

服装设计师及工艺师大全

田伟 陈晓敏 沈雅萍 高毅 编著

服装设计技法

上海科学技术文献出版社



41.2

63

服装设计技法

田 伟 陶晓敏
高 毅 沈雅萍 编著

上海科学技术文献出版社

图书在版编目(CIP)数据

服装设计技法/高毅,沈雅萍著,—上海:上海科学技术文献出版社,2001.10

ISBN 7-5439-1815-3

I. 服… II. ①高…②沈… III. 服装—设计—色彩学 IV. TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 057321 号

服装设计技法

田 伟 陈晓敏 高 毅 沈雅萍 编著

*

上海科学技术文献出版社出版发行

(上海市武康路 2 号 邮政编码 200031)

全国新华书店经销

上海崇明晨光印刷厂印刷

*

开本 889×1194 1/16 印张 8 字数 204 000

2001 年 10 月第 1 版 2001 年 10 月第 1 次印刷

印 数: 1-5 100

ISBN 7-5439-1815-3/T·664

定 价: 25.00 元

目 录

CONTENTS

1	第5章 服装设计基础
2	第一节 服装设计概述
2	一、服装设计的原则
3	二、服装设计的超前意识
4	第二节 服装设计主体
4	一、造型设计
5	二、结构设计
5	三、工艺设计
7	第三节 服装设计三要素
7	一、色彩
8	二、款式
8	三、材料
9	第四节 服装造型设计的构思及表达
9	一、生活的积累和修养
9	二、创作的灵感
9	三、构思的表达
10	四、服装造型设计一般意义
11	第6章 服装造型设计
12	第一节 服装造型设计的构成原理
12	一、构成—创造新型
13	二、平面构成
14	三、服装设计与平面构成
20	四、立体构成

CONTENTS

21	五、立体构成与服装
25	第二节 服装造型设计中的装饰设计
25	一、材料装饰设计
28	二、工艺装饰设计
30	三、配件装饰设计
31	四、化妆—人体装饰设计的手法
32	第三节 服装造型设计与人体形态
32	一、不同体型的造型设计
33	二、不同脸型的造型设计
33	三、弥补体型缺陷的造型设计
35	第四节 服装造型设计常用手法
36	一、主题设计
38	二、系列设计
43	三、仿生设计
43	四、风格设计
46	五、怀古设计及当代风格
48	第五节 特定服装的造型设计
48	一、礼仪服装
49	二、休闲服装
50	三、职业服装
52	四、表演服装
52	五、家居服装
54	六、运动服装
57	第7章 服装色彩设计
58	第一节 色彩基本原理
58	一、色彩三属性
60	二、色立体

CONTENTS

60	三、色调
60	四、原色与间色
61	第二节 色彩的感受与联想
61	一、色彩的感受
63	二、色彩的联想
65	三、色彩的比较
66	第三节 服装色彩的选择
67	一、按穿着主体一人选择色彩
68	二、按穿着环境选择色彩
71	三、按穿着季节选择色彩
71	四、按穿着用途选择色彩
72	第四节 服装的配色设计
72	一、服装配色的形式美
73	二、色相配色设计
74	三、明度配色设计
76	四、纯度配色设计
77	第五节 流行色
77	一、何为流行色
77	二、流行色的产生
78	三、流行色的预测依据
78	四、流行色的预测方法
79	五、服装与流行色
79	六、国际流行色委员会简介
81	第8章 服装设计绘画表达技法
82	第一节 服装设计绘画概述
82	一、时装画概念及美学原理
83	二、时装画技法学习

CONTENTS

84	第二节 服装设计绘画与人体研究
84	一、人体各生长期与服装特点
87	二、服装人体姿态及训练
89	三、服装人体结构局部画法
93	第三节 服装设计绘画特点与种类
93	一、时装画特点
96	二、时装画分类
98	第四节 服装设计绘画表现技法
98	一、速写线描法
98	二、意图线描法
98	三、装饰勾线法
101	四、勾线平涂法
101	五、色块平涂法
102	六、面料花样平铺法
103	七、色彩明暗法(淡彩法)
104	八、明暗素描法
104	九、彩色铅笔表现法
105	十、用投影加强装饰效果的表现法
105	十一、黑影法
106	十二、剪纸形式表现技法
106	十三、省略、夸张、变形法
107	十四、麦克笔表现法
107	十五、剪贴法
110	第五节 服装面料质感表现技法
111	一、粗纺织物外观效果表现技法
112	二、精纺织物的表现技法
113	三、针织物的表现技法
113	四、丝绸织物的表现技法

CONTENTS

113	五、麻织物的表现技法
114	六、钩编织物的表现技法
114	七、劳动布等粗厚织物的表现技法
115	八、皮革类面料的表现技法
115	九、皮毛类面料的表现技法
117	十、棉及羽绒类服装的表现技法

第 5 章

服装设计基础

第一节 服装设计概述

设计的本质就是创意,创造一种新的意境,创造一个新的物质世界。它能够倡导流行,影响和改变人们的生活方式,推动人类社会的不断进步,是设计者天赋和才能的结晶和体验。所谓服装设计,就是设计者将设想变成服装成品的主要手段和过程,设计者既要有良好的表现技巧,更需要有卓越的想象能力和丰富的信息来源。搞服装设计用心想比动手画重要得多。过去,人们总认为服装设计的作品是眼、手、脑三者协调的结果,实际上,好的设计创意是从心底里流出来的,所以说设计者的创作灵感是第一重要的。同时,作为一个优秀的服装设计者,他不但善于想象,而更重要的是能将自己的想象,在他的指导之下成为实际成品的可能。

服装设计就是为人们提供一套崭新的衣着方式。

一、服装设计的原则

“设”就是设想,“计”就是计划,设计是一种有目的性的视觉创造,它是把人们脑子中的设想和意图表示成可见的内容。然而设计中有一个很重要的原则,即目标与结果的一致,构思理想与现实效果的一致。

所谓“设计”这是一个外来词,它的本意是用记号来表现计划。也就是把思想上的想法和意图,通过记号表示成可以看得见的形象。简而言之,设计就是人们为了做某件事情,事先把主观上的想象和意图用文字或图样表达出来。

人们在进行某项产品的设计时,一定要注意到实用与美的结合。每一个人在日常生活中,对各类物品都需要得到“用”的满足,同时在感觉上又需要得到“美”的满足。为

实现这些需要产生了设计意识,随着意识的形成,促进了设计效果。而服装设计就是满足着人们这一特定需求而进行的,它代表着当前的时代潮流,是人类物质享受和精神享受的重要组成部分。

既然实用和美的造型是设计的对象,那么服装设计就必须使实用性和美感得到满足。且说实用,那应该充分完成某种规定的目的和任务,为了实现它必须发现并选择与功能和构造相吻合的形态,使用适当的材料,决定加工方法。

从远古时代说,古猿人是用双手捧水喝,由于这样喝水不方便,久而久之就根据手捧水时的样子创造出一个造型体,既茶碗,所以很久以来,茶碗的形状都是圆形、筒形或者半球形状。如果我们对此不满足,想造一种前所未有的三角形茶碗,那盛水就很不方便,拿着也别扭。更为不便的是使用,喝水时用嘴贴在三角形的一边,水会从嘴两边流出来,所以这样的造型设计就饮水来讲没有价值。没有了实用性,即使再美也没有什么意义了。

以服装为例,社会上流行的样式种类繁多,但是其基本形状都可以说是从古代服装式样演变而来的,通过流行再变化,有的高,有的则低,有的紧,有的则松,这只不过是服装的表面的一部分变化而已,这种变化后的流行样式是以时代为中心的。但穿衣的基本形式仍然只有这四种:(1)戴(套头式);(2)围(把身体围起来);(3)披(前面合拢);(4)穿(穿裙子、穿裤)。四种方法可以综合使用,也可单独使用,到目前为止似乎还没出现更新的方式。

为什么人们所设计出来的服装都离不开这四种形式呢?这是因为使用的目的相同,为了达到目的必须如此,这是造型设计不可避免的趋向。另外使用衣服的是人类,人类的骨骼、肌肉、活动规律具有普遍性和共同点,虽然在大小方面稍有差异,但不同的时

代。不同的民族,其衣服的作用都是相同的。饮水器皿要依使用要求考虑造型,衣服造型同样不能超出人类的体格尺度,造型设计必须在这个基点上完成。总之服装造型设计的原则既不能忽视人类的体型,也不能忽视各种功能的需求,只有在这个基点搞出来的造型才是实用的,不然即使创造的是前所未有的,也因为没有实用价值而毫无意义。

在工业设计界,可以说忽视用途的造型是没有的。在同类产品中,没有实用价值的形生活中是站不住脚的。虽然不美的造型是要被取代的,但是造型设计中的美,并不是设计者个人主观判断下追求的美,而是按照民众和时代的要求去寻求的美,也就是必须立足于时代性、社会性、实用性而创造某种具有新奇魅力的美。

再有是创造的价值。造型设计中最无知的是盲目跟着流行走,照抄照搬,这是屡见不鲜的拙劣表现。但是对于别人的样式,通过借鉴、思考、改善,有时也能做到符合个人使用的效果,这就不是单纯的模仿。这里应强调的是好的模仿也必须有好的创造才是圆满的,良好的选择对创造有很重要的意义。但是设计必须注重于独特的创造性,造型设计的原则为合理性、审美性和独创性这三个方面的有机结合,虽然它们之中也有互相抗拒、矛盾、竞争的情况。例如形态从属于功能时是美的命题,它适合于目的的,即合理的东西有时也发挥其恰如其分的美。但美的东西却并不一定都是合理的,可以有不合理的美。总而言之,造型设计不能忽略了这几者的关系,只有努力设计出既美观、又符合用途的造型才是成功的设计。

二、服装设计的超前意识

作为一个服装设计者,他的头脑应当是相当敏锐的,他所思考的应该是别人还没有想到的问题,如果仅仅是对流行的服装式样进行研究就没有多大意义了。所谓设计,就

是要研究流行趋向的本质,超前意识的内涵便是对流行本质的理解,当某种服装正在流行的高潮中,具有超前意识的设计者,就应考虑将用什么样的式样去代替它,因为新事物的出现就意味着旧事物的淘汰,你必须手里拿一个、眼里看一个、心里想一个,因为再好的东西也不可能永远一成不变,新的流行趋势终将替代过去,这是必然的。

超前意识意味着设计者本身的设计思维和设计观念应不断更新,要不断地加强自身的艺术修养,还意味着要从平凡的事物中去发现别人没有发现的美,这就需要有独特的思维方式和敏锐的洞察力,通过政治、经济、社会的各个方面的变化去捕捉所需的形象。法国著名雕塑家罗丹说过:“美是到处都有的。对于我们的眼睛,不是缺少美,而是缺少发现。”例如中国的建筑物亭子的四角有向上翘起的飞檐,遗憾的是,千年以来中国服装设计者好象对此熟视无睹,未曾想象与服装款式联系在一起。而法国设计师皮尔·卡丹看到中国古代建筑时,发现飞檐的形式犹如飞翼展翅,富有动态美,于是产生出创作飞肩式服装的灵感,给人有含蓄美和古典美的感受。

随着科学技术的发展,国际间的相互交往日益频繁,服装的新材料、新工艺和新设备的不断问世,所有这些都给设计者孕育超前意识提供了可贵的养料。服装流行动态、信息的反馈,促使设计者能充分施展自己的创作才能。此外各类艺术表现形式也会对服装设计产生影响,对滋生服装设计的超前意识提供基础,使之具有更广阔的天地。

但是社会也会给服装设计的超前意识带来某些制约,因此任何服装设计都必须从属于社会生活,受到政治、经济发展的影响,受到社会风俗习惯和生活方式的制约,所以服装的超前设计也要针对人们的穿着观念,必须是受到大多数穿着者的欢迎后才能成为流行,不能单凭设计者的凭空想象。那种脱离

社会实际的设计,不能成为流行的设计,也根本谈不上是超前意识的创新设计。

总之,所谓服装设计中的超前意识就是要求设计者具有非凡的敏锐的眼力和思维,善于吸取社会上的艺术成果,创造出最新的服装造型形象,走在流行的前面,指导服装的潮流,使设计出来的作品既出乎人们的意料之外,而又常在情理之中。不断新陈代谢,不断推陈出新。

第二节 服装设计三主体

“服装设计”是一总称,是设计者将设想、构思转换成服装成品的主要手段和过程之一,按照具体的工作内容应可分为造型设计、结构设计、工艺设计三个方面。

一、造型设计

就是指服装式样的构成,其中包括衣料的选定、色彩的配合等,以设计出服装式样效果图的形式反映(可分人体穿着或独立效果图多种形式,见图5-1、图5-2)。

服装造型设计是一种创造性的劳动,是属于形象思维的视觉艺术,所设计的造型应

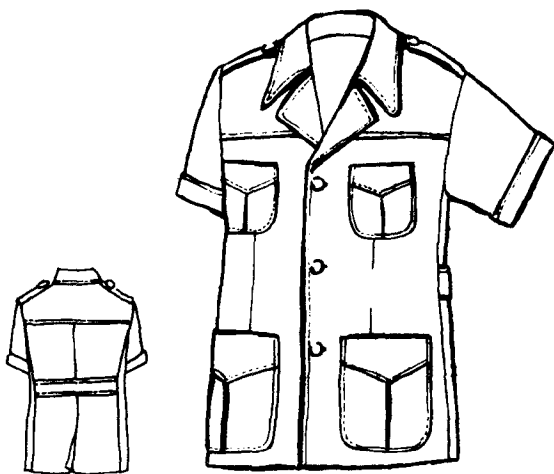


图5-1 独立服装效果图

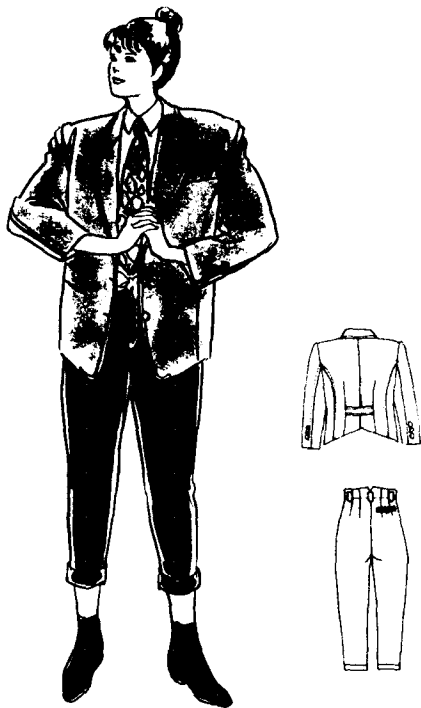


图5-2 人体穿着服装效果图

该是有个性、有风格的。通过造型的形象设计要能够影响服装的流行趋势,美化生活、指导消费、推动生产,每个有成就的服装造型设计师,都应有各自独特的流派,他们必须掌握人们的心理爱好,熟悉人们的生活习俗,以及美学、绘画、历史知识等多项专业技术。造型设计是一门多学科综合知识的结晶,只有这样才能使设计的作品有的放矢,通过设计的作品来转移人们的视线、领导服装新潮流,在国内外服装市场上处于领先和主导地位。服装造型设计仅仅习惯于翻阅国外的样本或借鉴实物资料,作东搬西移,或改变某些部件的形式或安置部位,这里取其衣领、衣袋,那边取其衣袖、衣身,缺乏创新精神和整体的立体构思。将国外的服装造型设计样品或样本上已在市场上流行的或即将过时的内容,照抄或搬移,哪里还有新意可言?而新意恰恰就是服装造型的生命和灵魂。当然,我们是要收集和参考国外的服装

设计是用符号、图表和有关文字说明来反映,是指导生产、保证产品质量的重要手段。工艺设计在指导成批生产中的作用显得尤为重要。不然的话,由几十道工序汇合缝制的一件服装,一家工厂至少有好几条生产流水线,要使生产的每件服装成品保证质量,服装的造型和尺码规格都一致相符,将非常较困难。只有依据工艺设计所作出的程序和工艺方法为准,并作为指导,才能有所保证(见图5-4)。

造型设计、结构设计、工艺设计这是完

成一件服装设计工作的三个不可缺少的程序,首先通过构思和绘画,创造立体的造型效果图,然后将立体造型展开成各种平面几何图型,最后通过确定制作方法,使平面结构符合立体造型,从而完成了造型设计、结构与工艺设计。它们虽有明确的分工,但因都属于服装设计的工作范围,所以又是紧密联系在一起。服装设计不像建筑桥梁以及其他大型工程设计那样,设计与施工之间的界限非常明确。工程设计不会先做一个实样,而服装设计的正式发表和评价则是实

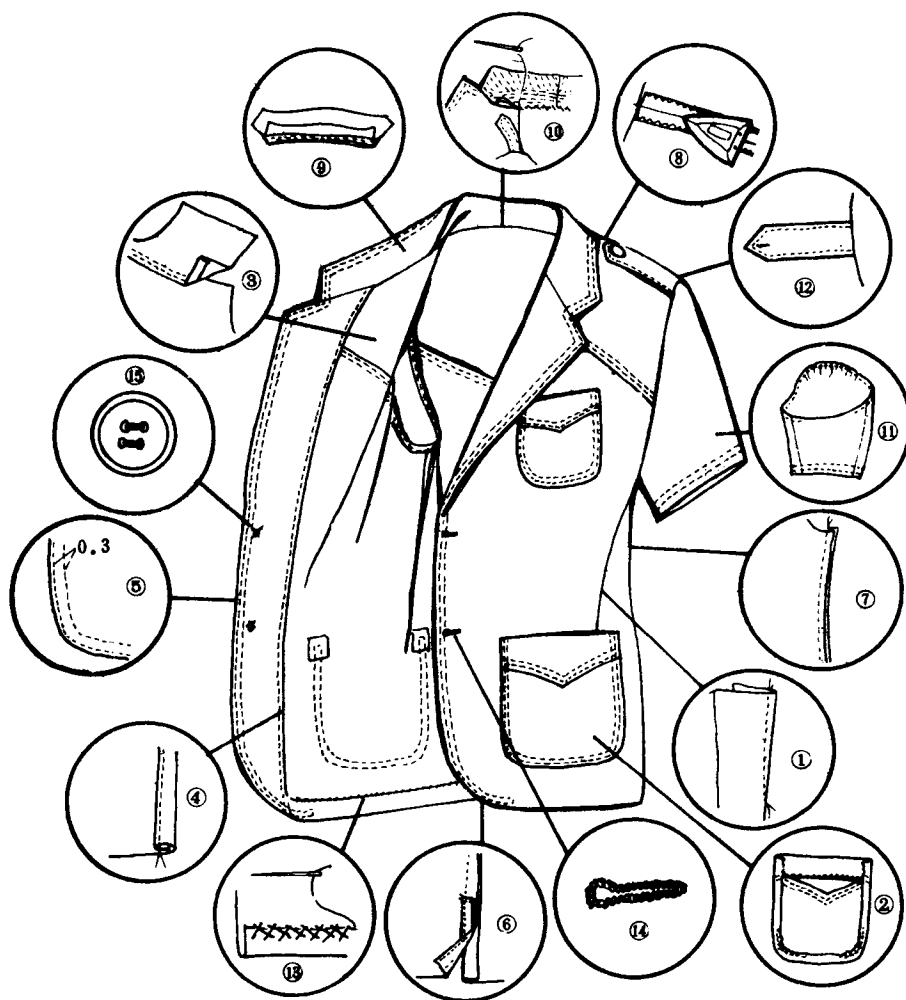


图5-4 服装工艺设计图

物样品为主的,一件新设计的服装,在裁剪和制作过程中,往往需要进行不断的、反复的修正。所以一个好的服装设计师,要求是直接参与从服装外型设计图开始,一直到实物样品制成为止的全过程。

因此,作为一个服装设计师,应该始终处在服装艺术创作的主导地位,即使不直接参与后期的裁剪和制作,也必须保证结构、工艺设计按照自己的意图进行工作。因此这就要求服装设计师,除了具备设计服装外型的能力外,还须有相应的结构设计和工艺设计的能力,精通设计的全过程。

第三节 造型设计三要素

服装造型设计是通过服装效果图来体现的,在效果图中可以充分展示服装款式的变化、色彩的搭配以及面料的质地,所以,造型设计的三大要素即为款式、色彩与面料。下面就对这三大要素在造型设计中的作用逐一进行介绍。

一、色彩

色彩是服装设计中最能让人感兴趣,最出效果的内容之一,它随同流行周期不断地变化着。各种意想不到的色彩组合,常常在设计师笔下生辉,装扮着世界上各种肤色的人们。现代生活的一切方面对色彩的兴趣都在增加,因而色彩是服装造型设计中最醒目的要素。

人们在生活中接触的任何环境和物体,无一例外地都附着色彩与色彩的组合,于是人们的头脑里就自然而然地产生了各种色彩概念。哪怕你闭上眼睛,或是没有一丝光线的黑暗中,你已经看不见周围的色彩了,但你头脑中的色彩概念还在起作用,比如你穿的是粉红色的睡衣,因此会带着粉红色的梦而安然入睡。

人和色彩的关系是如此密切,以至于使人们对色彩产生了极为丰富多彩的感觉,人们对各种色彩持有各种喜好和厌恶之感,不同的色彩也能激起人们许多迥然不同的情感,人们几乎是本能地去追求色彩美感,色彩成为人们美化生活、美化世界的重要手段。画家、建筑师、广告、工业用品、日用品、环境、舞台和银幕的设计师们甚至是厨师,都在反复地、孜孜不倦地摆弄色彩,试验各种色彩组合效果,运用色彩创造他们的奇迹。

服装设计师的色彩与画家在运用色彩的处境上并不完全相同。对于一个画家来说,在画框内他是上帝,他可以毫无忌讳、随心所欲地用画笔和颜料创造出他所向往的彩色世界。而一个服装设计师,即使他在用画笔和颜料绘制设计图中,可供他施展配色才能的只能是人体上的衣服部分,环境、肤色、发色都是事先规定的,不容他自主的。人的服装配色也许永远不能忘记要以着装人的肤色为主角,服装色彩应围绕着美化肤色而设计,如果服装的颜色有损于肤色,那么这件衣服单看时再漂亮,被穿上后也不会使人产生美感,所以服色必须达到以肤色为基准的协调。同样着装人的肤色也可以衬托服色,不要以为仅仅是服装色彩衬托皮肤色,许多情况下,肤色也能衬托服色,使衣服的色彩比原来单独放置时更美,尤其是当肤色裸露部分较大时,它对服色的衬托作用就比较明显。例如遮盖较严的整套黑色衣服显得严肃暗淡,它把人的脸色衬托得很苍白,但是一套袒胸露背的黑色夜礼服就不同了,在灯光的照耀下,大面积娇嫩的肤色能使服装的黑色显得纯真、高贵和生动。

肤色与服色要达到协调是不容易的,因为人的皮肤色是有生命的表皮色,它的成分复杂,与其它无生命的物体颜色感觉是不同的,与服装色当然也有质的区别。所以皮肤色与服装色搭配,与一块普通的色彩搭配效

果不同,肤色的生命力及其在不同光照情况下显现的不同光泽会给服装色带来特殊的衬托作用。此外肤色还可以化妆,这就为服装设计师提供了更大的创作空间。所以服装色彩成了人们追求个性美、施展其运用色彩能力的广阔天地,设计师们正在不断地进行新的追求和尝试,难怪人类的服装色彩成了五光十色的世界上最活跃最有生气的组成部分了。

二、款式

服装款式一般通过服装的基本造型,如H型、A型、V型、O型、X型等,是对服装的每一细部的内分割变化而形成。服装的款式与穿着者的形体有相当大的联系,因为人不仅有男女性别之分,年龄老幼之差,还有体型上的正常与非正常之分及性格的不同等等,这就要求设计者把握各个不同的特点,设计出与之相和谐的服装款式来。

真正的服装美是体型和衣服恰当配合的产物,无论一个人身体多健美,只要穿衣不恰当也会影响体型美。反过来服装设计过程中利用某些技巧,则又能对人体的某些不足之处给以弥补,这样就能使身体的优点得以发挥,缺点得以补偿,这样的结果才是服装设计最直接的目的和最高境界。

三、材料

服装材料多指服装面料而言,是服装设计的物质基础。随着社会的发展,人们物质水平的提高,对服装的装饰性、实用性和舒适性提出了新的更高的要求;科学技术的研究领域向宇宙、深海和极地发展,相应的服装材料在服装设计中,作为技术因素的作用越来越不容忽视。因此一个服装设计师,对于服装材料应有一定的了解,并具有正确选择与使用服装材料的能力,只有这样才能充分发挥服装的穿着功能和装饰作用,达到预期的设计效果。

从我国目前服装面料构成情况来看,主要是以纺织品为主。在目前的纺织品中,按纤维性质分类,可分为天然纤维织物和化学纤维织物两大类。在天然纤维织物中,又可分为植物纤维织物和动物纤维织物。植物纤维织物有棉织品中的各类棉布和麻织品中的各类麻布;动物纤维如毛织品中的各类呢绒;丝织品中的各类绸缎等。化学纤维又可分为人造纤维织物和合成纤维织物,如粘胶、涤纶、腈、锦、丙纶等等,它们各自都有不同的特点。天然纤维穿着舒适,吸湿性、透气性好,抗静电,但容易霉蛀,免烫性能差,起皱回复差。化学纤维色泽鲜艳,装饰性强,不易皱褶,不怕虫蛀,但吸湿差,抗静电差,容易起毛起球。由于现代纺织科学技术的发展,根据天然纤维和化学纤维的不同性能和特点,将两者混和生产出了各种性能良好的交织物或混纺成各类纺织品以满足不同需求,已弥补了它们各自的不足。除了以上这些纺织品外,也有将天然的裘皮、皮革和人造革、塑料薄膜或橡胶布等作为服装面料的,如各类皮茄克、皮风衣及皮裙等等。

各类服装面料都有各自不同的性能和特点,主要是内在质地性能、外观感觉和手感等方面有所不同,具体来说就是各种材质都有不同的伸张性能,伸张性能好的可以制成各种紧身衣裤,能满足人体的活动需求。另外,天然纤维缩水率大,化学纤维基本不缩水,丙纶织物的着色性较差,丝绸的光泽性好。当然,也有用涤纶、棉等原料织出仿绸缎类的光泽,如涤纶、横贡缎等。纺织品不同的保暖性、的透光性、吸水性、耐腐蚀性、阻燃性、以及强度、色牢度、耐磨度和厚薄感、疏密感、平滑感、轻盈感、悬垂性等方面都有区别,在设计制作服装时是不能不考虑这些因素的,并根据这些因素的不同程度,去选择适合各种穿着用途的服装,做到物尽所能。

第四节 服装造型设计 的构思及表达

服装设计是一个深思熟虑的计划过程,并且要认真加以实施才能形成。爱因斯坦曾经有过这样一句名言:“想象力比知识更为重要。因为知识是有限的,而想象力概括着世界上的一切,推动着进步,并且是知识进化的源泉。”

构思与想象是造型设计之中的重要环节之一,它是指设计者对生活的认识过程和表现过程,设计者经过对生活的体验、认识而形成了构思,最后用具体的实施手法加以表现。按照这个规律,我们可以把艺术构思过程分解为以下三个基本环节。

一、生活的积累和修养

作为一个服装设计师,注重对实际生活的体察和积累是获得全部创作原料的重要手段。创造中所需要的一切因素,主题形式和表现对象,都是由实际生活提供来的,离开了生活和人,服装造型设计就会失去源泉而枯竭。因此,从概念出发的,凭空创作的作品是不会成功的。要能够对生活进行深刻的体验,设计师必须培养自己有独特的感觉能力和敏锐的观察力,用自己的眼睛去看别人看过的东西,在别人司空见惯的东西上能够发现出美来。服装设计不但要对社会、文化、风俗、美学、心理学、市场学、人体工程等方面有渊博的知识,而且还应该不断地从直接的或间接的生活材料中汲取营养,例如大自然、日常生活(直接的)、服装史、美术史、音乐、舞蹈、戏剧、电影、建筑及现代美术流派、民间文化等,以此不断丰富自己的生活经验和艺术修养。

二、创作的灵感

构思在整个创作过程中表现为一种心理活动。生活的积累是进行构思的基础,设计师通过不断探索,最终由某一具体事件或景物而受到启示,这种现象往往表现为爆发性的,犹如豁然开启的机关,促使设计师的认识产生飞跃,这就是人们常说的灵感。灵感的产生是耐心实践和探索的结果,灵感的特点在于它所悟到的不是科学的概念性的结论,而是创造生动的完整艺术形象的关系之飞跃。

三、构思的表达

一切构思的意图只有经过一定形式的表现,才能显示出具体而完整的美的形象来。造型艺术的表达形式是通过线条、色彩,以至体积构成图象来表现的。设计图的绘制步骤常常是在制定完整的设计图之前,必须先有构思草图。草图的作用是把设计师的构思以最快的手法表现出来,记录下来。一般初学者在草图阶段可用拷贝纸和彩色铅笔绘制,这样无须每次变化都花很大力气画人体,而可在衣服造型、色彩搭配设计上多下功夫。在画草图时,应考虑正、侧、背三面的立体关系,也可进行局部的草图设计。在绘制草图时,不可急于求成,应尽量从多方面进行思考,多绘制几个相似的款式,反复推敲,加以比较,选择最佳的发表。

在确定设计方案之后,就要进行正式设计图(即成衣设计图)的绘制。成衣设计图一般要符合工厂的生产要求,完整地表达设计意图。一般成衣设计图的绘制方法以突出表现造型结构为重点,多采用简练的线条把轮廓线、内分割线、部件结构线以及动态衣褶线加以区分表现出来。成衣设计图除了服装的结构线要明确之外,其它的衣褶动态变化线条应尽可能简练,色彩一般以淡彩为主,也可根据面料质感适当加强效果的表现。若