

DESIGNART DESIGNART DESIGNART

美术设计教与学丛书



DESIGN 服装设计

徐丽慧 著

BIHUA SHEJI

ZITI SHEJI

BIAOZHI SHEJI

GUANGGAO SHEJI

TUAN SHEJI

FUZHUANG SHEJI

GOUCHENG SHEJI

SHINEI SHEJI

ZHUANGSHIHUA SHEJI

BAOZHUANGZHUANGHUANG SHEJI

41.2

山东美术出版社

美术设计教与学丛书



河南纺专 00105553

157

TS941.2/
19

服装设计

FU ZHUANG SHE JI

徐丽慧 著

山东美术出版社



图书在版编目(CIP)数据

服装设计/徐丽慧著. - 济南: 山东美术出版社, 1999
(美术设计教与学丛书)
ISBN 7-5330-1354-9

I. 服… II. 徐… III. 服装-设计 IV. TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (1999) 第 63955 号

出版发行: 山东美术出版社

济南市经九路胜利大街39号 (邮编: 250001)

制版印刷: 山东新华印刷厂

规格开本: 889×1194毫米 大16开本 2.25印张 18插页

版次: 1999年11月第1版 1999年11月第1次印刷

印数: 1—3000

定价: 21.50元

目 录

第一章 关于服装设计	1
第一节 基础概念	1
第二节 服装设计的本质与原理	4
第三节 服装设计思维与形式美的原理	5
第四节 服装设计形式美的要素	12
第二章 关于服装设计的色彩与搭配	15
第一节 关于色彩	14
第二节 和谐美	16
第三节 对比美	17
第四节 局部与整体	17
第三章 关于服装图案设计	19
第一节 服装图案的发展	20
第二节 构成服装图案的基本形式	22
第三节 服装图案的应用	24
第四章 关于服装画法	27
第一节 绘画工具的准备	27
第二节 人体动态与比例	27
第三节 服装画的表现分类	28
第四节 头、手、脚画法	29
第五节 服装画的表现技法	31
第六节 服装画的面料表现	32
第五章 服装设计作品欣赏	33
结语	68

第一章 关于服装设计

服装设计是一项构思创意活动,生活中人们离不开的服装、鞋帽、袜子、领带等饰品都需要设计。随着人类社会的进步和服装文化的发展,时装出现了各具特色的潮流。时装是在一定时间内所兴起的新款服装,也包括服装设计师在时装发布会上的作品,以及用于流行预测和观赏的服装。

“衣服容貌者,所以悦目也。”所谓“悦目”,即“好看”。服装除了具有实用功能,还起因于人类有表现美的冲动。因此,服装的重要社会机能在于人类着装后显示出的效果,从而使观者赏心悦目,产生美感。(图1)

一、基础概念

设计,英文叫 Design,是计划、构想、设立方案的意思,创造是其本质特征。服装设计是一门综合性学科,涉及绘画、伦理、哲学、心理学、民俗学、色彩学、卫生学、市场消费学等学科。服装设计是人们衣着服饰的造型,面料、色彩等构成形式的设想和安排,目的是使人穿着更舒适,更安全,打扮得更漂亮,实用、美观。经济是服装设计的基本准则。

服装设计应考虑季节、时间、场合、环境、年龄、职业、目的等因素,然后将要设计的服装进行一系列设想,构思,并在图纸上表现出来。

服装设计从目的上大体可分为两大类:一类是艺术服

装设计,另一类是实用服装设计。艺术服装设计一般指富有创意性的、领导潮流或超前的设计,它可使服装设计师充分发挥自己的聪明才智,将标新立异的思想通过形象的手段展示出来,一般不受实用目的限制,不受材料和工艺手段的局限。只要能穿在身上,都可称为设计作品。(图2-3)实用服装设计以“能穿”为目的,注重追求应用美。休闲装一般场合都能穿着,泳装只有在游泳时才能穿着。晚礼服是在特殊场合穿着的,在日常生活中就不易穿着,否则就会显得滑稽可笑。西装在重要场合可以穿着,而在一般场合也可穿着。具有雅俗共赏的优点。(图4-5)

除对具体人设计不同的服装外,成衣的设计也相当重要。成衣以某一阶层的人穿用为前提,批量生产是其特色,它可以降低成本,具有相对价廉的特点。设计师设计出的成衣是否畅销,除设计应符合当时的流行外,与其价格也有直接的关系,而价格又与成本直接相关。

众所周知,西方人在着装时讲究时间、地点、场合。时间主要指一天中的上午、下午、晚上,不同的时间段穿着不同的服装。时间还与时令季节有关,设计时一定要考虑这个因素。地点主要指穿着时所在的环境,如家中、办公室、会议室、宴会、旅游等,所穿的衣服就有工作服、礼服和休闲服之分。有时还应考虑自然地理环境:风土人情和风俗习惯以及南方与北方的区别等等。场合主要指具体的生活场景,穿着者的服装有时直接决定其所扮演的社会角色。比如同样是聚会,正式聚会和朋友之间的一般聚会穿戴就应不同。因此,服装设计应考虑什么人穿、什么时候穿、什么地方穿、什么场合穿和为了什么而穿这五个条件。

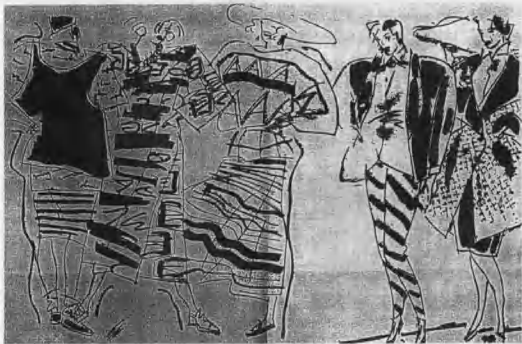


图1



图 2



图 3



图 4



图 5

二、服装设计的本质与原理

服装设计不只是画时装画和会做衣服。许多人只会做衣服而不会设计衣服,而有些人只会画效果图而不懂制作工艺。两者应合二为一,并借鉴前人的成功之作,从优秀的作品中汲取设计灵感。

设计是一种创造,设计者应掌握服装变化规律,要想在设计中超越前人,就必须先学习前人的传统技巧和经验技术。只有在吸收和鉴赏中才能有自己的见解和主张,只有“站在巨人的肩膀上”,才能设计出高于前人的作品。

服装效果图的绘制只是设计的开始,这个设计能否实现,还得看具体衣料、裁剪和制作。服装设计师必须对衣料的质地、制作技术有所了解。许多设计的技巧,设计的灵感,不在纸面上,而在实际裁剪和缝制过程中。

1. 服装设计的本质

衣服是附着人体的成衣,服饰是衣服和饰物的总称。现代服装设计的一个显著特征是注重服饰配套,衣服是主体,服饰是补充,缺少饰品的服装,往往显得不完整、不充实。(图6)



图6

过来讲,只有人类形象的物质性或实体性的实现才能称为设计。”设计的本质无论从哪个领域都是一样的,形和色、使用方法,思维方式等都被包括在设计范畴之中。

随着面料的变革以及色彩流行的预测,设计者应对所要设计的服装进行综合分析,以确立设计主题。在构思过程中想得越细致越好,以便在制作时“胸有成竹”。

2. 服装设计的原理

功能、结构与美观是构成服装的基本条件。

功能包括舒适的功能和使用的功能。

结构即服装的造型结构。

美观即实用与审美的统一。

正因为服装设计具备这三个条件,可以说服装设计是技术与艺术的结合,它是以人体穿着为表现形式,以面料(各种配件)制作为表达手段,将人体与着装艺术融为一体的一种特殊艺术。(图7)



图7

任何服装都是由具体的点、线、面、体等造型要素组成的,如何将这些要素有机地结合在一起,是每一个服装设计师所要探讨的。除了具备一定的款式造型和审美能力,设计师还应具备组织能力,在组织过程中再着重解决平衡、节奏、韵律的关系。(图8)



图8

设计师川添登在《什么是设计》一文中指出:“所谓设计,是指从选择材料到整个制作过程,以及作品完成和使用之前,根据预先的考虑而进行的表达意图的行为。反

有了以上的条件, 还要注意色彩与色彩之间的关系及搭配。各种色彩给人的心理感觉是不一样的, 应掌握和协调用色规律, 使色彩在服装中的位置、面积、形状合理地搭配在一个整体之中。

面料是构成服装的原材料, 不同的面料具有不同的质地和光泽, 或软或硬或括或垂, 都有各自的性格。设计者能否了解和掌握这些特点, 对设计者的各种知识和能力都是一种考验。前人早已说过: 一名出色的服装设计师要具有艺术家的头脑、科学家的精密、史学家的知识和发明家的创造力。(图 9-10)



图 9



图 10

三、服装设计思维与形式美的原理

法国时装大师文斯·塞特·拉乌瑞特说: “我开始认识到无处不蕴时装, 生活是时装创作的源泉。”

1. 服装设计思维

思维就是计划一个方案时的分析过程, 这个过程应具有明确的意图和目的, 首先应考虑形态布局, 然后思考服饰配套。

设计思维的训练, 与个人的经历、兴趣、社会观念、知识修养息息相关, 是多种因素的综合反映。通过训练可以提高思维速度, 增强想象力和创造力。设计思维一般有两种: 意向型思维和偶发型思维。前者是具有明确意图的设计, 后者一般多为受某一事物的启发而萌发的灵感设计。

意向型思维的过程一般表现为主题的确立。如果设计一件休闲服, 就应明确是西装休闲服还是夹克式休闲服, 是什么样的人穿的休闲服(包括年龄、性别、职业等), 面料质地, 流行色彩、造型手段等一并考虑。主题确立后, 即开始动手画草图, 归纳整理各部分的相互关系, 最终达到任何部分都满意为止。(图 11-12)



图 11



图 12

偶发型思维的过程一般表现为:触发灵感,确定形式,整理验证结果。如忽然发现一块很好的面料,就应根据这块面料的质地、手感、图案、色彩等构思相应的款式。通过面料诱发设计师的灵感。另外,生活中的某一件事,别人的一句话,都可能引发灵感,这一灵感尽管来自偶发,却非“信手拈来”,必须靠平时的生活积累和沉淀。(图13-14)



图13



图14

有人说,越是民族传统的东西越具世界性。这话不无道理。由于受国家、地区、社会风俗、政治经济、地理气候、文化传统等的影响,现代设计往往不受时代的约束而带有各自民族的特色。这些由祖先创造的文化,为后人的设计艺术提供了宝贵的财富,可以借鉴,继承这些优秀文化遗产的精华。对于中国民间中的吉祥物、剪纸、脸谱、传说等独具特色的形象造型,可在服装设计中加以吸收、组合、创新。我国是一个民族众多、历史悠久的国家,五十六个兄弟民族的服饰文化以及朴实厚重的商周服饰、雍容华贵的唐宋服饰、富丽细腻的明清装束等,都是取之不尽用之不竭的灵感之源。(图15-16)

除了传统文化,大自然也为服装设计提供了足够的素材。古人云:“万物皆备于我。”大自然中所蕴藏着的美,能激发我们的创造思维,培养我们的审美情趣。雄伟的山峰、飞流的瀑布、奔腾的江河、茫茫的森林、吐蕊的百花等,足够我们去发掘、采集并加以提炼最终而得以应用。

设计灵感还来源于我们熟悉的生活,中国园林建筑中的小桥流水,陕北民间的虎头帽等,都能带来设计灵感。因此,服装设计师应从同样的素材中想出和别人不同的构思来。(图17-19)



图 15



图 16



图 17



图 18



图 19

2. 服装设计形式美的原理

美的东西一般具有秩序感和统一感。希腊人认为：来自调和的统一是美的主要原因，只有调和的美，才是多样的统一。德国哲学家、实验心理学家、物理学家费希纳(1801—1887)将形式美的原理归纳为下面九项：

反复与交替，节奏，渐变，比例，对称，平衡，对比，调和，支配与从属及统一。

(1) 反复与交替

在服装设计中，同样的色彩及图案的反复出现会产生秩序感和统一感。同一要素出现两次以上就成为一种强调对象的手段，这种手段就叫反复。把两种以上的要素轮流反复时叫做交替。反复的间隔过于近时，就会形成同化的感觉，反复的间隔离得太远，又会显得淡薄，所以要使纹样保持既变化又有联系，就应注意反复间隔的适当距离。(图 20—21)

(2) 节奏

节奏原指音乐中交替出现的有规律的强弱、长短的现象。服装设计中的节奏是指相同或相近形态按一定规律的反复出现而产生的视觉愉悦感。凡富有节奏感的服装设计，都会给人一种强烈的秩序感和节奏美。具体表现在线的节奏上，有长短、粗细、虚实、起伏、疏密、曲直、纵横等；形的节奏，包括大小、方圆、虚实、连环、内外等；色彩

的节奏，包括浓淡对比、强弱对比、明度对比、纯度对比、冷暖对比、黑白层次对比等。(图 22—23)



图 20



图 21



图 22



图 23

(3) 渐变

渐变是一种递增或递减的变化,只要按照一定的顺序逐渐阶段性地变化,就能表现出美的效果。渐变主要表现在面料的图案或色彩,以及配件的色彩或大小的变化中。(图 24)

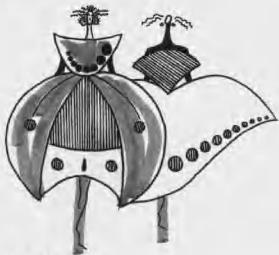


图 24

(4) 比例

比例就是表示同类数量的倍数关系,在比较时有对比之感。日本的柳亮在《黄金分割》中说:“比例是指物体的大小、长短的量的比,是关于量的词汇。它是协调的本质。”

没有比例就会失去谐调,失去统一。肩部、胸围、腰围、臀围的比例,领、袖、口袋的大小或长短比例与面料的图案面积等,都要按一定比例搭配。比例分割得好,还能弥补着衣人的体型缺陷。具体表现在以下方面:一个形态的长宽比例,如肩宽和身长,衣袋的长和宽等;两个形态的边长比例,如衣长和裙长,衣长和袖长等;两个形态的面积比例,如上衣和下装,衣身和衣袋等。如果按照黄金比例即 2:3、3:5、5:8、8:13……分配,均易获得和谐的效果。(图 25~26)

(5) 对称

人体是对称的,对称具有一种均齐、安定、庄严的形式美,因此,生活中的服装大都是对称形式。为了克服呆板、拘谨的弊病,在设计中可在对称的同时稍加变化。如西装上衣的小兜、茄克衫一侧的标志等等,都能起到一种调节作用。(图 27~28)

(6) 平衡

两个以上的要素相互取得均衡的状态叫做平衡。服装款式的平衡,经常是以对角线的形式出现的,即左下角与右上角的呼应。例如左下角装饰过多,份量就会感觉重,在右上角上就要有一个相应的因素起到稳定作用,否则会有侧沉的感觉。平衡一般分为左右平衡、上下平衡和前后平衡。(图 29~30)



图 25



图 27



图 26



图 28



图 29



图 30

(7)对比

对比是服装款式构成取得生动、和谐的视觉美的基本规律。对比是一种变化效果,如果用得过多,就会缺乏统一,所以应在统一的前提下追求对比的变化,充分地把握支配与从属的关系。(图 31)



图 31

有了对比就有变化,有了变化内容就会充实、丰富。对比一般分为大小对比,疏密对比,面积对比,明暗对比,方向对比,形状对比,色彩对比,多少对比和肌理对比等。

(8)调和
调和一般分色彩的调和及色彩的调和。形态的调和首先是形态性质的统一,如圆的形态,同时出现在衣领、衣袖、下摆、开襟形式,口袋等处时就容易达到统一。色彩的调和包括无色彩的调和,单色调和,等值色环上的调和,补色调和及非补色调和等。(图 32)



图 32

(9) 支配与从属及统一

任何一件艺术品所表现的内容不可能是平均的,都有主要部分和次要部分之分,主要部分统率着次要部分的变化,次要部分烘托和陪衬主要部分。在服装设计中,人是主体,就服装本身而言,它是相对独立的。一件服装设计,如果装饰品成为第一印象时,这件衣服就会退居次要地位,就违背了装饰品应该从属于整套服装而存在的原则。如果服装款式成为人们的第一印象,其它饰品就成了从属于这一服装整体的一部分。(图 33-34)



图 33



图 34

服装设计应注意统一的美,避免相互孤立、相互排斥的局面,但过于统一又会产生单调、乏味感,应在统一的前提下求变化,在整体的秩序上求得多样的统一。

四、服装设计形式美的要素

点、线、面是任何一门工艺美术设计中形式美的基本要素。在服装设计中也是最具表现力的基础因素。

1. 点

服装设计中的点与平面设计中的点是不同的。点在服装设计造型中是属于装饰性的,凡是较小的形态都可视为“点”。如纽扣、胸花、蝴蝶结、腰带卡,兜盖,衣领等。点具有吸引视线的作用。

服装中点的形状可分为两类:一是几何形的点,如扣子、领结等;二是任意形的点,没有固定的形状,如头饰、手套、提包等。几何形的点给人以明快、规范感;任意形的点给人以亲切、活泼感。

点具有画龙点睛的作用。一个点可以引人注目,两个点可以构成呼应,多个点可以形成节奏。当几个点由大到小排列时,会给人以近大远小的距离感和空间感。当众多的点排列到一起时,就有了面和形的感觉。根据这一原理,



图 35



图 36

设计服装时要精心构思,巧妙安排,真正使点在设计中发挥出它微妙而又重要的作用。(图 35-36)

2. 线

线有长短,粗细,流畅,曲直等变化。水平线具有均衡感;垂直线具有力量及向上或下降之感;倾斜线具有动感;直线简洁、有力度;曲线优美且具有流动感。合理运用线的变化,可以表现出不同的时装造型。

一般来说,直线代表男性,表示静,也多用于男装;曲线代表女性,表示动,多用于女装;曲折线代表中性,表示不安静,男女装均可用。在服装设计中,同样是直线,粗

细不同产生的视觉效果就不一样。粗线粗犷有力,强烈醒目;中粗线清秀适中;细线流畅锐利,具速度感;流动线柔软、缓慢。因此,对线的运用应反复推敲,力图不让设计中出现毫无意义的多余的线。(图 37-38)



图 37



图 38

3. 面

面是线的运动轨迹,而众多的点和点的扩大也可形成面。在服装设计中,面是比“点”感觉大,比“线”感觉宽的形态。面既包括几何形的面,也包括任意形的面。几何形的面有明快,秩序的特点。正方形给人以重量,工整之感;三角形具有稳定,安静和亲切感;圆形具有生动,有