—3 所示。

勾画人体时,要注意重心的稳定。一个“摇摇欲坠”的人体是很难看的。从颈窝处(两根锁骨之间)引一条垂直线(重心线),如果这条线落在两脚之间,或落在脚跟处,那么,这个人体一定是很稳定的。当然,过于平稳的人体姿势也会显得很死板,你不妨试着让那条重心线向外移,移到脚面处,这时,人体就会显示出动感。当重心线移到两脚的外面时,人体就会站不稳了。要把握好重心的分寸。

2. 头部、手、脚的描画

(1) 头与脸 头包括脸。脸占了头的一大部分。为了控制好脸与头的比例关系,我们把眼睛位置定在“头长的一半”处,如图 1—4 所示。

(2) 五官的画法 如图 1—4 所示。把五官的位置确定下来:眼睛到下巴的一半处是鼻尖的位置,笔尖到下巴的三分之一处是嘴线,也可把下唇线定在鼻尖到下巴的一半处。嘴的宽度约等于两眼之间的距离。眼睛的宽度约等于脸宽的五分之一。耳朵的长度相当于眉毛到鼻尖的距离。眉毛的位置可以定在眼睛到发际的五分之一左右的地方。上面所说的,是脸处在正面时的位置。脸常有三个角度:正面、侧面和半侧面。当脸的角度变化时,眼睛、鼻子和嘴的形状以及横向位置也会发生变化,这是透视的作用。如果能将图 1—4 的三个图例临摹多次,使其“烂熟于手”,自然会掌握变化的规律。如果能参加头像写生的训练,掌握的速度会快一些。

(3) 头发的画法 如图 1—5 所示。画头发要控制好头发的厚度,顶端的头发应贴近头顶,否则,头会显得太大,失去了头与身体之间的正常比例。不要一根一根地画头发。画头发要从大处着手。先定出头发的外轮廓,然后把头发分成组,并画出每组头发的穿插关系。发梢、额头处的头发往往是最生动的地方。

(4) 手的画法 如图 1—6a 所示。实际上,手的画法并不太复杂。像画头发一样,要先从大处着手。手的形象包括手腕、手背(或手心)和手指。手腕是个转折的地方,在这里,形成了手与前臂的动态关系。手背(或手心)像一把小铲子,在小铲子的一侧画出拇指。拇指与食指的动态构成了手的“表情”。当小指跷起时,手的“表情”会更加生动。手不能画得太小,手的长度应等同于脸的长度。

(5) 脚的画法 如图 1—6b 所示。画脚也要从大处着手。先定出脚的方向和动态。脚腕处的内踝骨和外踝骨是脚背的“起源”。在很大程度上,脚拇指决定了脚尖的形状。脚的长

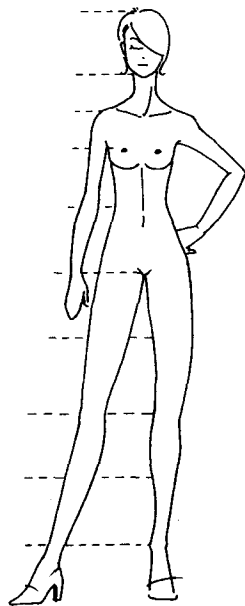


图 1—2 时装画中人体各部位的比例

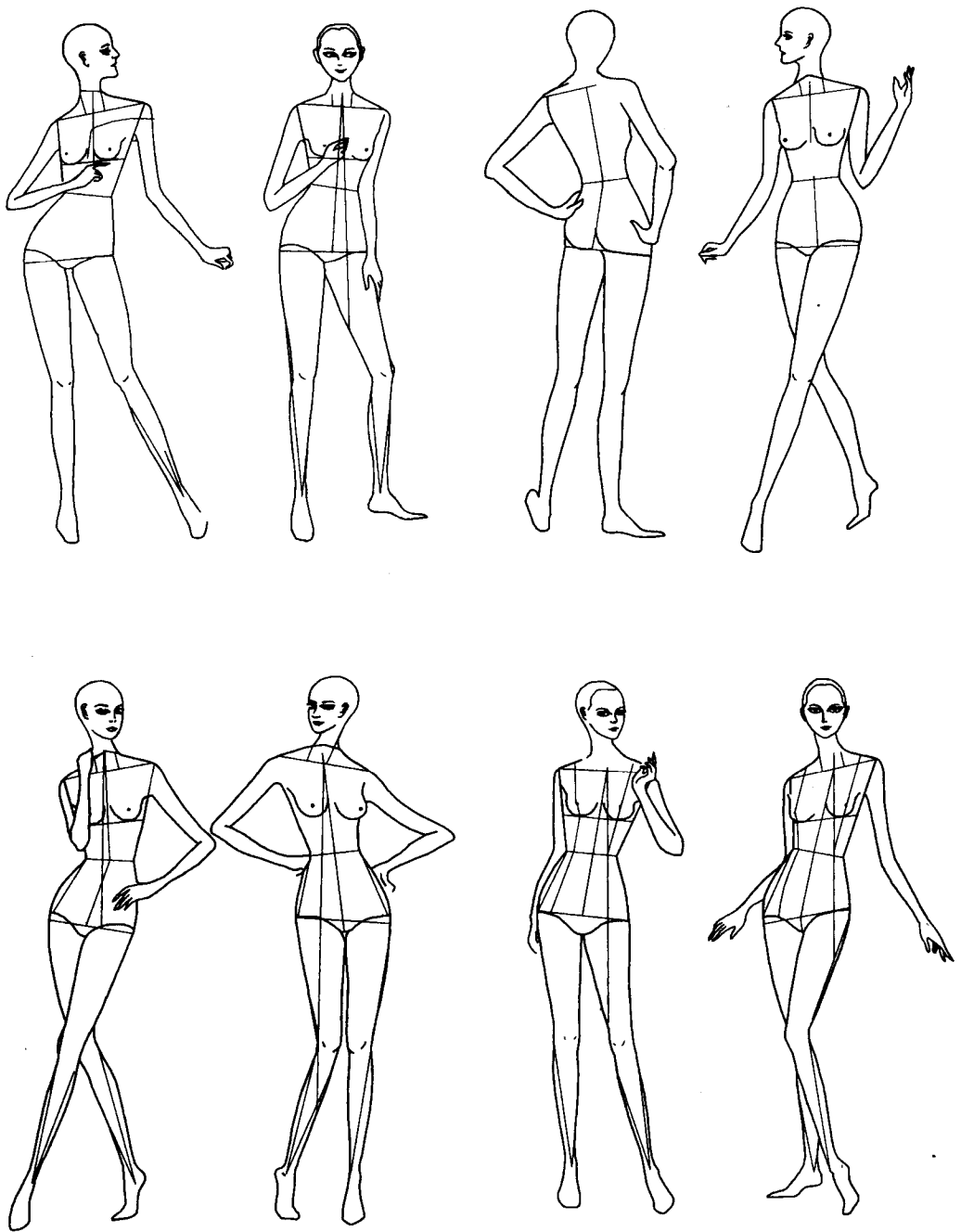


图 1—3 时装画中 8 个基本姿态

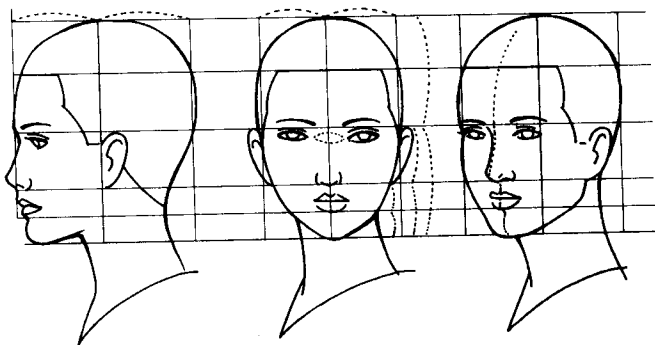


图 1—4 头部五官画法

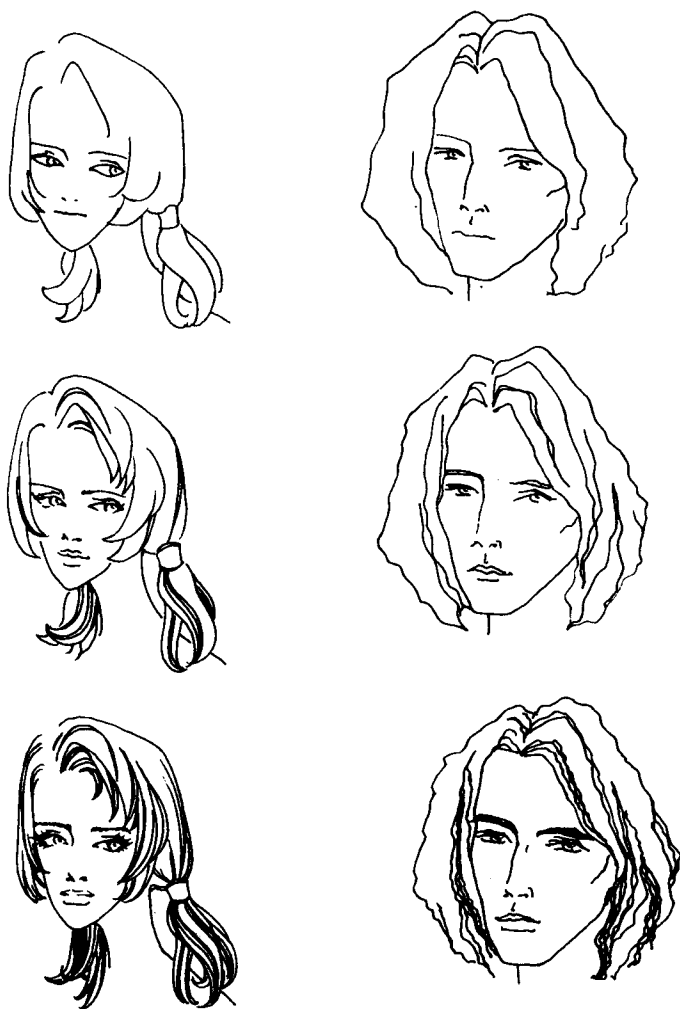
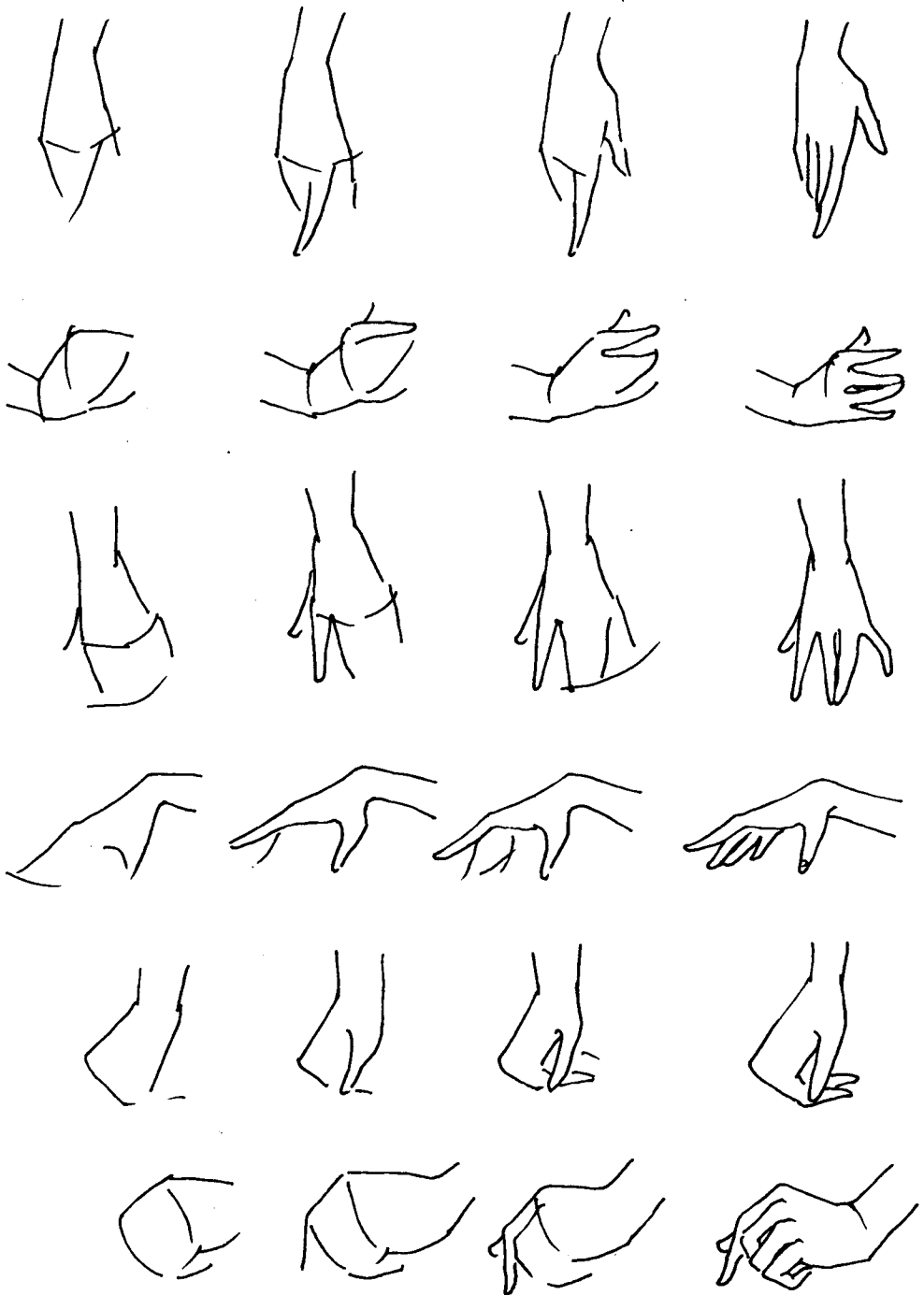


图 1—5 头部头发画法



a)

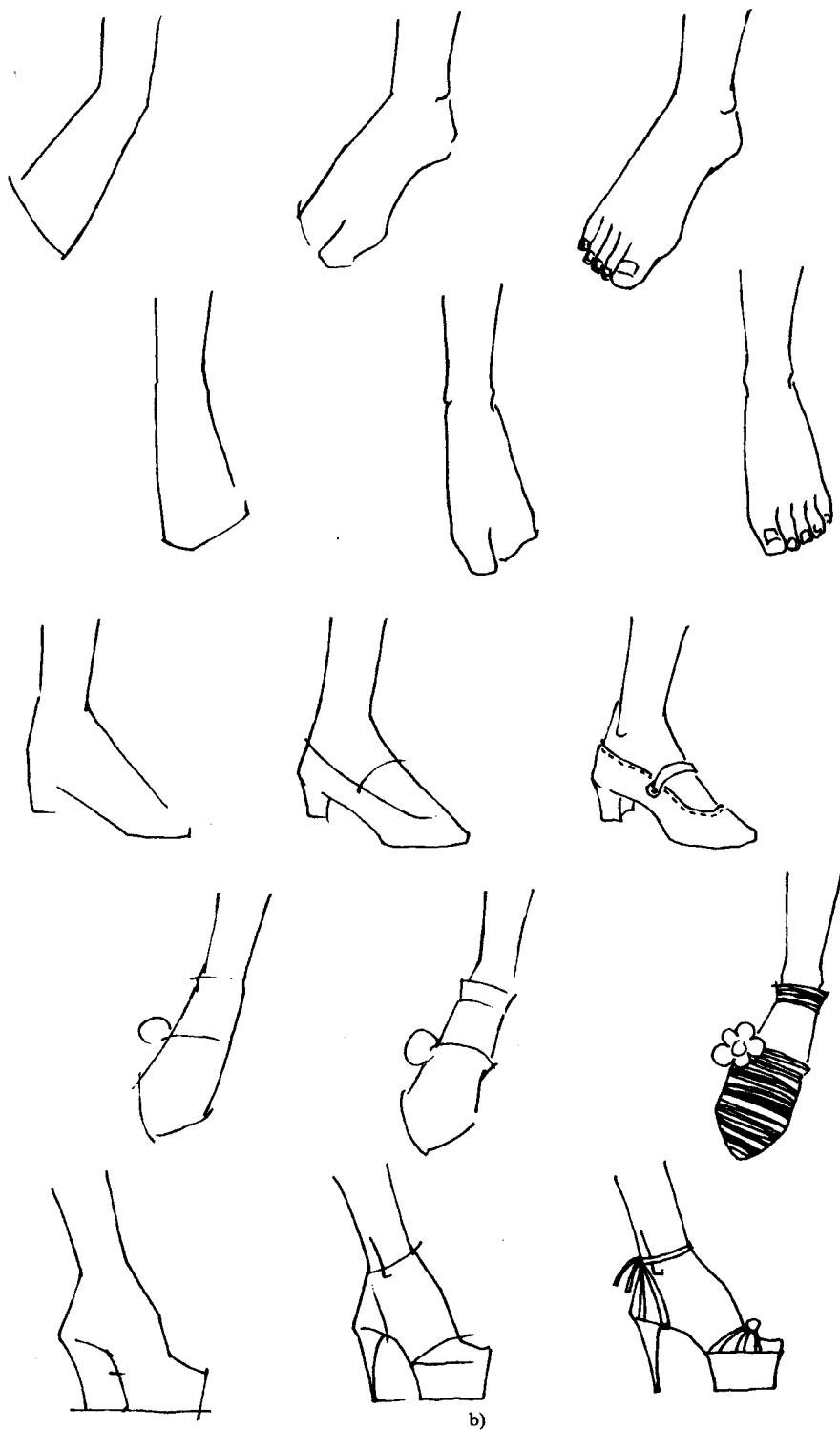


图 1—6 手、脚的画法
a) 手的画法 b) 脚的画法

度约等于头的长度。

3. 服装效果图的表现方法

人体画好之后,要正确地“穿上”服装。画服装时,既要正确表达服装的比例、款式和质地,还要正确画出服装的各个部分(衣领、袖子、口袋等),画法如图1—7所示。

衣纹的描绘也是很重要的,其画法如图1—8所示。

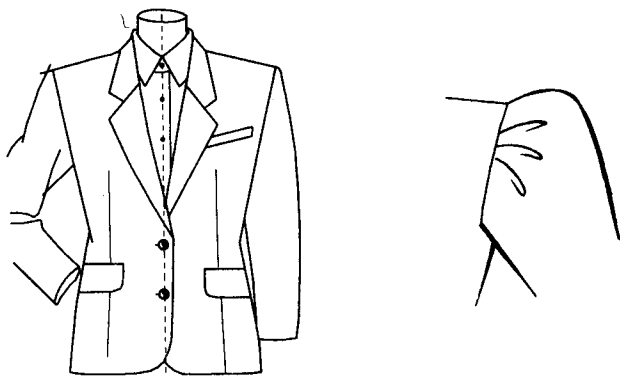


图1—7 衣领、袖子、口袋等画法

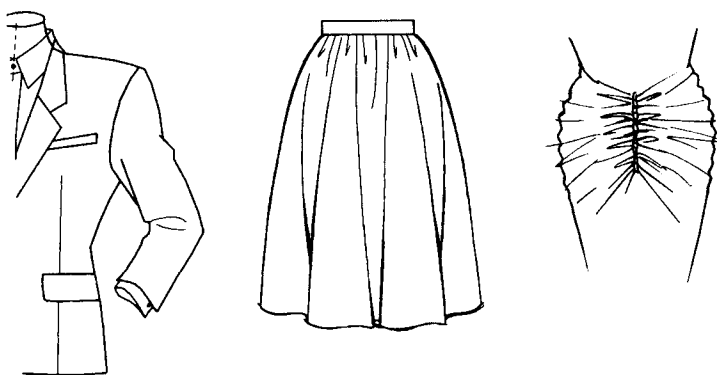


图1—8 服装衣纹的画法

(1) 服装效果图的着色 效果图的上色较为困难。图1—9所示为基本上色步骤。

1) 勾画出效果图的素描稿。

2) 拟定出光线照射的方向。它决定了颜色的明暗位置。

3) 调好颜色。颜色要单纯一些。

4) 可以先画出中间色调,然后画暗部的颜色,最后画亮处的颜色。初学者可以先用“平涂”的方法练习。熟练以后,应注意色块的生动感。为此,亮处可以不涂满,留一点空白会显得生动、活泼。同样,其他地方也可以留出“飞白”,以增加生动感。

(2) 常见的上色工具 上色工具有水粉、水彩、马克笔和彩色铅笔。它们的上色效果如图1—10所示。

(3) 服装效果图的各种风格 如图1—11所示。

细致的:服装的细节刻画较为精致、细腻,如图1—11a所示。

粗放的:人物造型粗犷、豪放,线条简单、概括,如图1—11b所示。