

现代艺术设计丛书

MODERN DESIGN

服装设计

刘元风 著
吉林美术出版社

159413
317

现代艺术设计丛书

MODERN DESIGN

服装设计

刘元风 著

吉林美术出版社

(吉)新登字 06 号

现代艺术设计丛书

主 编 杨永善

副主编 赵 萌

服装设计 刘元风

责任编辑 朱 循

技术编辑 赵英辉

装帧设计 何 洁 黄 雅

版面设计 朱 律 阎 燕 郭迎泽

出 版 吉林美术出版社

发 行 天津发行所

印 制 辽宁美术印刷厂

开 本 787×1092 1/16 印张 5.75

版 次 1996年7月第1版

印 次 1997年7月第二次印刷

印 数 3 001—6 000册

书 号 ISBN 7—5386—0573—8 / J · 321

定 价 21.00元

序 言

在历史上,人类建造古代文明时,进行创造活动之前,应该说总是自觉或不自觉根据地根据生活的需要和经验,先作一定的设想和计划,然后才去完成制作,这就是早期的设计。正是因为伴随着人类不断的创造活动,社会才得以进步,物质生活和精神生活才不断丰富和提高。设计在人类的创造活动中,一直是具有重要意义的。

设计活动最初是从制造工具和生活必需品开始的,进而发展到生活的各个领域。特别是在现代工业发达的今天,设计所包括的范围更加广泛,从使用到欣赏,从环境到器物,衣食住行,无所不有。设计艺术越来越显示出普遍的和必不可少的作用,设计教育也得到了迅速的发展。

设计所涉及的有现代工业产品,也有传统手工艺,根据各种不同门类设计的属性与特征,我们组织编写了这套丛书。每册侧重一个方面,从功能效用、工艺材料、工艺技术到形式美感,在设计中不同的表现和作用加以论述,为学习设计专业提供基本理论知识和设计方法,希望能够给初学者以指导,给同行的专业人员以参考。

这套设计丛书的撰写者们,都是中央工艺美术学院各学科的专业教师,他们长期从事设计教学和设计实践,这里有许多是实践经验的理论总结,也有设计作品的示范。但是,由于撰写的时间比较紧,并受到篇幅规模的限定,不可能作更多的深入和展开,再者是我们的学术水平还应不断提高,希望在这套设计丛书出版后,得到读者的批评和修改意见。

杨永善

一九九五年十一月六日

MODERN DESIGN

目 录

序 言	1
第一章 服装艺术设计概述	1
第一节 服装的基本概念	
第二节 服装艺术设计的概念	
第三节 服装艺术的构成及其美学原理	
第二章 服装艺术设计的程序	14
第一节 服装艺术设计定位	
第二节 服装艺术设计的方法与步骤	
第三章 主要的几类服装造型特征	31
第一节 礼服	
第二节 职业服	
第三节 裘皮与饰边	
第四节 针织服装	

第一章 服装艺术设计概述

服装作为人们生活基本需求的四大要素（衣、食、住、行）之一，在整个社会的精神生活和物质生活中占有重要的位置。狭义地讲，服装作为一个人的仪态外观的主体，显示其修养、审美、素质和品味的层次；广义地看，服装作为一个国家或民族文明的象征，体现其文化、艺术、经济和科技的发展水准。在原始社会中，服装是用来遮身护体的最基本的生活资料；在阶级社会里，服装是划分其等级、权力和尊严的标志；在现代社会中，服装则是物质文明和精神文明相结合的产物。因此，可以说服装是一种被物化的社会文化载体，同时也是沟通人与自然、人与社会、人与环境的重要媒介。

第一节 服装的基本概念

服装艺术设计是伴随着我国的改革开放和经济腾飞而兴起的一门新型的、综合性的学科。在这之前，人们虽然也懂得裁制和穿用衣服，但将其作为精神文化的一个组成部分来加以研究还是近一个时期才开始的。过去，我国的服装业基本上是以师傅带徒弟的方式来进行的，并且各地方的服装均沿袭各自的派路而发展。由于缺乏专业理论的指导，在一些名词概念上不够统一，时至今日，在某些有关的刊物或宣传媒体中，其概念也比较混乱，因此，在这里有必要就一些主要的概念加以解释，以形成较规范的共识。

一、衣裳

古时上称衣，下称裳（多指上衣下裙），即上身和下身衣服的总和。衣裳一般多为生活用语，书面语中较少出现。

二、衣服

衣服一般是指遮盖人体的染织物，其本意与衣裳是相同的。

三、服装

服装是人与衣服的总和。衣服和服装的区别就在于前者只指衣物本身，没有人的因素；而后者则是指人穿上衣服之后所产生的一种状态。我们平时所说的服装美指的就是这种状态的美。服装艺术设计也就是对于这种状态的、人与衣服之间高度协调的

一种设计。

四、衣着（著）

衣着是指人身上的穿戴，包括帽子、首饰、围巾、鞋等。

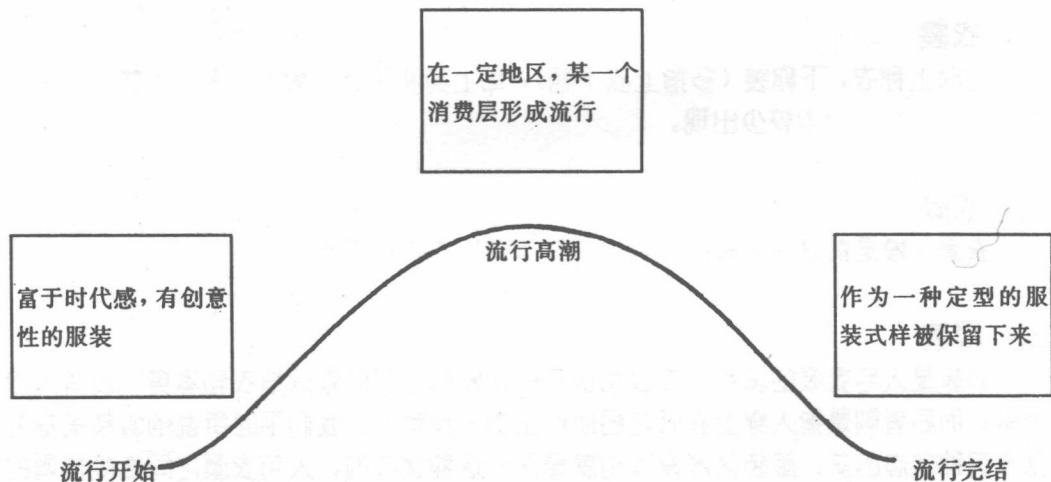
五、服饰

服饰有两方面的含义，一方面是指衣服和装饰品；另一方面是指衣服上的装饰，如服饰纹样等。

六、时装

就其词义来讲，时装是最富于时代感的、时兴的、时尚的服装，时装是有别于已出现过的服装而存在的。时装的“时”含有时空背景的界定范围，因此，时装并非特指现代的服装，每一个历史时期内所产生的最新的服装相对于那个历史时期来讲都可以称之为时装。时装一般都有其自身的周期性；每一套服装在开始时是时装，但经过流行周期后其内涵就发生了变化。服装流行的一个周期包括：流行的开始、流行的高潮和流行的完结三个发展阶段。同时，流行周期也因服装类型和风格的不同，其周期的长短也不尽相同，有的服装流行周期长达十几年甚至几十年，有的服装流行周期则短至一年或几个月。流行过后的服装并不等于就不存在，常常是作为一种固定的式样被保留下来。

服装流行周期示意图：



七、成衣

成衣是指应时出现的按一定规格和标准号型而批量生产的衣服。它区别于在裁缝店里定做的衣服和自己裁制的衣服。一般在各种服装店里出售的多为成衣。从某种意义上讲,应该说成衣的前身是时装,时装是通过成衣的形式来构成流行的。例如:欧洲高级时装发布会(每年的一月份和七月份发布两次)的高级时装就是通过成衣博览会(每年的二月份和九月份举办两次)来形成流行的。在每年的高级时装发布会期间,都会邀请服装新闻记者、成衣制作商和各种宣传媒体参加,这些成衣制作商从高级时装发布会中发现和选择认为符合时代潮流的、能够引起流行的服装信息,根据发布会上时装的风格和造型特征,经过提炼、简化等手段进行再设计,制作出批量的适合市场需求的成衣,然后将成衣在博览会上进行宣传、洽谈定货,使成衣走向市场。高级时装也就通过大批的成衣形成了一定规模的流行。

第二节 服装艺术设计的概念

服装艺术设计是运用一定的思维形式、美学法则和设计程序,将设计构想以绘画手段表现出来,而后选择适当的材料并通过相应的剪裁方法和缝制工艺,使设计构想进一步实物化的一个全过程。与其他造型艺术的设计相比,服装艺术设计的特殊性在于它是以各种不同的人作为造型的对象,人的外在形体特征和内在心理因素制约着服装的造型。不同的款式是由不同的造型加以实现的,不同的造型是由不同的剪裁方法来实施的,不同的剪裁方法又是由不同的缝制工艺来体现的,而不同的缝制工艺又制约着服装的造型特征。由此可见,服装艺术设计的各个环节之间是一种相互衔接、相互制约的关系。

正因为服装是人着装后所形成的一种状态,所以,服装艺术设计不仅仅要进行衣物的造型及色彩的配置,还要进行整个着装状态的设计,包括服装与配件之间的整体搭配,服装与面辅料之间的协调统一。同时,服装是处在一定空间和环境的立体造型,任何一类服装都会有相应的空间环境,因此,在服装艺术设计的同时,应充分考虑到服装与环境在色彩上、造型上和感觉上的相依共融的整体关系,以创造一种和谐的视觉美感。

一、生活服装设计

生活服装设计一般是市场上出售的适合某一个社会消费层的成衣设计。生活装的服用对象常常是某个阶层的一批人,一般可以从性别、年龄、职业、地区等方面划分不同的消费层。在设计生活服装之前,首先要选择好具体的消费层,在此基础上深入地进行信息的搜集和市场调研,详细地了解消费者的审美心理、服用特性以及消费者

对于款式、色彩、材料的实际需求,善于从消费者的多种需求中寻找出相对统一的、共性的因素作为设计的依据,并注重其服用的合理性和科学性。另外,在消费者体形特征的选择上,需要依据全国统用的标准号型来确定。在设计中还应考虑到其实施设计的工艺流程的规范性和可操作性,以求在批量生产中降低成本,提高经济效益。

二、高档时装设计

高档时装设计与生活服装设计不同,是属于两个设计范畴。其主要区别在于生活服装设计的对象是一批人,而高档时装设计的对象往往是一个具体的人。由于消费对象不同,其设计的方法也不相同。在设计高档时装之前,需要对设计对象的各方面情况有较深入地了解,例如:家庭环境、社会阅历、文化修养、社会地位、艺术素质、审美情趣、性格特长、兴趣嗜好、职业特点、体形特征、经济收入等,以便在设计中力求满足设计对象的个性需求。又如:为某机构的一位出国人员设计出访服,首先要熟悉对象的工作性质(是行政人员还是专业人员)、身份(以什么身份出国)、性格(是开朗型还是内向型)、爱好(对服装款式或色彩的喜好)、体形特征(高、矮、胖、瘦)等,了解被访国家的地理位置、气候特征以及被访国家的民族文化、风土人情等。此外,还应了解所要访问的具体机构的性质及着装环境。然后,根据这些具体的特定条件和因素来考虑服装的款式结构、色彩配置、面料特性及配饰等,力求在服装的整体处理上,既显示出东方人特有的内在气质和仪表风度,又体现其出访服的特殊功能以及在特定环境中所产生的协调美感。

在具体的服装成型过程中,要善于通过有创意的工艺处理手段来强化设计的艺术效果。例如:材料的合理搭配、工艺的制作技巧、装饰的艺术手法等。只有将各种服装的造型因素有机地、有序地结合起来,才能保证设计的完美性。从这种意义上讲,在高档时装的设计中,设计师有较为自由的展示才华的可能和机会,因此,设计的成功与否常常取决于设计师自身的艺术素养、艺术经验以及巧妙地利用和把握各种造型因素的能力。

三、服装艺术设计的三要素

就服装艺术设计来讲,其主要的造型因素有三种,即款式、面料和色彩。在这三种要素之中,款式是首先要考虑的,款式的设计起到一种主体骨架的作用,是服装造型的基础。面料是体现款式的基本素材,无论款式简洁或者复杂都是用材料加以体现的,并且不同的款式又是用不同的面料来实施的。色彩是创造服装的整体视觉效果的主要因素,从人们对物体的感觉程序来讲,色彩是最先进入视觉感受系统的。另外,色彩常常以不同的形式和不同的程度左右着人们的情绪和情感,因此,色彩是营造服装的整体艺术气氛和审美感受的重要因素。以上的三种要素在服装艺术设计和服装成型

的过程中,是一种相互制约、相互依存和相辅相成的关系。在不同类型的服装造型中,其三要素的把握程度和造型尺度也是各有侧重的。

第三节 服装艺术的构成及其美学原理

服装艺术设计整体美感的产生与形成,其因素虽然是多方面的、综合性的,但离不开具体的造型形式和美学原理,因此,服装艺术设计应善于运用科学的服装理论知识 and 服装艺术设计的造型规律,掌握服装艺术设计的构成要素、方法和设计的形式法则。服装艺术设计的构成要素和形式法则,主要体现于服装的款式结构、色彩的科学配置以及材料的合理使用上;而要处理好服装造型美的基本要素之间的相互关系,又必须依靠形式美的基本规律,使其多种造型要素形成统一和谐的整体。

一、对称

对称是造型艺术的最基本的构成形式,无论是在传统造型艺术中还是在现代造型艺术中,对称形式都被广泛地运用着。诸如古代建筑、器皿、图案、文字及诗词等,其间都显示和渗透了对称的形式美感。对称是指图形或物体的对称轴两侧或中心点的四周,在大小、形状和排列组合上具有一一对应的关系。对称是服装造型中最常用的也是最普遍的一种形式法则,在我国传统服饰的造型中尤其如此。对称具有严肃、大方、稳定、理性的特性。在服装款式的构成中,一般多采用左右对称、回转对称和局部对称的形式。

1. 左右对称

由于人的体形是左右对称的,因此,衣服的基本形态也多采用左右对称的形式。这种左右对称虽在视觉上有一种呆板的感觉,但由于人体是随时都处于运动状态之中,因此会弥补这种感觉(见图1-1)。

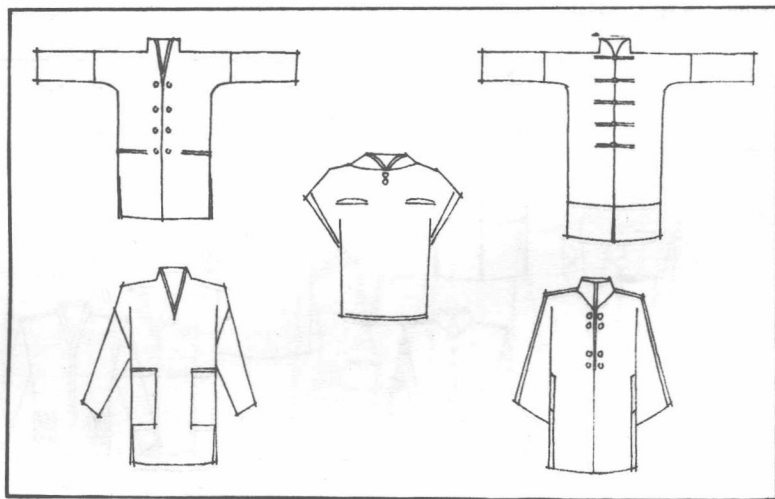


图 1-1 左右对称

2. 回转对称

在对称形式中,可将图形对称轴某侧的形状进行反方向排列组合,这样在视觉上可突破过于四平八稳的呆板格局,在平稳中求变化。在服装的构成中,这种回转对称的形式一般是利用面料的图案纹样或装饰点缀来实施的(见图1-2)。

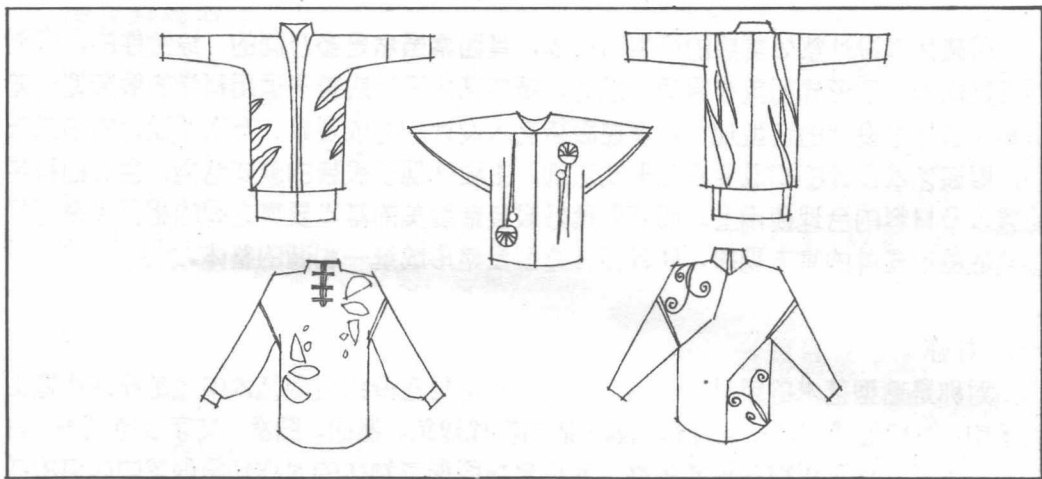


图1-2 回转对称

3. 局部对称

服装构成中的局部对称是指在服装整体的某一个局部采取对称的形式。这种形式的运用其位置是要精心考虑的,一般是在肩部、胸部、腰部、袖子或利用服饰配件来实现(见图1-3)。

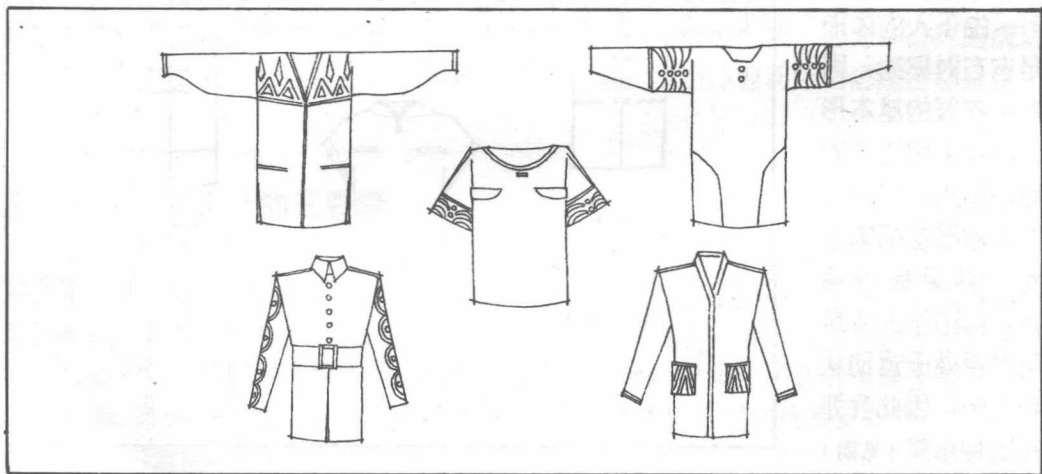


图1-3 局部对称

二、均衡

均衡是指图形中轴线两侧或中心点四周的形状、大小、多少等虽不尽相同，却以变换位置、调整空间、改变面积等求得视觉上量感的平衡。均衡较之对称显得丰富、多变和灵活。在服装的造型中，均衡的形式一般是通过下列几种因素来体现的。

1. 门襟和钮扣

门襟和钮扣处于服装造型中较为注目的位置，利用它们的变化来协调空间，以达到均衡的效果。另外，门襟和钮扣是联系在一起的，门襟的位置一旦改变了，钮扣的位置和排列方式也随之发生变化（见图1-4）。

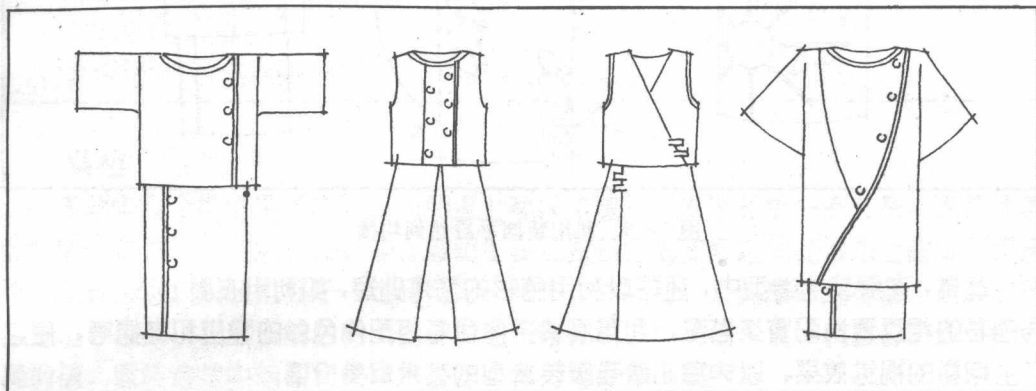


图1-4 利用门襟和钮扣达到均衡

2. 口袋

口袋的位置一般是处于对称状态，但有时为了活跃和调解服装造型的气氛，采取非对称形式或者改变其大小和位置等，在视觉上产生均衡的效果（见图1-5）。

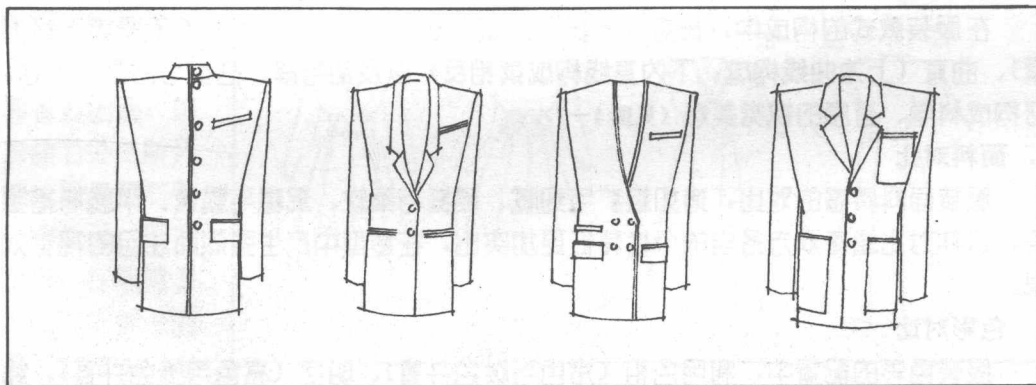


图1-5 利用口袋的变化达到均衡

3. 装饰手段

在某些服装的构成中,可依据造型的风格需要,利用各种装饰手段和表现手法,如利用挑、补、绣、抽纱等装饰手段,将图案花纹装饰在服装的适当部位。同时,也可以利用装饰配件来达到造型上的均衡效果(见图1-6)。

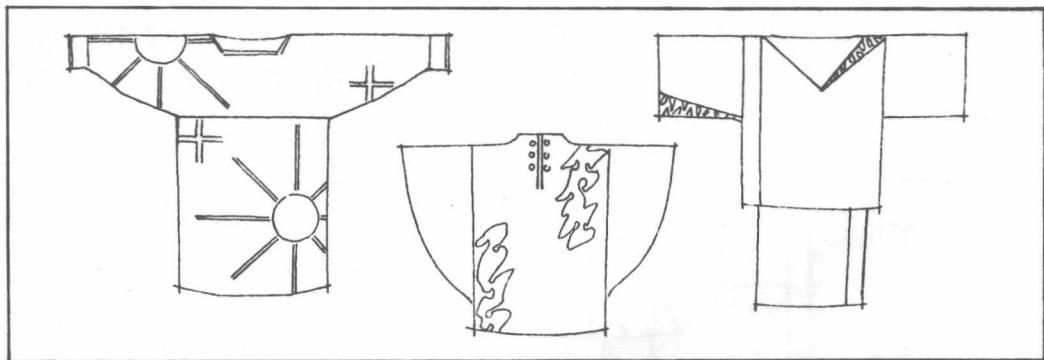


图1-6 利用装饰手段达到均衡

此外,在服装的造型中,还可以利用色彩的艺术处理,如利用衣服上下、左右、前后色彩的相互置换配置或搭配;利用服装主体色彩与配件色彩的呼应和穿插等,使之产生均衡的视觉效果,以丰富和增强服装造型的艺术审美价值。

三、对比

对比是两种事物对置时而形成的一种直观效果。对于服装的造型来讲,其对比的运用主要表现在如下几个方面。

1. 款式对比

在服装款式的构成中,长短(上长下短或下长上短)、松紧(上松下紧或下松上紧)、曲直(上为曲线构成,下为直线构成或相反)以及动与静、凸型与凹型的处理,可构成科学、有序的视觉美感(见图1-7)。

2. 面料对比

服装面料质感的对比,诸如粗犷与细腻、硬挺与柔软、沉稳与飘逸、平展与褶皱等,这种对比能使双方各自的个性特征更加突出,在造型中产生强烈而注目的视觉效果。

3. 色彩对比

服装色彩的配置中,利用色相(冷色与暖色并置)、明度(亮色与暗色并置)、纯度(灰色与纯色并置)及色彩的形态、面积、位置、空间处理等形成对比关系。

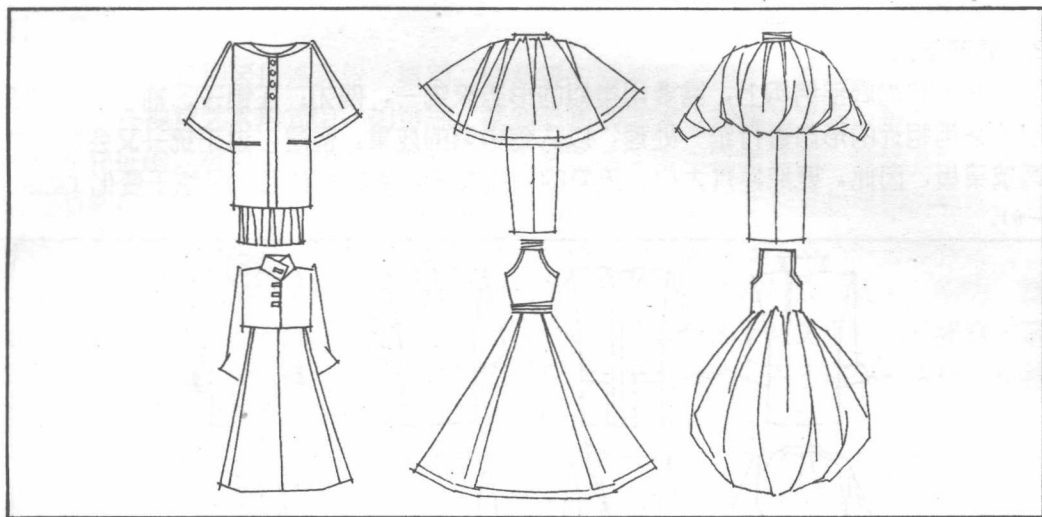


图 1-7 款式的对比

四、调和

事物中几个构成要素之间在质和量上都保持着一种秩序和统一的关系，这种状态我们称之为调和。在服装设计中，调和主要是指各构成要素之间在形态上的统一和排列上的秩序感。服装是处于一定环境和空间的立体造型，其美感体现在各个角度和各个方位。因此，在服装的结构上如果缺乏一定的秩序感和统一性，就会影响应有的审美价值。服装造型中的调和常常是通过以下几方面来体现的。

1. 整体结构

在服装的整体结构上，款式的前后结构分割中有类似的形态出现，如前身有省道，后身也应有省道出现；前身腰节处是断开的，后身腰节处也需断开。只有这样，在视觉上才能形成统一的感觉（见图 1-8）。

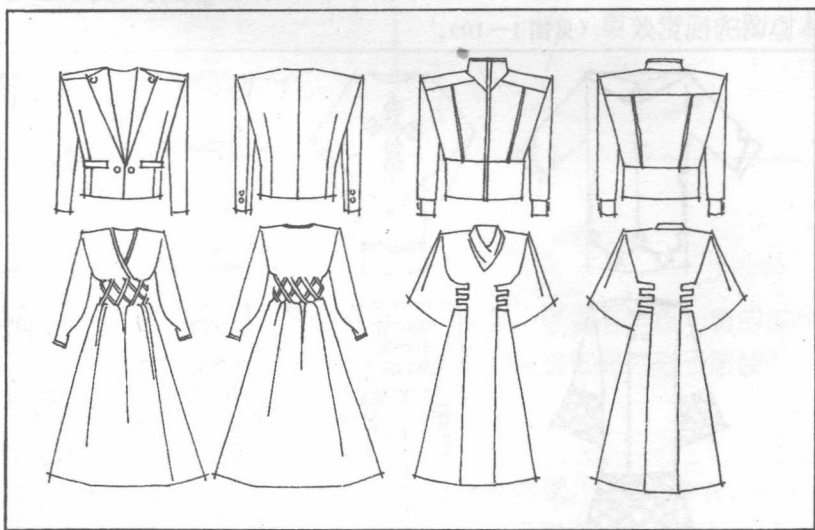


图 1-8 款式前后结构的调和

2. 局部结构

在服装的局部结构上，需要用类似的形态来统一，例如：在领子、袖子、口袋等部位采用相近的形态进行统一处理，以达到协调的效果。但是，过于统一又会显得单调或呆板，因此，要把握其大小、疏密的对比关系，使之既调和，又富于变化（见图1-9）。

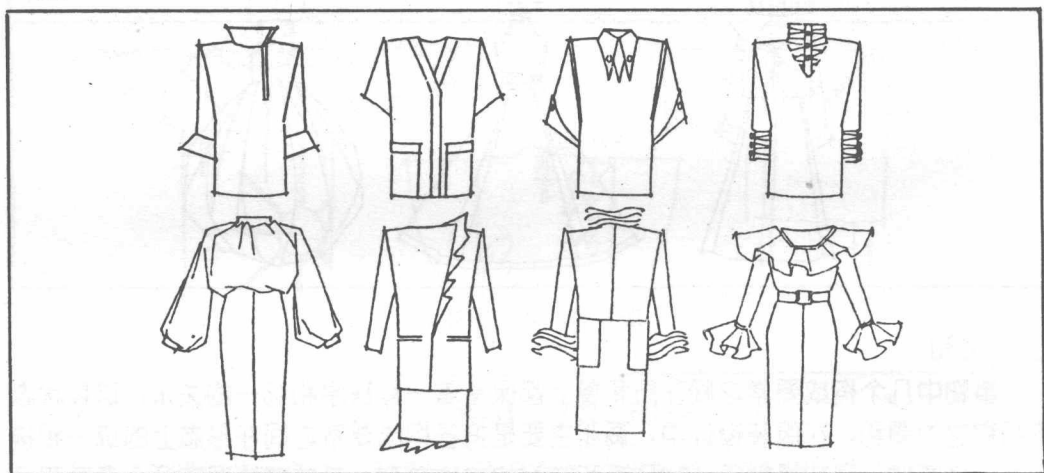


图 1-9 款式局部结构的调和

3. 工艺手段和装饰手法

在服装的工艺手段和装饰手法上，需要有一定的统一性，如在面料、辅料和缝制的工艺上，在图案装饰的风格上都要用一种有规律的统一的手法进行处理，以达到整体协调的视觉效果（见图1-10）。

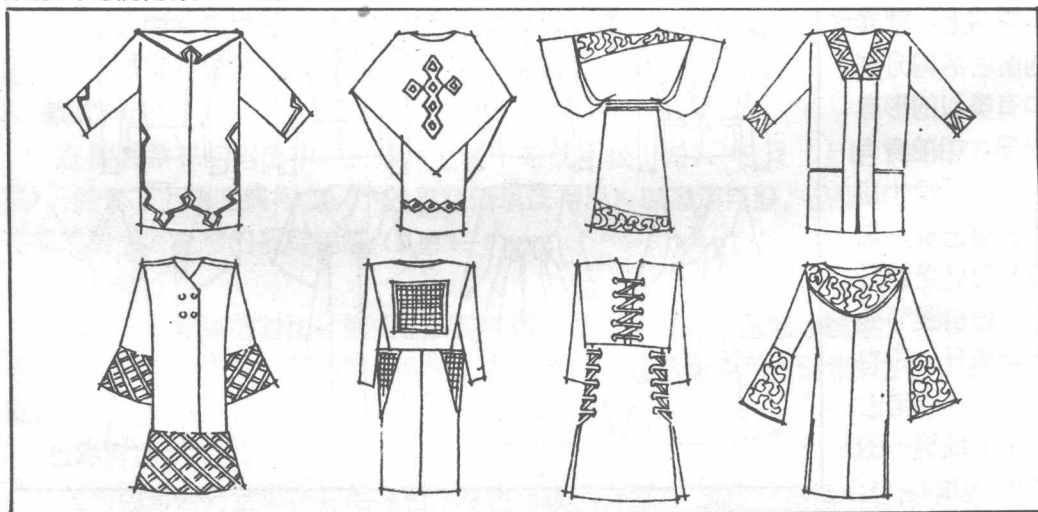


图 1-10 工艺手段和装饰手法的调和

五、节奏

节奏主要是用来描述音乐、舞蹈、体育等时间性艺术现象，故将此称之为时间性的节奏。在视觉艺术形式中，如绘画、雕塑及造型艺术、书法艺术等，是具有空间的形式和特征的，被称之为空间性的节奏。形式美给人以形象的直觉，这种直觉主要体现为节奏，它能唤起人们的共鸣。生活中的诸多有规律的运动形式都可构成节奏，诸如人体运动的轻重缓急，线条有秩序的排列，建筑的门窗和柱头的间隔组合等。

对于服装造型来讲，其节奏主要体现在点、线、面、体的构成形式上，例如：直线和曲线的有次序的变化；皱褶的重复出现；钮扣或装饰的聚散关系；色彩强弱、明暗的层次和反复；款式内外形态、结构的单向或双向渐变等。这些构成要素和形式美的运用会使服装造型产生一定的节奏和韵律感（见图1-11）。

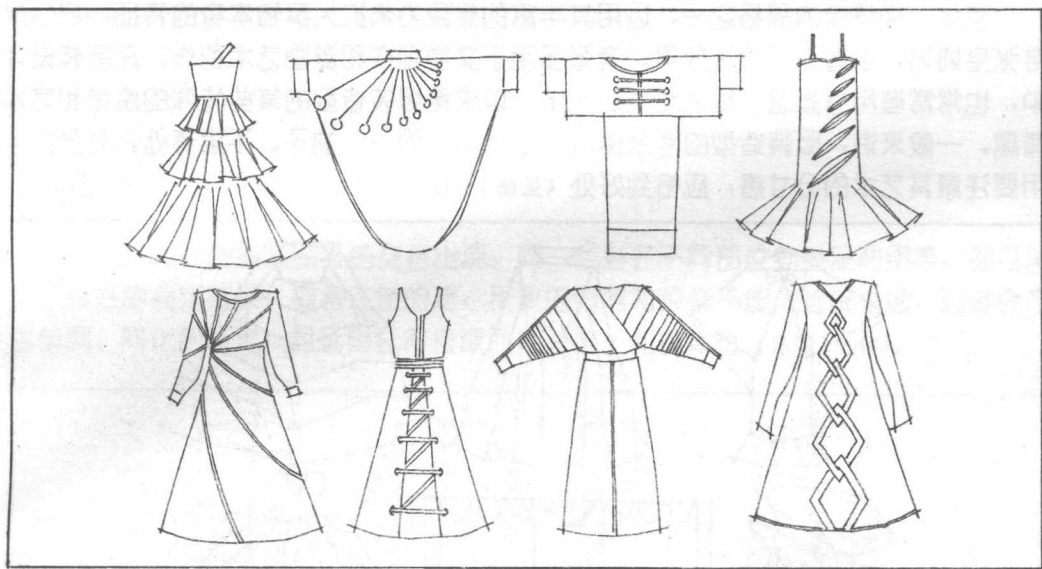


图1-11 节奏的运用

六、比例

比例是指整体与局部、局部与局部之间通过面积、长度、轻重等的质与量的差所产生的平衡关系，当这种关系处于平衡状态时即会产生美的视觉效果。对于服装设计来讲，其比例关系主要体现在以下几个方面。

1. 服装造型与人体的比例

服装造型与人体所形成的比例关系是最直观的整体造型感觉。例如：大衣、披风、半长外套上衣等与身长的比例关系；上衣、裙子与人体的比例关系；各种服装的围度与人体胖瘦的比例关系等。

2. 服饰配件与人体的比例

服饰配件与人体的比例关系是服饰整体的不可忽视的因素,例如:帽子、手袋、首饰、鞋等的结构、大小与人体高矮胖瘦的比例关系等。

3. 服装色彩的比例

在服装色彩的配置中,其整体色彩在面积和数量上的对比与调和程度的比例关系,整体色彩与局部色彩、局部色彩与局部色彩之间在位置、排列、组合等方面的比例关系,服装色彩与服饰配件色彩之间的比例关系等,都是应该着重考虑的,否则,就会影响服装造型的整体美感。

七、夸张

夸张为修辞学的辞格之一,运用其丰富的想象力来扩大事物本身的特征,把话说得张皇铺饰,以增强其表达效果。夸张多用于文学创作和漫画艺术创作。在服装设计中,也常常借用夸张这一概念和表达手法,以求得服装造型的某些特殊的感觉和艺术情趣。一般来讲,服装造型的夸张部位多在肩部、领子、袖子、下摆等处。夸张的运用要注意其艺术的分寸感,应恰到好处(见图1-12)。

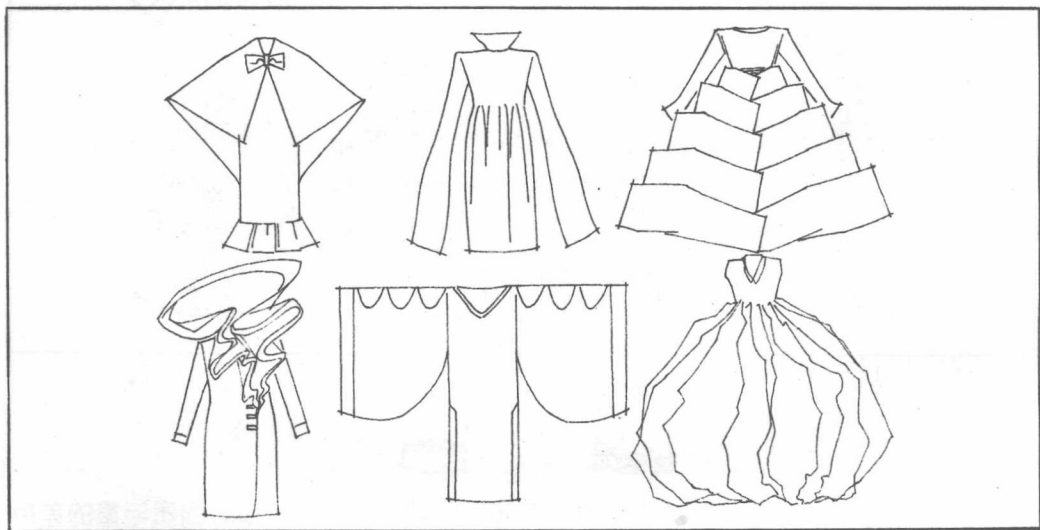


图1-12 夸张的运用

八、反复

同一事物的多次重复或交替出现即为反复。反复的表现形式很多,有大自然的周而复始的永久性的反复,有音响长短、强弱的反复,也有绘画和造型艺术的空间的反复等。在服装设计中,反复是款式构成的基本因素之一。例如:同一形态的有规律的