



名品
点评

漫步服装设计的艺术通道

MANBU
FUZHUANGSHEJI
DEYI SHUTONGDAO

■ 张席淼 周跃西 编著

■ 河南美术出版社



名品
点评

漫步服装设计的艺术通道

MANBU
FUZHUANGSHEJI
DEYI SHUTONGDAO

■ 张席淼 周跃西 编著

■ 河南美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

漫步服装设计的艺术通道 / 张席森, 周跃西编, —郑州:
河南美术出版社, 2003. 1
(名品点评)
ISBN 7-5401-1059-7
I. 漫… II. ①周…②张… III. 服装—设计—作品集—
世界 IV. TS941. 2
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 095152 号

书名: **名品点评**

漫步服装设计的艺术通道

编著: 张席森 周跃西

责任编辑: 陈宁

河南美术出版社出版发行

地址: 郑州市经五路 66 号

邮编: 450002

河南新达彩印有限公司印刷

开本: 889 × 1194 毫米 1/16

印张: 5

字数: 17 千字

版次: 2003 年 5 月第 1 版

2003 年 5 月第 1 次印刷

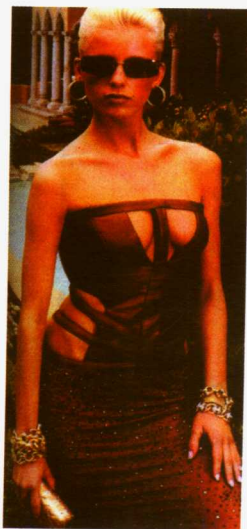
印数: 1-3, 000 册

ISBN 7-5401-1059-7/J · 945

定价: 40.00 元

概述	1
服装设计综述	1
服装设计概念	
服装设计的种类、风格	
服装设计的方法	
服装设计的形式	8
服装设计形态分类	
形态美的形式原理	
服装设计色彩美学	13
服装色彩的特性	
服装配色的美学原理	
流行与时代	20
服装流行的概念	
服装流行的预测法	
名师作品赏析	23
夏奈尔（法国） Gabrielle Chanel	24
克里斯汀·迪奥（法国） Christian Dior	28
伊夫·圣·洛朗（法国） Yves Saint Laurent	32

乔治·阿玛尼 (意大利) Giorgio Armani	35
克里斯汀·拉克鲁瓦 (法国) Christian Lacroix	38
瓦伦蒂诺 (意大利) Valentino Garavani	41
詹弗兰科·费雷 (意大利) Gianfranco Ferre	44
卡尔·拉格菲尔德 (德国) Karl Lagerfeld	47
高田贤三 (日本) Kenzo Takada	50
简尼·范思哲 (意大利) Gianni Versace	53
三宅一生 (日本) Issey Miyake	56
维维安·韦斯特伍德 (英国) Vivienne Westwood	59
让·保罗·戈尔捷 (法国) Jean paul Gaultier	63
约翰·加里阿诺 (英国) John Galliano	67
亚历山大·迈克奎恩 (英国) Alexander Mcqueen	70





■高级女装



■高级成衣

设计来源于灵感。由于灵感来源的不同,构成了服装在设计上的千差万别,由于服装设计师设计的服装是给具有复杂感情体验的人穿的,因而设计将变得更为复杂。在进行服装设计时,明确设计对象、设计要求和限定条件,是设计成功的关键,这三项要求将设计师的思维框定在一个相对“狭小”的范围之内,并使设计意识从一开始就成为一种有目的的行为。

服装设计通常是指对高级女装、高级成衣和成衣的设计。高级女装是所有定制服装设计中的最高形式,它的服务对象只有极少数的顾客,一般是以王室、明星居多,制作工艺基本靠手工完成。由于它服务个体的单一性和极端艺术性,因而成为服装界的一面旗帜。介于高级女装与成衣设计之间,有一定的艺术创造性,服务对象为社会成功人士,以批量适中、半手工制作生产,并具有高级女装的设计特性与成衣生产特性的服装,称为高级成衣。成衣是工业化生产的规格化、大批量化的服装,服务对象为普通大众,成衣用简化了的工序进行批量生产,因此它在设计手段、设计效果及缝制质量要求上不及前两者。

虽然服装设计的最终目的都是追求利润,但是高级女装、高级成衣以及成衣在设计过程当中的着眼点略有差异:高级女装在设计时,只需考虑具体对象的具体个性要求,以追求个性与艺术完美结合为目标。高级成衣与成衣在设计时,考虑的则是抽象群体的共性特征,以尽可能大的追求市场利润为出发点。

■服装设计种类、风格

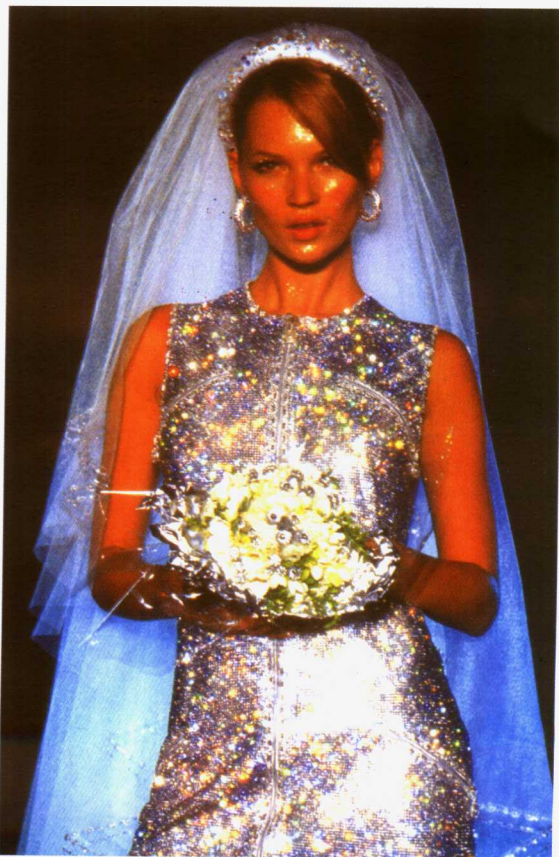


■便服

服装从种类上可归纳为职业服、礼仪服、社交服、便服、家居服等。职业服泛指上班时的服装,包括职业制服、职业套装、职业工装等。礼仪装为正式社交场合穿着的服装,也是高级女装中表现较多的一种,一般包括礼宴服、婚礼服、丧礼服。社交服有午后服、鸡尾酒会服、舞会服和晚装。便服包括街市服、旅游服、校园服、运动服。家居服通常是指家居休闲、洗浴、睡眠、做家务时的装束,主要有家庭服、内室服两类,家庭服有主妇外衣、家用套装、室内长袍、家庭劳动服;内室服有睡衣、浴衣、内衣等。服装从季节上可分为春、夏、秋、冬的服装。从年龄上分为儿童装、成人装。从性别上分为男装、女装,男、女通用的服装。从材料上分为丝绸服装、皮革服装、针织装、棉布服装、羽绒服装。从款式上又可分为上装、下装、裙装、裤装等。



■街市服



■婚礼服

服装设计从一开始就带有设计师明显而独特的个性设计风格。这种设计风格的确立,是来自于设计师对目标消费群体的理解而逐渐形成的。不同的设计师所经营的品牌,采取的设计风格,有时我们不看服装作品设计者的姓名,就知道它是出自谁手。如:瓦伦蒂诺是玩味优雅的大师,维斯特伍德的设计是反叛、激进的“朋克之母”,加里亚诺则以手法大胆、放浪不羁的设计著称等等判定,都是源自于他们的设计风格。目前,服装设计界的设计风格,大体可以分成两大类,即:优雅与经典,前卫与怪诞。



■晚礼服



■职业服



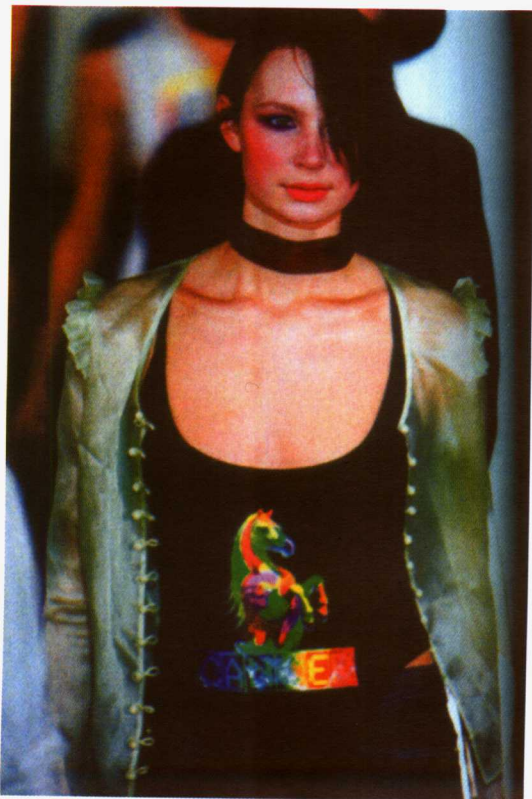
■运动服



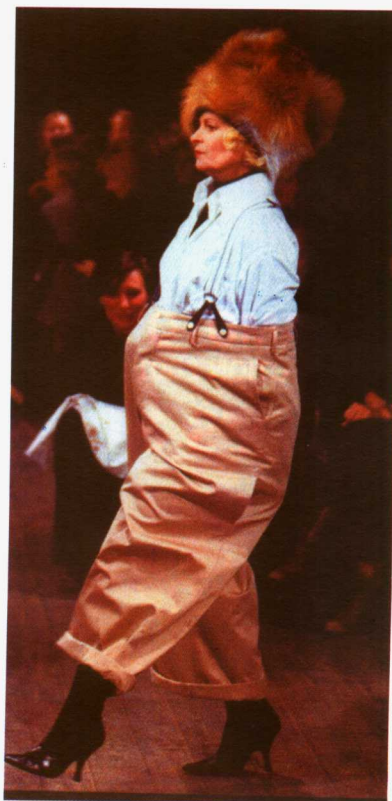
■ 阿玛尼式的优雅



■ 加利亚诺式的童趣



■ 克洛耶式的时髦



■ 维维恩式的诙谐



■ 范思哲式的野性



■迪奥式的逆向思维法



■纪凡希式的转换法

服装在具体设计构思的过程中,一般采用“从整体到局部,再从局部到整体”思维方式。整体到局部是从一个抽象的概念和要求出发,先有一个整体的设想,然后使这个设想逐步具体化。如联想到豪华、前卫、优雅、嬉皮等字眼,设计者的大脑就会迅速将它们的设计元素归类、整理,设计出符合其风格的服装。从局部到整体是指事先没有整体的轮廓和设想,也没有明确的限定条件,而是设计者凭一时兴趣或灵感,从某一个局部出发,逐渐扩大到整体。只要能给设计者以新鲜的刺激和启发,都会使设计者从某一局部出发,完成一个新的整体设计。整体与局部,局部与局部之间的协调关系是服装设计的关键因素。

由于服装是商品,这就决定了它时效性与商业性的双重特点,服装的设计不能建立在无市场意识的基础之上,因此,设计的第一步是要了解市场现状,进行市场调查,进行有目的地设计。其次是利用事物的发展极限,采用步步推进的设计方法探索其创作的可能性。第三是把事物放在相反的位置上去思考的设计方法。第四是对其他事物的认识运用于服装设计中。第五是根据设计目的在原有的设计上增加或删减一些东西,使新的设计较以往更加符合设计要求。最后是通过一个构思,把其它各种可能性都挖掘出来的设计方法也是非常可取的,这种设计方法常用于成衣的开发设计中。



■ 服装设计的形态分类



■ 点的设计形态

点、线、面、体是一切造型艺术的基本要素，服装造型也不例外，它们的综合运用共同构成了服装设计造型的节奏感。在服装中，点体现在钮扣或服饰上，表现在以点为主的图案上。线是点的移动，直线与曲线的形成是由点的运动轨迹决定的，在服装中线体现在造型上的结构线、轮廓线、装饰线等。面是由直线或几何曲线运动组合构成的，面有几何性的面和非几何形的面，非几何形的面又可分为有机形的面与偶然形的面两种，在服装中，将面以不同的方法应用，则可以在造型上出现平面或立体等不同的视觉效果。体是面移动的轨迹，具有长度、宽度、深度三度立体空间。面的组合构成服装的整体，体的概念则要贯穿服装设计的始终。



■ 线的设计形态



■体的设计形态



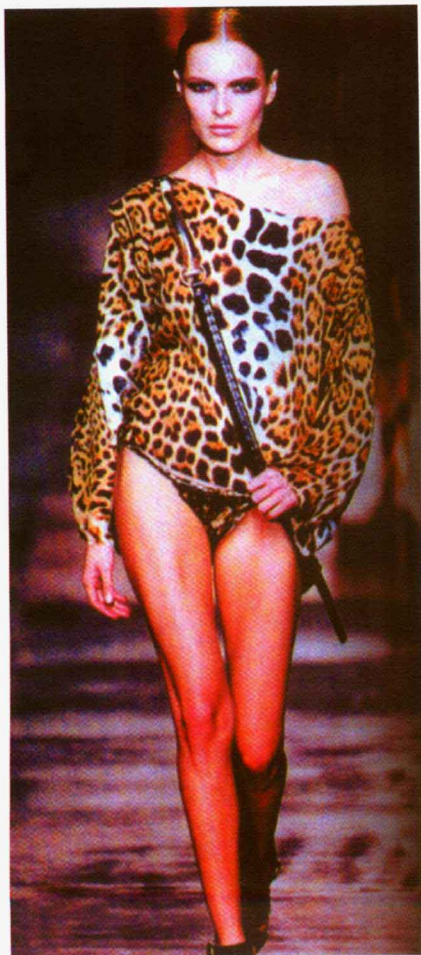
■面的设计形态

■形态美的形式原理

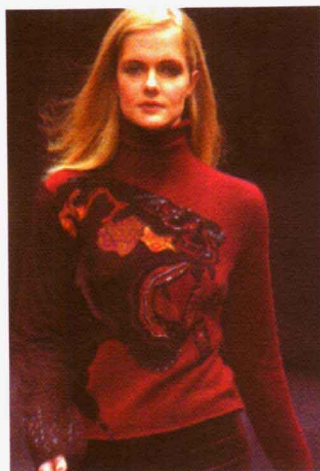
服装设计的形式经过整理,使之具有秩序感、统一感而产生美的效果。秩序是美的最重要的条件,它们在设计中的具体表现,可归纳为反复、渐变、比例、对称、平衡、对比、调和、从属和统一。在服装设计中统一性是十分重要的,所谓统一,是指经过对设计的各个部分进行整理,使其具有某种秩序所产生的一致美。既要使设计各部分之间保持相对独立,又要避免孤立存在,互相之间产生某种秩序,形成统一,相反,过于强调统一,也会使人感到单调、乏味,要在统一的前提下求变化,在整体的秩序上求得多样的统一。



■服装中线的重复设计



■服装中的比例设计



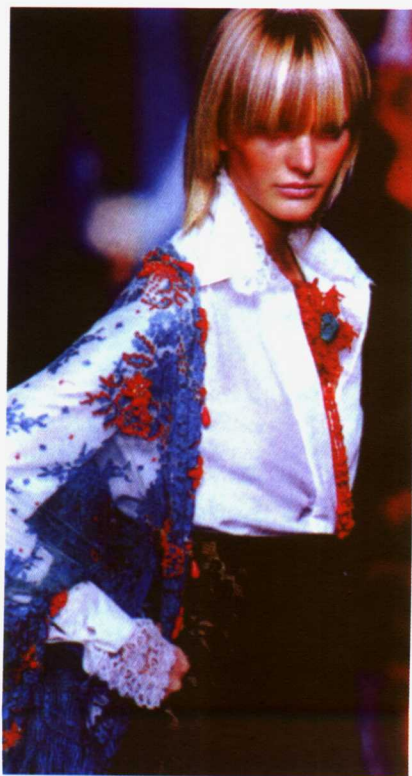
■服装中图案的渐变设计



■ 服装设计中的调和



■ 服装中的平衡设计



■ 服装设计中的呼应



■ 服装中的对称设计