



服装设计与 项目实战

FASHION DESIGN AND
PROJECT PRACTICE

ART DESIGN

高等职业院校艺术设计专业规划教材

主 编:王银明 孙 斌

副主编:张 丹 卞颖星 陈 晨 李祖亮

参 编:陶颖彦

江苏凤凰美术出版社



服装设计与 项目实战

FASHION DESIGN AND
PROJECT PRACTICE

ART DESIGN

高等职业院校艺术设计专业规划教材

主 编: 王银明 孙 斌

副主编: 张 丹 卞颖星 陈 晨 李祖亮

参 编: 陶颖彦

江苏凤凰美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

服装设计与项目实战 / 王银明, 孙斌主编. — 南京 :
江苏凤凰美术出版社, 2014.9

ISBN 978-7-5344-7643-3

I. ①服… II. ①王… ②孙… III. ①服装设计
IV. ①TS941.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2014) 第162283号

责任编辑 方立松

韩 冰

装帧设计 曲闵民

责任监印 朱晓燕

出版发行 凤凰出版传媒股份有限公司

江苏凤凰美术出版社 (南京市中央路165号 邮编: 210009)

出版社网址 <http://www.jsmscbs.com.cn>

经 销 凤凰出版传媒股份有限公司

制 版 南京新华丰制版有限公司

印 刷 南京精艺印刷有限公司

开 本 787mm × 1092mm 1/16

印 张 8

版 次 2014年9月第1版 2014年9月第1次印刷

标准书号 ISBN 978-7-5344-7643-3

定 价 48.00元

营销部电话 025-68155677 68155670 营销部地址 南京市中央路165号
江苏凤凰美术出版社图书凡印装错误可向承印厂调换

当前,中国经济持续快速发展,服装产业正在由“服装制造”向“品牌创造”等领域转型升级,在这样的大环境下,需要大量优秀新生设计师力量加入到中国创造的创意阵营。显然,传统的教育观念与知识体系已远远不能满足当下行业、企业对设计人才的需求。因此,结合设计师岗位职业能力构建新的知识体系势在必行。《服装设计与项目实战》一书就是在这样的背景之下酝酿而生的,在编制过程中突出“应用为主、能力为本”、“项目引导、任务驱动”、“理实一体、讲练结合”的特点,是基于岗位分析和工作过程导向进行开发的知识体系,以“服装设计实战项目”教学内容为主线,系统化地进行工作任务分解,循序渐进地融入课程核心知识点,注重理念创新和学生实战能力的培养。本书每个模块任务下的实战项目实例均为编者与学生主持参与的实战项目,具有一定的原创性。

全书共分成三大模块:第一模块为服装设计要素与项目实战,主要工作任务是服装款式设计、服装色彩设计、服装材料设计、服装图案设计;第二模块为服装品牌企划,主要工作任务是品牌企划案设计、成衣产品设计;第三模块为服装综合设计与项目实战,主要工作任务是赛事服装设计和定制服装设计。全书的每个模块中包含多个任务,每一个工作任务均以“设计任务书”下达,每个任务又由“任务描述与分析”、“相关知识与技能”、“任务实施与拓展”三大部分组成。通过这种将项目模块化、模块任务化的方式,寓理论教学于项目实战之中,大大缩短了读者的学习时间,提高了学习效率。在学完一个模块的内容之后,还提供拓展实训练习,帮助读者掌握知识、巩固技能。

本书服装色彩设计、服装材料设计、服装图案设计、服装品牌企划部分由江阴职业技术学院王银明编写;服装款式设计由江苏工程职业技术学院陈晨编写;品牌企划案设计、成衣产品设计由上海佑泽服饰有限公司欧蒂芙(OUDIFU)品牌女装设计总监、全国十佳服装设计师李祖亮编写;赛事服装设计由苏州经贸职业技术学院张丹编写;定制服装设计由常州纺织服装职业技术学院卞颖星编写。江阴职业技术学院陶颖彦为本书提供了大量的实战资料,另外杭州梦至超服饰有限公司设计师张蕾也为本书提供了大量的实战案例,全书由孙斌负责统稿工作。

本书在编写过程中,得到了江阴职业技术学院钱红院长、张庆堂副院长的深切关怀;得到了教务处张素俭处长、同行专家倪红教授的亲切指导;得到了江苏工程职业技术学院、苏州经贸职业技术学院、常州纺织服装职业技术学院的各级领导和同行专家们的大力支持;得到了上海佑泽服饰有限公司、杭州梦至超服饰有限公司、江阴友道时装设计有限公司、江阴福斯特纺织有限公司提供的项目支持;中国服装设计协会副主席、全国资深服装专家李超德教授在百忙之中给予本书多方面的指正。在此谨代表全体编著人员深表感谢!

由于编者学识所限,错误和不足之处在所难免,敬请同仁和读者批评指正。

王银明
2014年6月

第1模块 服装设计要素与项目实战

2

1.1 任务一——服装款式设计

任务描述与分析

相关知识与技能

1.1.1 服装款式与人体形态的关系

1.1.2 服装廓形

1.1.3 服装内部造型线

1.1.4 点、线、面、体在服装设计中的运用

1.1.5 形式美法则及其在服装中的应用

1.1.6 服装款式设计前提条件

1.1.7 服装款式图稿的表达

任务实施与拓展

1.1.8 服装款式设计

拓展实训练习

20

1.2 任务二——服装色彩设计

任务描述与分析

相关知识与技能

1.2.1 色彩的分类与构成

1.2.2 服装流行色

1.2.3 色彩的组织与色调

任务实施与拓展

1.2.4 色彩方案设计

1.2.5 色彩拓展设计

拓展实训练习

34

1.3 任务三——服装材料设计

任务描述与分析

相关知识与技能

1.3.1 服装面料的类别与特点

1.3.2 服装肌理设计类型

任务实施与拓展

1.3.3 面料外观形态的再造与表现

1.3.4 拓展设计

拓展实训练习

1.4 任务四——服装图案设计

任务描述与分析

相关知识与技能

1.4.1 主题图案的分类与构成

1.4.2 图案的装饰部位与表现形式

任务实施与拓展

1.4.3 方案设计

1.4.4 拓展设计

拓展实训练习

第2模块 服装品牌企划**2.1 任务一——品牌企划案设计**

任务描述与分析

相关知识与技能

2.1.1 服装品牌的内涵

2.1.2 品牌的作用

2.1.3 服装品牌的命名

2.1.4 品牌的风格构成

任务实施与拓展

2.1.5 品牌构建的基础工作

2.1.6 品牌构建

2.1.7 品牌理念的建立

2.1.8 品牌视觉形象设计

2.2 任务二——成衣产品设计

任务描述与分析

相关知识与技能

2.2.1 成衣产品的类型

2.2.2 产品设计的流程

2.2.3 成衣产品设计的方法

2.2.4 产品开发模式

任务实施与拓展

2.2.5 产品整体方案设计

拓展实训练习

第3模块 服装综合设计与项目实战

96

3.1 综合任务一 —— 赛事服装设计

任务描述与分析

相关知识与技能

3.1.1 服装设计赛事分析

任务实施与拓展

3.1.2 整体方案构思与设计

3.1.3 服装制作与赛前准备

拓展实训练习

110

3.2 综合任务二 —— 定制服装设计

任务描述与分析

相关知识与技能

3.2.1 定制服装分析

任务实施与拓展

3.2.2 设计数据采集

3.2.3 定制服装设计

拓展实训练习

参考书目

第1模块

服装设计要素与项目实战

1.1 任务一——服装款式设计

实训目标：

掌握服装款式设计的方法，能够从事常规服装的款式设计。

实训时间：

课堂学时（4学时）；实训学时（8学时）。

实训要求：

结合企业实战项目要求，运用手绘或Photoshop、CorelDRAW现代服装辅助设计软件完成任务。

知识延伸：

时装设计元素.[英]索格，阿黛尔著；袁燕，刘驰译.北京：中国纺织出版社，2008.1

时装创意设计：从灵感到成衣系列/汉英对照[俄罗斯]舍普琴科（Shepitko.J.）著.上海：东华大学出版社，2010.9

服装款式是指服装式样,属于造型要素。服装款式主要由服装廓形与塑造服装结构的结构线构成。服装款式设计是服装设计师必备的专业技能,是服装设计的重要构成要素。本案工作任务是了解服装款式设计的相关知识,运用服装款式设计的基本方法,进行常规服装款式设计与表达(表1.1-1)。

表1.1-1 设计任务书

设计任务	服装款式设计与表达
	自拟主题,运用同形异构的方法,完成CHLORA品牌夏季男衬衫的款式设计。
产品风格	CHLORA品牌致力于商务休闲服饰的款式设计与开发,主打产品为各种色织面料的衬衫。在经典款式的设计上,注重针对东方体型的版型开发和舒适简洁的剪裁。
设计要求	1. 进行服装款式设计时,灵活应用点线面构成原理与设计形式美法则,表现形式不限; 2. 款式设计符合服装流行趋势,具有一定的市场性。
设计内容	1. 设计主题的设定; 2. 正背面服装款式图; 3. 标注设计说明。
设计条件	1. 班级分成四个项目小组,每组设组长1名; 2. 电脑设备、绘图笔、纸张、颜料等。
设计表达	1. 款式设计廓型要符合当代的流行时尚; 2. 结构设计要符合工艺要求; 3. 每个款式作简要的设计说明; 4. A4图纸手绘或打印提交整体设计方案。
完成时间	12学时

1.1.1 服装款式与人体形态的关系

服装是以人体为基础进行造型设计的，通常被人们称为“人的第二层皮肤”。服装设计要依赖人体着装才能完善，它是用一定的服饰面料包裹人体，形成适应人体的新空间形式，同时又受到人体的限制（图1.1-1）。

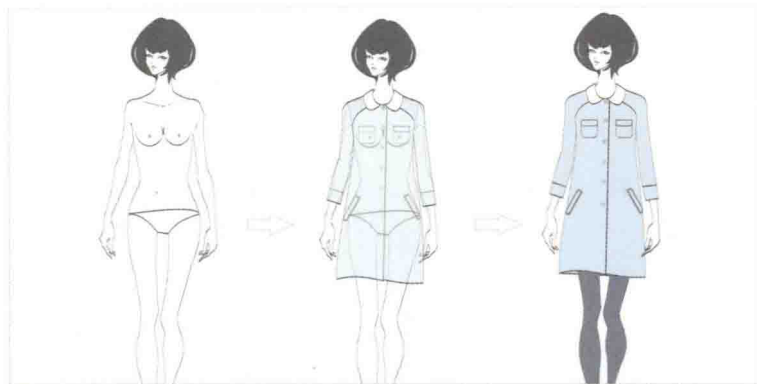


图1.1-1 人体与服装造型的关系

在服装款式设计中，必须充分考虑到人体的重要性，款式与人体形态必须考虑以下两个方面的因素：

- （1）服装在满足实用功能的基础上应密切与人体形态结合，通过廓型设计和内部结构设计，完成美化人体的功能。
- （2）根据人体运动特性，必须满足人体运动性功能。

1.1.2 服装廓形

服装造型的总体印象是由服装的外部轮廓决定的，它进入视觉的速度和强度高于服装的局部细节。服装廓形是指人们从

正面或侧面观察服装时所看到的，由服装外轮廓线所勾勒出来的剪影样形状，廓形是服装造型的根本。在服装设计当中，廓形被认为是服装造型的第一要素，它裁定了服装款式的最终样貌，对服装的风格具有决定性的影响。

一、字母形

以字母命名服装廓形是法国时装设计大师迪奥首次推出的，即以字母形态表示服装造型特点，简单明了、易识易记。最基本的服装廓形有五种：H形、A形、T形、O形、X形。

1. H形廓形

H形也称矩形、箱形、筒形或布袋形。其造型特点是平肩、不收紧腰部、筒形下摆，形似英文大写字母H而得名。H形服装整体上呈现直线造型，具有修长、简约、宽松、舒适的特点，从而给人以简明利落，略微宽松的明快感受。此外，由于缺乏曲线变化，这种廓形的服装适合传达中性化和简洁干练的意味（图1.1-2）。



图1.1-2 H形廓形服装

2. A形廓形

A形也称正三角形。其造型特点是上窄下宽，服装在肩臂部的裁剪贴合人体，胸围部分较为合体，从该部位向下服装逐渐向外张开，使整体轮廓呈现出梯形的形态，形似英文大写字母A。A形廓形具有活泼、潇洒、流动感强、富于活力的性格特点（图1.1-3）。



图1.1-3 A形廓形服装

3. T形廓形

T形廓形类似倒梯形或倒三角形。其造型特点是肩部夸张，明显大于人体肩部的正常尺寸，下摆内收形成上宽下窄的造型效果。T形廓形具有大方、洒脱、较男性化的性格特点（图1.1-4）。



图1.1-4 T形廓形服装

4. O形廓形

O形廓形呈椭圆形。其造型特点是肩部、腰部以及下摆处没有明显的棱角，特别是腰部线条松弛，不收腰，整个外形比较饱满、圆润。O形廓形具有休闲、舒适、随意的性格特点，给人以温暖包容的安全感（图1.1-5）。

5. X形廓形

X形廓形是最具女性体征的廓形，其造型特点是根据人的体形塑造稍宽的肩部、收紧的腰部、自然的臀形，腰部以上和以

下部分则依靠增加服装的内空间或以布料的堆积塑造向外扩张的体量。优美的女性人体三围外形用线条勾勒出即近似X形。X形廓形具有柔和、优美、女人味浓的性格特点（图1.1-6）。



图1.1-5 O形廓形服装



图1.1-6 X形廓形服装

二、其他类型

此外还有自然型、S型、Y型、郁金香型、美人鱼型等丰富多样的服装廓形。不同的服装廓形体现了不同的服装风格、审美趣味，迎合了不同的着装诉求。

三、服装廓形变化的主要部位

服装廓型变化是以人体的基本形体为基准的，因此受到人体肩、腰、臀、摆这四个关键部位的限制。服装的造型和款式变化一般体现在肩部的宽窄平斜、腰身的宽窄、臀围的松紧、下摆的大小等（图1.1-7）。

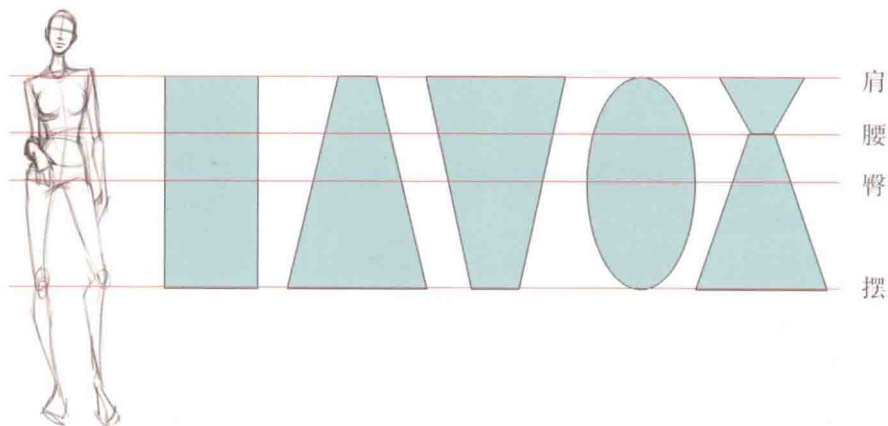


图1.1-7 服装廓形变化的主要部位

1.1.3 服装内部造型线

服装内部结构线包括分割线、省道线、剪辑线、褶裥等，是面与面的交接。服装内部结构线的设计需要通过形式美的法则运用来塑造人体形态。各种结构线的变化，使服装的款式更加丰富，造型更加独特。

一、省道

省道线是服装结构线最基本的表现形式，是将平面衣服的一部分根据体表形态所产生的多余部分，通过缝合，使衣片更符合体型，在服装结构处理上称为收省。可以根据省道线的位置分为胸省、腰省、腹省、领省、腋下省、后背省等（图1.1-8）。

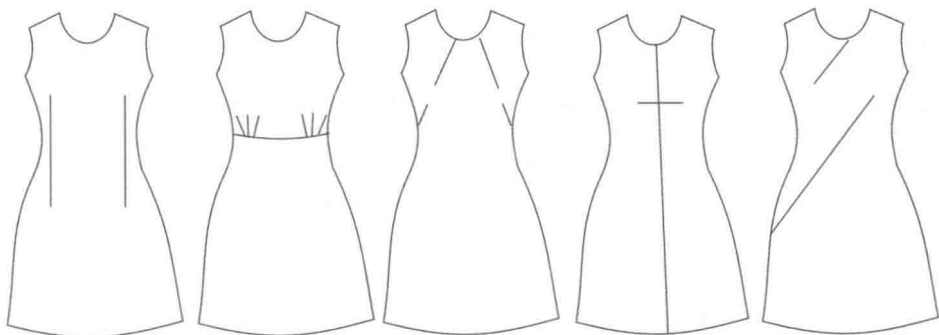


图1.1-8 省道的设计

二、分割线的设计

分割线是由省成缝而形成，兼有或取代收省作用的拼缝线。分割线又称开刀线或分割线，其重要功能是从造型需要出发，将服装裁片分为几部分，然后再缝合成衣，以求得服装的美观及合体性。

分割线在服装上的设计大致可以分为直线和曲线两种，这两种形态各自包含着独有的情感因素。

（1）直线形的分割在视觉上给人比较硬朗的感觉，偏于男性化设计，

（2）曲线形的分割在视觉上更贴合于女性人体体型，在设计中更多运用于女装设计，给人以优雅、柔和的感觉（图1.1-9）。

三、褶形线的设计

服装造型设计中,通过面料的褶皱处理产生的线条具有不同视觉效果和触觉效果。服装中的皱褶也是根据人体造型以及设计中的需要,皱褶量的多少和松紧细密程度都应根据人体的运动和款式造型与使用功能而定。褶形的形式一般可分为褶裥、碎褶、自然褶;根据性质则又可分为功能褶与装饰褶。在服装设计中褶形线的疏密、动静,能改变服装的形态感,能实现服装艺术性和功能性的统一(图1.1-10)。



图1.1-9 分割线的设计



图1.1-10 褶形线的设计

1.1.4 点、线、面、体在服装设计中的运用

点、线、面体是服装款式构成的要素,在款式设计中起到极其重要的作用,它们在服装中既单独存在又相互联系。

一、点

点在服装中可以打破呆板和沉闷,给服装以画龙点睛的作用。点运用恰当,可以起到吸引视线的作用。在服装设计中点通常被设计成纽扣、点状图案、装饰物等(图1.1-11)。

二、线

线在服装中起到支撑作用,可以改变服装造型和丰富视觉效果,如图1.1-12所示,通过线的巧妙处理使服装变得更生动。线在服装设计中通常可以分为以下几种类型:

- (1) 结构线(领口线、腰围线等)。
- (2) 装饰线(嵌条、贴边、滚条、流苏等)。
- (3) 图案线(工艺手法的图案线条等)。
- (4) 饰品线(腰带、项链、挂件等)。



图1.1-11 点在服装设计中的运用



图1.1-12 线在服装设计中的运用

三、面

在造型构成中，点的面积扩大和衣片通过线分割后都能产生面的视觉感受。服装中的点、线都必须依附于面。根据不同形状，不同大小、不同材质的面组合而成服装的款式造型，面具有幅度感和张力感，起到强调服装整体的作用。（图1.1-13）。

面在服装设计中通常可以分为以下几种类型：

- （1）服装的裁片（衣片、袖片、裤片等）。
- （2）服装的零部件（领子、口袋等）。
- （3）面积图案装饰（大面积纹理、大面积抽象、具象图案）。
- （4）服饰品（包、帽子、围巾等）。
- （5）工艺手法（大面积镂空、迹线等）。



图1.1-13 面在服装设计中的运用

四、体

面与面的组合构成体，存在于三维的空间中。服装是依附于人体的立体形象，具有正、背、侧三面。而体是贯穿于服装设计