

中等职业学校教育部规划教材
服装类专业（含岗位培训）

全国中等职业学校服装类专业教材编写组 于国瑞 著

服装设计基础

高等教育出版社

中等职业学校教育部规划教材

服装类专业(含岗位培训)

服装设计基础

全国中等职业学校服装类专业教材编写组

于国瑞 著

高等教育出版社

(京)112号

内 容 简 介

本书为中等职业学校服装类专业教育部规划教材,是服装设计的初、中级教材。本书针对初学者不具备美术基础知识的实际,把教材重点放在怎样画、怎样配色和怎样构思三个方面。通过详细的讲解、图示、练习和指导,通俗形象地阐述了服装设计的原理和方法。并根据教学实际设计了各种新奇有趣、简便易行的练习,把服装设计的理论知识、专业技能和设计思维融会其中,使教学生动活泼。

本书知识全面、求真务实、科学合理,注重学生的动手能力和创造能力的培养和提高。

本书适合于学制二年至四年不同层次的服装专业使用,也可作为岗位培训教材,对社会上的服装设计爱好者亦是有益的自修教材。

图书在版编目(CIP)数据

服装设计基础/于国瑞著. —北京:高等教育出版社,
1999

ISBN 7-04-007184-3

I. 服… II. 于… III. 服装—设计—技术学校—教材 IV.
TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 02786 号

书 名 服装设计基础
作 者 于国瑞 著

出版发行 高等教育出版社

社 址 北京市东城区沙滩后街 55 号

邮政编码 100009

电 话 010-64054588

传 真 010-64014048

网 址 <http://www.hep.edu.cn>

经 销 新华书店北京发行所

排 版 高等教育出版社照排中心

印 刷 中国科学院印刷厂

开 本 787×1092 1/16

印 张 14

版 次 1999年5月第1版

字 数 330 000

印 次 1999年5月第1次印刷

插 页 14

定 价 16.50 元

凡购买高等教育出版社图书,如有缺页、倒页、脱页等
质量问题,请在所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

前 言

笔者从事十余年的服装教学和设计,深感我国初、中级服装专业教材匮乏、知识陈旧、教学不成体系,自觉有责任写出一部适合于职高、中专教学和广大初学者就读的服装设计教材。

1993年,辽宁人民出版社出版的《服装设计速成》便是我的一次尝试。在该书中提出了服装设计的基础不是传统的美术绘画知识,而是服装人体造型和形态基本构成的新概念,并认为服装设计教学有自身的规律和独特的体系,要按设计的实际需要设课,按知识的内在联系教学。该书出版后,得到了众多读者的认同,在一些学校教学中也收到了良好的效果。

教材需要不断地更新和完善,以适应社会的飞速发展。近年来,带着一种责任感,我有意识地选择了职业高中、成人夜大、大专本科等不同层次和类型的学校去兼课或调研,有目的地针对服装教学中普遍存在的问题进行了研究和探讨。既发现了《速成》一书存在的诸多不足,也萌生了再写一部更加完整、系统、翔实的服装设计教材的愿望,恰逢高等教育出版社给了我这次机会,使这一心愿得以实现。

本教材由三条主线贯穿、交织构成。一是服装绘画主线:从设计素描、服装人体、服装款式图、服装纹样,到服装画技法;二是服装色彩主线:从色彩基础开始,经过色彩搭配,汇集到最后的服装设计;三是设计思维主线:自设计概论起,经过服装造型、设计思维、款式构成,进入服装分类设计和系列服装设计之中。

三条主线也是三条线索,它们之间相互渗透、相互穿插,从而构成密切联系和互助关系。在知识上,增大了服装基础知识和设计知识的比重,并吸收了国内最新理论的研究成果。在内容上,注重了设计思维的开发和引导,把培养学生的思维想象、设计创意能力,作为学习设计的重点,并融汇在每一章节之中。在技能上,强调了默画人和物的能力。默画,是一种行之有效的主动的绘画方式。掌握了这种技能,学生就可以在没有任何参照的情况下,完全凭借自己的理解和想象,勾画出自己构想的人体或服装形象,既提高了绘画技能,又诱发了想象和创新。在设课上,突出了实用,也兼顾了不同层次学生的需求,其中的服装造型、服装纹样和系列时装设计三个章节,是为三年以上学制的中专、大专学生专门设立的。职高和技工学校的学生,可以其余的十章内容进行教学,这三章作为辅助或自修内容。

服装设计教学,一般有四种方式,即讲解、示范、辅导和交流。要注重学生的积极参与和投入。“讲解”重在课前的基本知识、普遍规律、练习方法、具体要求等内容,也包括练习后的作业分析、讲评和总结;“示范”是指教师在学生练习之前,把练习的重点、难点亲自动手做一遍;“辅导”要解决学生在练习当中遇到的具体问题,可以针对每名学生的实际进行指导;“交流”包括练习之前,把上届学生的优秀作业展示给学生,又包括练习之后,把本班学生的作业进行展览,以延伸学习过程,使学生更深刻地领会教学内容。

服装设计教学在我国仍处在探索阶段。影响教学发展的关键,在于服装设计是一种思维创意活动,人的思维具有内在性和隐蔽性,看不见、摸不着,并不是仅仅依靠传授知识、教会技能就能学会设计。知识和技能对于服装设计教学是必须的,也是必要的,它们是设计创作的前提和基

础。然而,教材和教学要想进入更高的层次,还在于对学生设计思维和创造能力的开发和引导。在这方面,每个学生都有创造的潜能。“我有明珠一颗,久被尘劳关锁,一朝尘尽光生,照破山河万朵。”这首禅诗中的“明珠”,正如学生创造的灵性和悟性。“明珠”犹在,关键是如何去“开锁”和“点化”。为此,本教材在对本学科各门类知识进行精心地提炼和筛选,并把它们的精华有机地重新构筑在一起的同时,也在开发引导学生的构想能力和创造能力上,作了很大的努力,力求在服装设计教学中,调动一切教学手段,使学生学会观察、学会思维、学会创造。但由于本人学识尚浅,理论探索尚不成熟,还需广大师生和服装界同仁不断予以斧正,使我国服装教学跃上新台阶,走入新境界。

本教材内容是职高、中专的合编本,其中标注“*”字符号的章节,是中专继开课程。教学基础学时数,职高(三年制)为 216 学时;中专(四年制)为 300 学时,各章学时分配见下表(供参考)。

章 次	授 课 内 容	学 时 数
第 一 章	服装设计概论	6
第 二 章	绘画透视与素描	24
第 三 章	服装人体造型	36
第 四 章	服装款式图	18
第 五 章	服装色彩基础	24
第 六 章	服装造型	24 *
第 七 章	服装设计思维	20
第 八 章	服装款式构成	24
第 九 章	服装色彩搭配	20
第 十 章	服装纹样	24 *
第 十 一 章	服装画技法	20
第 十 二 章	服装分类设计	24
第 十 三 章	系列时装设计	36 *
机 动		

于国瑞

1998年8月于长春

目 录

第一章 服装设计概论	1	第七章 服装设计思维	99
第一节 服装设计基础知识	1	第一节 设计思维	99
第二节 服装设计与设计师	4	第二节 思维的训练	104
第三节 服装设计与生产	7	第三节 设计师的经验	112
习题与指导	9	第四节 思维与创意	116
第二章 绘画透视与素描	11	习题与指导	119
第一节 绘画透视原理	11	第八章 服装款式构成	121
第二节 素描与素描方法	17	第一节 构成的基本要素	121
第三节 素描的创意组合	24	第二节 构成的形式法则	126
习题与指导	27	第三节 服装款式构成原理(上)	129
第三章 服装人体造型	29	第四节 服装款式构成原理(下)	134
第一节 服装人体	29	习题与指导	139
第二节 服装人体比例	32	第九章 服装色彩搭配	141
第三节 服装人体动态	38	第一节 色彩构成的和谐	141
第四节 服装人体画法	41	第二节 色彩搭配的对比	143
第五节 头、手、脚的画法	47	第三节 服装局部配色	148
习题与指导	55	第四节 服饰整体配色	150
第四章 服装款式图	57	习题与指导	153
第一节 服装款式图的作用	57	第十章 服装纹样	155
第二节 服装款式图的画法	58	第一节 服装纹样与服装	155
第三节 服装款式图与角度	61	第二节 服装纹样的构成	157
第四节 局部图与衣纹	63	第三节 服装纹样的形式	159
习题与指导	68	第四节 服装纹样的运用	163
第五章 服装色彩基础	70	习题与指导	167
第一节 色彩三层次	70	第十一章 服装画技法	169
第二节 互补色与固有色	71	第一节 服装画的步骤	169
第三节 色彩三要素	74	第二节 服装画的画法	173
第四节 色彩心理	77	第三节 面料表现技法	177
习题与指导	83	第四节 服装画的形式	179
第六章 服装造型	87	习题与指导	182
第一节 服装造型与空间	87	第十二章 服装分类设计	184
第二节 服装造型与廓型	90	第一节 男装与职业服	184
第三节 服装造型原理	92	第二节 童装与运动服	188
第四节 服装造型设计	95	第三节 时装与演出服	191
习题与指导	97	习题与指导	195

第十三章 系列时装设计	196	第三节 系列时装设计	205
第一节 系列时装特征	196	习题与指导	212
第二节 系列时装设计的原则	201	附图	214

第一章 服装设计概论

服装设计师是充满了浪漫和幻想的职业。人们经常看到鲜花簇拥着设计师的笑脸,然而,成功只是别人眼中的故事,对于设计师,永远是默默的奋斗和不懈的追求……。

——题 记

第一节 服装设计基础知识

一、服装与时装

服装——人们衣着装束的总称。服装是一个较大的概念,是统称。它不仅包括了上衣和下装,也包括了鞋帽、手套、袜子、领带等服饰品。

时装——在一定时期内时兴的新款服装,也包括一些富于创意,用于学术探讨、流行预测和娱乐观赏的服装。时装是服装的一种特殊形式,既融汇在各类服装之中,又单独构成门类。它是随着社会的进步和服饰文化的发展,满足人们日益增长的审美需求和社会需要,而逐渐从服装中分离出来的一个分支,现已成为专门的行业——时装业(图1-1、图1-2)。

时装具有时间性、流行性、新颖性三方面特性。

1. 时间性 时装被称为“时间的艺术”,与时代同步,与思想观念和社会文化息息相关。每年每季的时装流行各具特色,新潮时装一旦“过时”,其魅力也就消失。

2. 流行性 时装的流行反映了社会的普遍心态和人们爱美的天性。它迎合人们三种心理需求:(1) 求同心理(认为别人穿上好看,自己穿上也会美);(2) 求齐心理(惟恐落后潮流,被人瞧不起);(3) 求美心理(喜欢具有新鲜感的事物,认为新的就是美的)。

3. 新颖性 新颖的款式是时装的生命。服装款式的变化是无穷的,它直接反映着人类历史的发展变化。服装款式静止不变,只能意味着社会发展的停滞不前。

服装与时装具有相互转化的关系。源远的民间装束、绚丽的民族服饰、远古的武士铠甲,都会启迪和激发人们创造新时装的意念。然而,时装产生之后,一旦渡过其生命辉煌的时刻,就会失去时装的某些特性,而变得平庸乏味。

服装与时装各具使命,各有侧重。服装注重功能性和实用性,侧重人的生理需要;时装则注重审美性和艺术性,偏重人的心理需求。两者既相对,又统一,正是这种相互补充又相互依存的关系,构成了丰富多彩的服装天地。



图 1-1 流行的时装



图 1-2 创意的时装

二、衣服与服饰

衣服——附着人体的成衣。在生活中人们经常把衣服和服装混为一谈,其实,两者之间是有区别的。衣服的内涵要比服装小,它不包括任何服饰品,仅指上衣和下装,如内衣、衬衣、马甲、外衣、风衣、大衣、连衣裙、裤子等。

服饰——服装和饰物的总称。饰物,即服装上的装饰配件。包括帽子、头巾、手套、包、袜子、鞋靴、腰带、手杖、雨伞、耳环、手镯、戒指、手表、胸花、领带等可以随身佩戴和携带的物品。在这些饰物中,大多具有实用功能和装饰美化的双重属性,只有少数饰物的属性是单一的,如耳环、手镯、戒指、胸花、领带等,它们只有装饰作用。

服饰虽然包括了衣服和饰物,但它更侧重和强调的是服饰品。这是服饰与服装的最重要的区别。

现代服装设计的一个显著特征,就是注重服饰配套。服饰配套就是衣服与饰物的风格、情调要保持完整和统一。衣服常常是搭配的主体,饰物则是重要的补充和点缀,衣服和饰物相互依存、相互补充,构成了服装的整体。有时,饰物集中反映了衣服的精神,并成为服装设计的中心和重点。因此,现代的服装设计,绝不仅仅是衣服的设计,它同时包含了饰物的设计构思。在服装设计中,缺少饰物的服装,往往显得不完整、不充实;缺少饰品的设计,也会显得幼稚、单调。

三、款式与造型

款式——服装的格式、样式。款式一词并非服装所专用,其他如家具、汽车等也有款式一说。服装款式,是指构成一件衣服形象特征的具体组合形式。明确地说,也就是衣领、衣袋、扣子、腰带等形态,以及衣身、袖子的组合形式。

造型——创造出的立体的物体形象。造型作为动词的含义是指创造的过程;作为名词的含义是指创造的结果。例如:一张纸,不是造型,当我们把它卷起来或粘成一个方盒时,便可称之为“造型”。从这个意义上说,造型指的是占有一定空间的、立体的物体形象。

服装造型,是指服装的立体形象。服装造型在设计过程中,又包括了两个方面:一是结构造型;二是体态造型。结构造型,是指通过裁剪和缝制工艺手段,构造立体的服装形象的过程。体态造型,则是设计构思方面,运用转折和连接等体面构成手段,塑造立体的服装形象的过程。也就是说,前者侧重的是结构,研究的是怎样把它裁剪和制作出来;后者注重的是外观,考虑的是体态给予人的视觉效果和感受。

服装造型多以外观总体轮廓代表其特征,这个“外轮廓”简称“廓型”。廓型多以英文字母或物体形态来注明。如A型、X型、H型、喇叭型、吊钟型、桶型等(图1-3)。

服装造型侧重服装的体态和廓型;服装款式多指服装的细节样式和分割形式。二者是服装的两个方面,合而构成服装完整的形象,因此,款式造型常常合在一起使用。



图1-3 花瓶式服装造型

四、设计与创意

设计——设想和计划。设计是现代化大生产的产物,涉及范围极其广泛,如广告设计、家具设计、建筑设计、企业形象设计等等,服装设计只是其中的一个分支。凡是设计都是艺术和技术的结合,都具有功能和审美两方面价值,都离不开材料和人的思维。设计包含了人的艺术创造活动,却又不等于纯粹的艺术创作;设计依赖于技术和材料,又不同于单纯的科学技术。

服装设计,就是构想一个制作服装的方案,并借助于材料和裁剪工艺,使构想实物化的过程。

服装设计的目的,是满足人的生理及心理的需求,使人们穿着得更舒适、更安全,打扮得更美好。服装设计所遵循的准则是:功能、美观、合理。

服装设计是一门综合性学科,涉及文学、艺术、哲学、史地学、伦理学、社会学、心理学、色彩学、民俗学、卫生学、市场学等学科知识。同时,还要掌握服装专业的裁剪、工艺、生产、营销等专业技能。

创意——创造性的意念。创意是外来语,是根据英文 Creative idea 翻译过来的。创意是现代设计的一个全新的观念,旨在挖掘人的创造潜能,发挥人的主观能动作用,以人的智慧再创造一个新世界。它涉及到心理学、思维学、创造学和哲学等诸多学科,融汇于人类生活的方方面面。

服装创意,是服装设计师以富于创造性的设计理念,借助服装材料和构成形式,来表现自己的情感和思想。服装创意极为注重人的创造性和作品的新鲜感,强调全新的观念、全新的视角、全新的方法、全新的形式,以创造崭新的事物,带动服装事业的发展。富于创意的服装,往往把创新和审美放在首位,服装的穿着功能退居其次,服装构成的合理性也具有新的标准。这样,服装创意已超越了为生活提供着装的服装基本内涵,成为一种具有特定存在意义的服装或时装。自1993年开始,由中国主办的“兄弟杯”国际青年服装设计大赛,就是以创意为主导的国际性赛事。它的出现,为中国服装界带来了生机和活力,让人们开阔了视野、活跃了思维、丰富了想象。

创意服装不仅可以充分展示服装文化的内涵和无穷的魅力,在服装设计教学中也具有极其重要的意义。它可以激发学生的创造潜能和创作意识,增加设计趣味。更重要的是可以让学生

走出头脑中固有的服装模式,摆脱思维定势的束缚,使学生的想象无拘无束、自由飞翔。

第二节 服装设计与设计师

一、服装设计的过程

服装设计主要包括两个方面:一是构思和表现;二是制作和穿着。前者往往需要设计师独立完成,并以绘制出款式图或效果图(或服装画)为完成标志(本书讲解的内容即以这方面为主)。后者是设计师自己或由别人协助进行的,包括选料、裁剪、缝制及穿着效果,它以服装的实物制作为完成标志(这方面内容,将由结构制图、缝制工艺课及毕业后的生产实践来完成)。

服装设计的过程可分为四个阶段:

1. 准备阶段 包括明确穿着对象和掌握信息两个方面。

在服装设计进行之前,首先要清楚服装的穿着对象及穿着目的,也就是弄清穿着对象的“四W”,才能为设计进行准确的“定位”。

- (1) Who 何人(性别、年龄、职业、身材、喜好);
- (2) Where 何地(穿着场合、环境);
- (3) When 何时(穿着时间、季节);
- (4) Why 何目的(穿着动机)。

明确了穿着对象,还要了解和收集与本次设计工作有关的信息。收集的信息资料包括:面料、辅料、色彩、款式的流行趋势;本地、外地、沿海地区服装市场的销售状态;去年、前年各个季节服装流行动态,以及近期内社会思潮、文化观念、普遍心态、气温变化等。

2. 构思阶段 是服装设计的最重要阶段。首先,要对已掌握的信息资料进行研究和分析,多作联想和想象,努力寻求思维创意的线索。线索往往出现在较为明确的先决条件上,重要的是善于发现它,有意识地去寻找它。只要找到了思维的线索,也就有了设计的突破口,设计就可以深入和展开。

在设计构思过程中,大多数人的习惯是边构想、边勾画、边修改。最初的思维往往是跳跃式的,而且想法很多。经过一段时间的思索,思路便会由朦胧变得清晰,从而进入思维想象的后期。这时的思维形式往往是深入的,想法越细致越好。不仅要从款式、造型、配色等方面去构思,还要从选料、裁剪、工艺等方面去想象成衣效果,就如同先在头脑中制作了一遍一样,达到“胸有成衣”的程度,构思阶段才算完成。

3. 表现阶段 是描绘和表现所构想的服装形象阶段,即把头脑中虚拟的服装,转化为具体的服装形象。表现有三种方式:一是只画款式图;二是画出效果图;三是绘制服装画。

款式图,大多用于自己设计自己制作的服装。为了省时省力,只要勾画出款式图即可用于服装制作。

效果图是表现服装穿着总体效果的图画,既要画人,又要着色,同时,还要画出简明的背面款式图。效果图一般对人物表现、画面效果和表现形式要求不严,但对服装款式、工艺效果要求较高,要刻画细致,表达清晰。效果图画得清楚,便于别人的理解和合作,制作效果也会符合要求。

服装画是画而不是图。画要供人欣赏,就要讲究人物姿态、画面形式、艺术风格等审美品味。

服装画多用于设计作品参赛、展览、插图或生产招标等活动。尽管不是每件服装设计作品都需要绘制成服装画,但作为一名服装设计师,不具备绘制服装画的能力,不能画出高水准的服装画,总是一种缺憾。因为,服装画的水平,标志着一名服装设计师的专业素质和审美情趣。

4. 制作阶段 既是把构想变成现实阶段,也是检验构思、修改完善的过程。制作,首先涉及的是选料问题,包括面料、辅料、衬料及服饰品的采购和搭配。然后是裁剪方法、裁剪重点、工艺手段的选择和运用等。较为稳妥的方法是,先裁出 1:1 的纸样,经过比试和测量,再在面料上正式落剪。在裁剪制作过程中,在人台或人体进行试穿是很重要的环节,便于及时发现问题,修改完善。有些没有把握的局部细节,采用立体裁剪效果最好。

5. 整理阶段 成衣制作完成后,把它穿在人台或真人身上,观察成衣的穿着效果。整理阶段也是服装穿着整体效果的补正时期,包括帽子、腰带、鞋袜等服饰品的搭配,各部位的长短松紧,穿脱和行动是否方便等问题都需在这一阶段解决。

二、服装设计的种类

1. 从作用上分:

(1) 预测型 每年春夏和秋冬,法国的巴黎、意大利的米兰、美国的纽约、日本的东京等地的服装名设计师,都要推出下一季的国际服装流行趋势预测,具有权威性和主导作用。设计大师们各抒己见,各展才华,很快会被其他的服装设计师所追随和模仿,从而形成世界服装流行浪潮。中国服装研究设计中心自 1987 年起也开始发布中国服装流行趋势,所发布的时装,均属于预测型设计。

(2) 展示型 各种男装、女装、童装博览会,各地时装节,各类时装大奖赛,以及商业性、娱乐性的时装表演,设计师作品发布会等,都属于展示型设计。

展示型设计往往各有侧重,有的以展带销,注重经济效益;有的只评比重创意,展示设计实力。不管侧重什么,凡展示型的设计,都要高于生活,注重审美价值和表演效果。

(3) 销售型 即批量生产的服装产品,以满足人们生活所需的设计。产品要求符合流行,适销对路,工艺合理,物美价廉。较注重流行色彩、流行面料和新工艺的运用。同时,还要兼顾各种职业,性格及规格的多方面、多层次的需要。销售型设计往往强调服装的功能性,要方便实用,美观合理。一般只生产上、下装,对服饰配套要求不严。

(4) 投标型 为某一宾馆、商场、工厂的职业服、工作服,或某一项重大社会活动的专用服征集服装设计,属投标型设计。投标型设计重在用户满意,要以实用、美观、合理为原则进行设计构思。

(5) 个人型 为个人平时穿着、结婚、演出所设计的服装是个人型设计,属于形象设计的范畴。设计要求满足穿着者的审美心理,符合穿着者的身材、肤色、性格等自然条件,同时也要考虑穿着的场合及服饰配套等多方面。

2. 从表现对象上分:

(1) 实用型 设计的主体是穿着者,设计的目的是使穿着者更舒适、更漂亮。实用型设计由于表现的对象是穿着者,因而,设计思维要受到穿着者自然状态的束缚,要迎合穿着者的喜好,符合穿着者的身材、职业等多方面需求。如果穿着者喜欢,即使不符合设计师的喜好,也要以穿着者为中心。设计的过程也就是为穿着者服务的过程。当然,设计师要在充分了解穿着者各方面需求的同时,善于引导穿着者要在符合穿着者要求的前提下,发挥自己的创意和才华。实用型设

计多适用于销售型、投标型和个人型服装设计。

(2) 创意型 设计的主体是设计师自己,设计的目的是表现设计师的思想。在创意型设计中,穿着者只是陪衬,设计的中心是通过服饰语言,展现设计师的创意、审美及艺术风格。服装成为作品和艺术品,只是用来展示而不是用来销售。这样,服装的实用功能被弱化了,服装变成观赏型的展品。

作为服装设计师,应该具备实用型设计和创意型设计两方面的能力,既能表现自己,也能表现穿着者。国际上那些被称之为服装设计大师的人,都是两方面设计才华俱佳的人。

3. 从品种上分:

(1) 从年龄、性别上分 有童装设计、中老年装设计、男装设计、女装设计。

(2) 从季节上分 有夏装设计、冬装设计、春秋装设计。

(3) 从材料上分 有皮革服装设计、针织服装设计、裘皮服装设计、羽绒服装设计等。

(4) 从用途上分 有职业服设计、日常服设计、运动服设计、表演装设计、婚礼服设计、泳装设计等。

(5) 从款式上分 有衬衫设计、西服设计、茄克衫设计、大衣设计、裙装设计等。

4. 从创作方式上分:

(1) 变化设计 也称变体设计,是以一种服装款式为基础原型,进行形态、比例、表现形式等诸多因素的变化,从而构成面目全新的服装形象的设计形式。

(2) 命题设计 也称主题设计,即先确定一个设计主题,然后,根据主题所限定的范围和提供的线索进行构思想象。

命题设计很像命题作文,虽然限定了范围,但也提供了依据。主题,有宽泛的,也有具体的。任何主题都有不同的内涵和外延,都与一些事物相关。主题的表现,可以是直接明了的,也可以是间接隐喻的。

(3) 整体设计 也称总体设计,是对穿着者的服装款式、着装形象、服饰配套等诸多因素的综合设计。在整体设计中,服装侧重于款式的配套和色彩的搭配;形象侧重于发型、化妆与服装情调的协调;服饰品侧重于主题、情调的需要,以及与服装的内在联系。

整体设计往往先要假设一个情境,并确定一个设计表现的主题。主题所体现的情调和倾向,便是设计构思的主线和中心。整体设计重在把握整体效果和情调,同时,要源于生活而又高于生活。只有强化和突出情调特征,主题才会鲜明,整体效果才会突出。

(4) 系列设计 就是一组既相互联系又相互制约的服装群体的设计。系列设计的主要特征在于它的数量。系列设计的构成不是一套服装,而是三套以上的一组服装。这一组是一个整体,它们只有一个主题、一种情调、一种风格。

系列设计重在共性和个性的多样统一。共性就是一个系列中的每一套服装都存在共同的特性或共同的因素。个性就是每个个体(系列中的单套服装)又具有自己所独有的风貌。系列设计不管它的数量多少,都要从一套服装的设计入手进行构思,有了这一套服装的构思,它的情调、形式、手法以及色彩就将成为整个系列服装的基调,由此,派生和演化出其他服装,构成系列服装设计。

三、服装设计与设计师

服装设计工作的主要内容包括构思创意、形态(色彩)组织和制作技术三个方面。在这三方面中,构思创意是各个方面的前提。创意是设计的本质,它赋予服装以生命。就服装而言,没有创意和新鲜感的设计,是毫无意义的设计;对设计师来说,缺乏想象力和创造力的设计师,是不称职的设计师。

除了创造力以外,从事服装设计工作,还应具备形态(色彩)组织和制作技术方面的能力:

1. 款式造型能力 无论多么好的想法和设计创意,都要由具体的点、线、面、体等形态要素来表现。这些形态要素就像文学作品中的字和词一样,要求运用得准确、恰当,要贴切地表达设计思想。

2. 色彩搭配能力 服装离不开色彩,作为一名设计师,要了解色彩的特性,掌握和谐配色的规律,并努力寻求崭新的色彩搭配方式,同时,要努力克服自己对色彩的偏爱,对任何色彩都要存有兴趣,都要能发现其美感。服装色彩的搭配,一方面是对色彩本身的研究;另一方面是对色彩心理,即人的心理感觉的探讨。对于色相、纯度、明度、面积、冷暖等方面所构成的对比和统一,是和谐的色彩搭配的关键。

3. 裁剪制作能力 画在纸上的服装并不是真正的服装,真正的服装必须能穿在人身上。因此,设计师在构思服装时,必须把款式造型与裁剪工艺一同考虑,一般要达到在头脑中较完整地“制作”一遍或几遍之后,才算完成了构思。尽管在具体制作时,不一定是设计师自己动手,但对裁剪和工艺的重点、难点以及具体要求,一定要交代清楚。因此,作为服装设计师,必须了解和掌握基本的裁剪方法和工艺过程,裁剪虽不要求十分精通,工艺也不要求十分精湛,但一定要心中有数,要“在行”。

4. 捕捉流行信息的能力 流行信息包括两个方面:一是服装发展信息,包括国际、国内服装发展动态,流行色、款式、面料等信息,服装市场的销售状况,国内服装赛事等;二是社会发展信息,如国内外的文化思潮、伦理观念、科技发展、经济动态等信息。

5. 熟悉面料的能力 面料是构成服装的主要材料,它的软、硬、挺、垂都决定和影响服装款式造型。各种面料具有不同的质地和光泽,同时,面料的牢度和重量也是不容忽视的设计因素,决定着款式的种类和适应范围。可以说,设计师经常使用的面料,也是他最熟悉的面料。另外,现代纺织业的发展日新月异,新型面料不断问世,因此,熟悉面料极为重要。

6. 了解人的能力 人是衣着的主体,服装必需由人来穿。服装设计的根本目的,就是为人类提供着装。因而,设计师既要了解人的生理状态、行动特点,还要了解人的心理需求。

第三节 服装设计与生产

一、服装设计与制作

服装设计的构思创意、草图勾画和效果图的绘制,只是对尚未成型的服装的想象和设想过程,有许多技术问题,要留待制作时去解决。裁剪缝制正是对设计的验证,是使服装产品完善成型的过程。从立体想象到平面面料,又从平面的面料到立体的成衣,在这个转化过程中,一些不

尽合理的设想,一些不规范的工艺细节,都将在制作中反映出来,因此,服装样衣的制作,为从服装设计到服装批量生产提供了可靠的技术数据。

二、服装设计与面料

1. 面料的“雕塑” 建筑师以砖石构建艺术,作家用文字表达思想,服装设计师则用面料塑造服装美。

面料的性能、质地都直接影响着服装的款式和造型,也决定着适用对象和穿着季节。同样一种款式、色彩的大衣,采用呢料制作,外观挺括、庄重、线条粗犷;使用棉布加工,则会松散、随意,线条短促;用绸缎面料,就会显得柔弱、飘逸,线条轻盈。因此,各种面料有其适应的款式范围,超出了它的“范围”,便会出现事与愿违的结果。

一般说,薄料适合春、夏季,厚料适合秋、冬季,这是受气温的限制。薄料可以采用多层次、多收褶的设计造型,厚料的款式则要简洁、大方,这又是受面料质地的制约。所以,服装设计师要像作家掌握词汇、音乐家熟悉音符一样熟悉和掌握面料的性能。了解它、把握它、驾驭它,使面料成为设计表现的得力助手。可以说,富于经验的设计师,对面料都情有独钟,在选择和使用面料上,都有各自的偏爱,体现了他们对于面料性能的独特理解和感受,从而形成自己独特的设计风格 and 作品风貌。

2. 面料的“灵感” 有些设计是先有面料,后进行设计构思。对于针对某种面料而进行的设计,应当反复研究、揣摩面料的色彩、质地、花纹、以及悬垂感、重量感等方面的特征,将某种特征加以提炼,升华为具有某种审美价值的意象,从而创造出适合面料性能,又独具风采的服装形象。这是中外服装设计师惯用的设计手法(图1-4)。



图1-4 “灵感”来自面料的设计

三、服装设计与工艺

人们评价服装,一是看款式、色彩、面料,二是看“做工”。所谓做工即工艺,它包括裁剪工艺,但更侧重缝制工艺。服装工艺,是实现服装效果的基本保证。工艺的质量决定着产品的外观和身价。

在服装生产过程中,工艺的选择极为重要,同样的外观效果,工艺应以简洁、方便为宜。工艺的设计要符合生产规范和生产程序,以巧妙、细致、合理、简便为基本原则。

采用何种工艺手段制作服装,是服装设计的重要内容。同样的款式、同样的裁剪,缝制工艺不同效果截然不一,以明线为例:

1. 不见明线的服装 外观平整、洁净,显得贵重、高档。多用于毛料、丝绸服装。也易臃肿、浑圆无力。

2. 窄明线的服装 外观纤弱,有精致感。多用于涤纶、防雨绸等薄料的衬衣、裙装。有不大方的弱点。

3. 中明线和双明线的服装 外观明快、丰富,显得牢固、耐用、做工精良。多用于棉、麻、涤等中厚面料的茄克衫、风雨衣。缺点是费工时、档次低。

4. 宽明线的服装 外观粗犷、有力、大方。多用于呢料、牛仔布和皮革服装。

不仅明线的选择与服装效果紧密相关,其他工艺,如收省、抽褶、开袋、加衬等,也各有其长处和短处。

服装的裁剪技术和工艺质量是否达到最佳境界,被称为“服装的完成度”,即服装质量的完成程度。这个“完成度”,一直是困扰我国服装设计师的一个大问题,也是中国高档服装产品难以打入国际服装市场的重要因素之一。服装工艺的质量有生产设备的原因,没有精良的机器设备,就难以生产出精良的产品。同时,人的因素也极为重要。我国的设计师还缺乏服装的精品意识,对服装工艺、生产技术的研究还不够认真和深入。因此,只有苦练内功,高度重视服装工艺的研究,我国的服装设计水平及产品质量才会跃上新的台阶。

四、服装设计与市场

服装,在设计师手中是作品,在工厂是产品,在商店是商品,穿在人们身上是消费品。服装的这种“品质”的变化,均是以服装设计为主导的。服装设计师在满足人们生活需要的同时,还肩负着引导消费、倡导流行和提高人们审美品位的责任。服装市场是沟通设计师与穿着者的桥梁。市场的作用主要在于销售,影响服装销售的因素很多,与设计师有直接关系的主要有两个方面,一是服装自身的因素;二是营销的外部条件。

服装自身的因素,包括品质、定位和内涵三个主要方面。品质,是指服装设计和裁剪缝制,以及面料、辅料等方面的质量;定位,是指针对某一消费层、或某个季节设计制作服装。内涵,是指服装内在的文化品味、审美倾向和流行因素等等。

营销的外部条件,包括营销方式、促销手段和消费者状况三个方面。营销方式指商品上市的时机、途径、商品的价格、销售态度、商场环境、地点、布局等;促销手段指商品的宣传、展示、包装等;消费者状况是指人们的购买力,对服装流行的认同程度,价值取向等。

作为服装设计师,进行反复、细致的市场调研是服装产品适销对路的重要环节。市场调研,广义的调研指与服装销售有关的因素都要涉及;狭义的调研指销售状态和销售对象两方面。调研得到的信息,应该是越详细、越具体越好。市场调研是服装产品设计的信息储备和先决条件,了解市场的目的,不是被动地服从于市场,而是主动地把握市场。

习题与指导

1. 什么是服装?什么是时装?服装与时装有什么区别和联系?
2. 什么是服饰配套?服装设计为什么要讲服饰配套?
3. 什么是款式?什么是服装款式?
4. 什么是服装设计?它的目的是什么?
5. 什么是创意?服装创意注重的是什么?
6. 服装设计的过程分为哪几个阶段?
7. 简述服装设计的种类从作用上是如何划分的?
8. 简述服装设计的种类从表现对象上是如何划分的?各有什么特点?
9. 什么是服装的变化设计?变化设计有哪些显著特点?
10. 服装的整体设计中有哪几个主要因素?各自的侧重是什么?
11. 什么是系列服装设计?系列服装设计有哪些特点?

12. 服装设计主要有哪几个方面?
13. 简述面料对于服装设计师的作用。
14. 影响服装效果的工艺手段有哪些方面?
15. 影响服装销售的主要因素有哪两个方面?
16. 服装设计师应该如何进行市场调研?