



DESIGN

服装设计基础

BASIC APPAREL DESIGN

陈 彬 主编

 东华大学出版社

服装
设计
基础

DESIGN

服装设计基础

BASIC APPAREL DESIGN

陈 彬 主编

东华大学 出版社

图书在版编目(CIP)数据

服装设计基础/陈彬主编. —上海:东华大学出版社, 2008.5

ISBN 978-7-81111-382-2

I.服… II.陈… III.服装-设计 IV.TS941.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第064115号

责任编辑 马文娟

封面设计 敏子

服装设计基础

陈彬 主编

东华大学出版社出版

(上海市延安西路1882号 邮政编码:200051)

新华书店上海发行所发行 杭州富春印务有限公司印刷

开本:787×1092 1/16 印张:12 字数:306千字

2008年6月第1版 2008年6月第1次印刷

印数:0 001~5 000

ISBN 978-7-81111-382-2/TS·065

定价:41.00元

目录

模块一：基础理论

1

第一章 服装设计概论

- | | |
|----------------|----|
| 第一节 服装名词解释 | 2 |
| 第二节 服装起源 | 4 |
| 第三节 服装分类 | 5 |
| 第四节 服装功能 | 17 |
| 第五节 服装构成要素 | 18 |
| 第六节 服装设计基本要素 | 20 |
| 第七节 服装设计程序 | 22 |
| 第八节 服装设计师的基本素质 | 26 |
| 第九节 服装设计师的工作 | 28 |

模块二: 设计理论与方法

2

第二章 服装造型设计原理

- 第一节 服装外轮廓及分类 32
- 第二节 服装外形表现形式 42
- 第三节 服装外形的演变 44
- 第四节 服装外形视觉效果 46
- 第五节 面料与服装造型 47

第三章 服装的点线面设计

- 第一节 点、线、面 51
- 第二节 服装设计中点线面的运用 55
- 第三节 面在服装设计中的运用 60

模块三: 相关知识

3

第四章 服装色彩

- 第一节 色彩的基本概念 65
- 第二节 色彩体系 69

第三节 服装色彩与视觉心理	72
第四节 色彩搭配基础	80
第五节 色彩搭配的综合运用	87
第六节 色彩搭配的形式原则	89
第七节 色彩错觉	93
第八节 流行色	95

第五章 服饰图案

第一节 概述	98
第二节 图案构成元素	103
第三节 图案构成形式	105
第四节 图案创作手法	111
第五节 服饰图案工艺与运用	115

第六章 服装面料

第一节 面料种类	121
第二节 材质再处理	134

第七章 服装画

第一节 服装画概述	136
第二节 服装画与人体	141

第三节 服装画法	159
第四节 饰物的画法	173
第五节 服装画的艺术表现	175

1

模块一 基础理论

内容综述:本模块介绍服装名词、术语,熟悉服装起源、服装分类及各类服装特点,服装功能、服装构成要素,服装设计的基本要素与服装设计程序,服装设计师应具备的基本素质,服装设计师所从事的工作和有关服装设计方面的理论基础。

掌握:服装分类及各类服装特点,服装设计的基本要素与服装设计程序。

熟悉:服装名词、术语;服装功能、服装构成要素;服装设计师应具备的基本素质,服装设计师所从事的工作。

了解:服装起源。

第一章 服装设计概论

本章重点:重点掌握服装分类及各类服装特点,服装设计的基本要素与服装设计程序;理解服装名词、术语,服装功能、服装构成要素,服装设计师应具备的基本素质,服装设计师所从事的工作;熟悉服装起源。

第一节 服装名词解释



图 1-1
服饰包括人穿着的由内到外、由上到下的服装及与之相配套的装饰附件,Chloe2005年春夏设计

1.服饰(图 1-1)

服饰是一个涵盖衣服和饰件的概念,包括人穿着的由内到外、由上到下的服装及与之相配套的装饰附件。

2.服装

服装的概念可从广义和狭义两个范畴来理解。广义范畴的服装指任何附着于人体上,且肉眼可见的物体,也就是指穿着于人体之上的物品的总和,这个定义包括了衣帽鞋袜和其他装束。广义上的服装在材料上不仅仅局限于纺织物,一切与人体相联系的物质形态都可以涵盖在服装的概念中,或成为服装的组成部分(图 1-2)。从广义服装概念出发能够拓展设计思路,对服装的材质、形态、搭配等进行大胆创新。

狭义范畴的服装即衣服的概念,主要指用纺织物等各种软性材料制作的用于人们日常穿着的生活用品,是大众最易于接受的服装概念。



图 1-2
广义上的服装
概念能够拓展
设计思路



图 1-3
大众成衣

3. 成衣 (图 1-3)

成衣是指按号型规格批量生产的服装。成衣可分为大众成衣和高级成衣,大众成衣生产量大、适合面广、价格较低,相对高级成衣而言设计创意成份不高,平时人们穿的即是此类。高档成衣生产量有限,适合于—部分具有一定收入的消费者,价格较高,因为其创意成份高。

4. 时装

时装是服装的一个组成部分,但它在概念上不同于服装,差别在“时”。时装体现出时尚性、时代性,它包含了设计成份,能体现当时时尚流行潮流,同时也反映出设计师的创造性的构思(图 1-4)。时装一旦过时,即失去它的时尚性,沦为一般性服装,价值也相应降低。



图 1-4
时装体现出时
尚性、时代性

第二节 服装起源

关于服装起源,至今尚无定论,研究者从不同的立场和出发点进行研究,得出的结论也不尽相同。因此,服装的起源学说产生了多种



图 1-5
服装穿着体
现多重目的

理论,主要有遮羞说、保护说、性差说、象征说等(图 1-5)。

1. 遮羞说

遮羞说来源于宗教或社会礼教,认为服装起源于人类的道德感和性别羞耻感。在《圣经》—旧约全书·第一篇(创世纪)的创世篇中,关于亚当和夏娃的故事说明了服装的遮羞说含义,《圣经》这样写到:“上帝创造了人,又用亚当的一根肋骨创造了夏娃。亚当和夏娃起初是无忧无虑地赤身裸体生活在上帝的伊甸园中,后由于蛇的引诱,他俩偷吃了禁果(善恶果),懂得了善恶、真假和羞耻心,于是用无花果的叶子来遮羞。上帝知道后一怒之下将他们赶出了伊甸园,这才有了人类”。人类从两性的生理差别造成了羞耻感,因而服装来源于人类要求遮羞的心理。对于服装的遮羞说学术界有异议,认为所谓遮羞理论,实际上是现代人以现代的观点意识强加到原始人的身上,原始人并没有遮盖躯体以避异性的观念,因此,遮羞说并不能作为服装起源的学说。

2. 保护说

这种学说从生理角度出发,认为服装是在人类面对恶劣气候和

其他有害物体时用来保护自己的一种措施。在当时,烈日的暴晒、虫蛇的叮咬、寒冷的气候等多种复杂的因素时时刻刻威胁着人类的生存,原始人类为了生存而去狩猎、采集,又为了繁衍后代,从而要保证自己身体各部位特别是生殖部位的安全。最初人类通常在身上涂抹油脂和粘土,或在身上绘制花纹,后采用自然形态的物质,如树叶、花草、树皮,后以兽皮、羽毛等制成服装、帽子和鞋子。经过漫长的历史变迁和人类文明进步,最后慢慢过渡到开始使用各种天然纤维和人造纤维,这便具有了衣服的意义。

3. 性差说

性差说认为服饰的起源是与吸引异性有关。人类用衣物来装饰自己,特别是将性的特征装饰得特别突出,目的是为了吸引异性的注意,引起对方的好感。格罗赛在《艺术的起源》中认为:“原始身体遮护首先而且重要的意义不是一种衣着,而是一种装饰品,为的是要帮助人装饰从而得到异性的喜爱。”如今在一些土著部落的舞蹈中,头上身上腰间装饰很多饰物,如猛兽的牙齿、兽皮、美丽的羽毛等都是出于吸引异性的目的。

4. 象征说

这类学说认为,在原始社会中,族长或酋长、勇士、强者为了显示自己的力量和权威,将一些颜色鲜艳、形态醒目的物体装饰在自己身上,大多采用特别稀有的东西,如动物羽毛、猛兽牙齿、骨管等。印第安人颈后插一根装饰的鸟羽,皮靴跟拖一条狼尾,这并不是为了美观,而是其较高地位的象征。类似于这样的物体经过演变,慢慢就成为衣物和装饰品。原始土著的纹身、疤痕和毁伤肢体等行为也是具有类似的作用。

第三节 服装分类

1. 以服装穿着者性别分类

(1) 男装

与女装相比,男装在服装发展历史长河中所占的比例小许多。但男装也有其独特性,经历历史的不断变革,尤其是最近十年来的观念更新,男装设计已具备相当完善的着装理念,成为服装世界另一光芒四射的领域(图 1-6)。

纵观服装历史,男装总体来说变化



图 1-6
21 世纪时尚化和个性化的
新世纪男装

并不是很大,除了 17 世纪的巴洛克时代突出强调男装的奢华和明丽风格外,近代以来男装的款式造型均以西装为主,设计风格也没有重大突破,主要体现男性的严谨和英武。1967 年,美国兴起的孔雀革命(Peacock Revolution)使男装设计在设计思维和观念上有了突破性的飞跃,各种男用系列服饰设计风格不再拘谨和古板,也表现出了华丽和柔美。在尺寸、色彩、造型、面料等方面的变化使得男装显得丰富多彩。

通常认为男装是一种简单的重复设计,服装款式大同小异,毫无新意。然而,就在这看似简单的、规律性的男装变化中,其风格、品类的细化已成为不可阻挡的趋势。

(2) 女装(图 1-7)

女性永远是时尚的追逐者,是时尚的最大参与群体,而且永远是时装设计师密切关注的对象,因此女装设计在服装设计中占据非常



图 1-7
女装是服装
设计的主体

重要的地位。

现代女装真正的变化起始于 20 世纪 20 年代左右,从最初的新样式运动、爱德华时代风格、新风貌、迷你运动、嬉皮、朋克、民族民俗……到世纪末的复古风潮、中性风潮和年轻风貌,设计风格经历了从古典主义、浪漫主义……到休闲风貌、后现代主义、新浪漫主义这一过程。可以认为,20 世纪的女装是服装历史上的绚丽瑰宝,成为时装设计师取之不尽、用之不竭的灵感源泉。21 世纪前后在 T 型舞台上所发生的一切即证明了这点。

现代女装发展中还有一种趋势不得不提及,那就是设计风格越来越随意性和街头化。由原先讲究秩序、平衡、对称等审美法则,转向

非秩序、非平衡、非对称的混融效果,作品大量采用风格互不相关的元素堆积在一起,形成新的感觉,而且这股势头至目前为止还未出现减弱的趋势。以 John Galliano、Alexander MaQueen 为代表的新一代设计师,从 20 世纪 90 年代起陆续发表了款式更大胆前卫、风格更具街头时尚的作品,为时装设计注入了新的活力(图 1-8)。

2. 以服装穿着者年龄分类

(1) 童装

20 世纪 30 年代以前,童装在款式、造型、色彩和细节上基本是成人服装的翻版,是成人的大衣、套装、裙装的缩小型号,毫无设计可言。自从现代童装设计于 20 世纪 30 年代确定后,童装设计完全依照儿童的生理特点进行构思,童装设计也有了自己的流行趋势发布会,童装设计师并不是一般成人服装设计师所能代替的,他们必须了解儿童的心理和生理需求,必须熟悉儿童的活动特征和规律,必须熟悉儿童身材的尺寸变化。总之,童装设计必须依照其独特规律进行构思(图 1-9)。

根据年龄和生理特点,儿童可分为乳儿期(出生到 12 个月)、幼儿期(1~5 岁)、学童期(6~12 岁)、少年期(13~15 岁)4 个时期。每个时期童装有不同特点,这需要设计师要以一颗童心真诚地去探求儿童各不同时期的心理和生理特点,从而把握正确的设计方向。

儿童一般都好动,加之儿童的生长发育很快,所以童装的款式造型力求宽松舒适,外轮廓以 H 型和 O 型居多,例如,女童套装的收腰



图 1-8
Alexander
MaQueen 2005
年春夏作品



图 1-9
童装设计有
其独特规律

尺寸不应像成人服装那么紧窄。童装设计要求运用大量的图案装饰以满足儿童的好奇心理,常用图案包括动物、植物、大自然风景、文字以及大色块的抽象图案等。

色彩在童装设计中占有相当重要的地位。童装色彩设计不能沿用成人的服饰色彩观点,因为在幼儿期和学童期,儿童一般对色彩相当敏感,尤其对明度和纯度高的色彩,甚至明度、纯度和色相形成对比的色彩组合,也是童装常用的色彩设计手法。乳儿期因为视觉功能还未发育完全,一般以浅色、粉色为主,而少年期的色彩观念已经受到成人服装色彩的影响,因此常用的色彩不那么鲜亮。

(2) 青年装(图 1-10)

这是指年龄居于 16~30 岁左右的消费群体所穿的服装。

青年装一直是市场变化的主要方面,是流行时尚的晴雨表。服装流行的每一个痕迹都可以在这类服装中找到,时尚潮流的每一次涌动都有青年们的参与和推动,比较有影响力的有 20 世纪 60 年代声势浩大的迷你风貌、嬉皮服饰,70 年代迷漫全球的朋克运动,以及 90 年代由亚文化发展而来逐渐占领时尚舞台的街头服饰。可以认为,青年人对服装认识的变化支撑着服装的发展,正是青年人的追逐新潮、喜新厌旧的心理推动了市场的发展。



图 1-10
以年轻人为定位
目标的服装,
Donna Karan 2004
年春夏作品

对于设计师而言,了解青年人的喜好,推出适合年轻人口味、价钱适中的产品,是赢得这一消费市场的成功秘诀。很多设计师除了设计一线产品外,还力推二线品牌,这是一个好策略。相对而言,二线品牌时尚感强、价位偏低、搭配自由,深受年轻人的喜爱。许多大品牌都有针对这一群体的二线品牌,如 Prada 的 Miu Miu、Versace 的 Versus、Danna Karan 的 DKNY、Calvin Klein 的 CK 等,后起之秀 Marc Jacobs (Louis Vuitton 的主设计师) 的 Marc by Marc Jacobs (图 1-11) 和 Stella McCartney (前 Chloe 主设计师) 的 See by Chloe 等,都已成为时尚界的新宠,受到年轻人的追捧。

(3) 成人装

这是指年龄居于 30~50 岁左右的成年人穿着的服装。这一年龄

层男女职业稳定、收入有所保证,同时还担当着照顾老人、抚育下一代的重任,客观现实使他们无暇顾及过多的流行潮流,但他们也讲究穿着,对时尚的认识很有见地、很成熟。他们喜欢简洁大方的款式造型和典雅柔和的色彩搭配,女性择装重在表现高雅气质,讲求质料和搭配;而男性则追求服装的精致和高品味,尤其是选择西装、衬衫、大衣时十分重视面料、里料、粘衬、纽扣、拉链等面辅料的使用,做工也是男性着装品质的一种反映,所以制作要求较高。

另外,在这一年龄段,一般男女体型与年轻时相比变化较大,大多有了肚腩,体型也渐胖,所以在设计时要充分考虑他们的这一体型特征,运用服饰设计语言以修正其外观视觉。

(4) 中老年装

这是指年龄在 50 岁以上的中老年人穿着的服装。这往往是一个容易被忽视的着装群体,因为处于这一年龄段的人们基本淡出社会,生活重心回归家庭,流行观处于较保守的状态。随着全社会老龄化的逐步加快,中老年着装问题将逐步凸现出来,中老年人也需要有他们自己的服装语言,他们也需要用服装来装扮和美化生活。这块尚待开垦的服装设计领域具有很大的发展空间。

由于中老年人的体型趋肥胖,且伴有些驼背,在造型上适宜宽松设计为主,款式应简洁大方。考虑到中老年人的审美要求,服装色彩以纯度相对较低的中性色彩为主,如果适当搭配些纯度、明度、亮度稍高的色彩,则能表现出一定的活力。

3. 以穿着形式分类

(1) 套头式

亦称贯头式、钻头式。套头式服装原是古代服装的穿着形式,在衣料中央挖个洞套上即可,例如古罗马人的 Penura 服饰即是这种形态。另外还有一种服饰,是把两块布合起来,在肩部两端固定,从中间穿入,如古希腊的 Chiton、Peplos 和古罗马的 Stola 服。套头式服装在现代设计中应用广泛,日常穿着的 T 恤和大多数针织服装等均采用套头式。



图 1-11
Marc by Marc
Jacobs 2004 年春
夏产品

(2) 前扣式(图 1-12)

胸前以纽扣或系结形式的服装都属于此类,这种着装形式源于欧洲,直到近代我国的服装才广泛采用。由于脱卸方便,前扣式着装成为现代人主要的日常穿着形式,现代服装设计大都围绕这种形式而展开。

(3) 缠绕式(图 1-13)

用长方形或半圆形布把身体缠绕起来的着装形式,典型的有古罗马的托加(Toga)和印度的纱丽(Sari)。缠绕式着装基于对人体的缠裹,随着人体的扭动而造型多变,因此在充分展示创意理念的高级女装中使用广泛。立体裁剪是缠绕式着装采用的具体工艺手段。



图 1-12
前扣式服装



图 1-13
缠绕式服装,
2005 年春夏
Hermes 作品

(4) 披挂式

以大块布料披于身上的着装形式,如披风、斗篷、披肩、坎肩等。这种形式在东、西方服装历史上都曾出现过,而且造型和款式非常接近。

(5) 体型式(图 1-14)

这是近现代常用的着装形式,基本上分成上下两部分(上装、裤子或裙子)。现代服装设计,尤其是成衣设计,绝大多数数据此进行构思,这也是作为一个设计师所要研究的主要着装形式。

(6) 连身式(图 1-15)

上下相连的着装形式,源于古埃及和古希腊,如 Robe、Himation,现代阿拉伯长袍也属此类。连身式在现代服装设计中运用较广,一般晚装和连身裙均采用这种形式。