

职业教育服装设计专业系列教材

服装

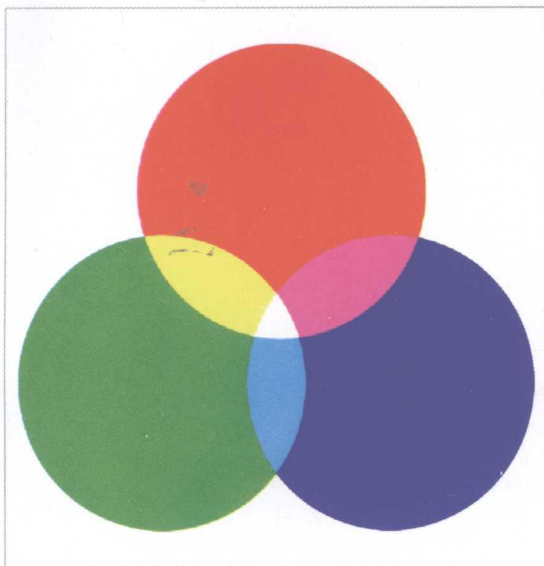
款式设计

FUZHUANG
KUANSHI SHEJI

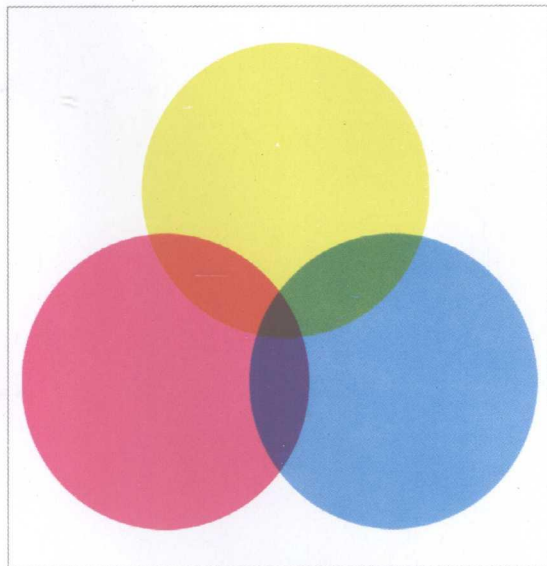
◎ 主 编 万 旭
◎ 副主编 姜宛余 梁 川



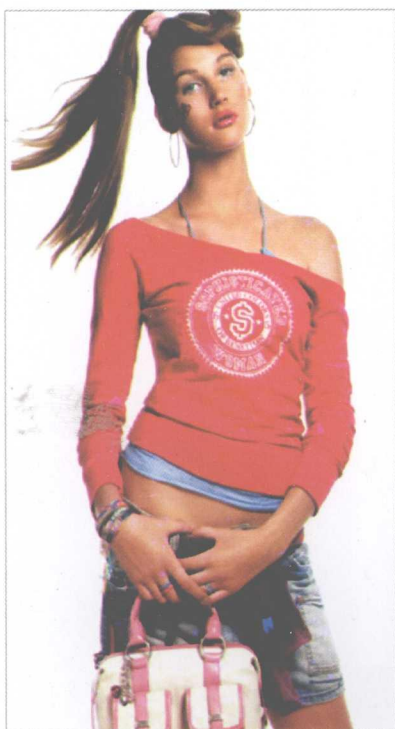
电子科技大学出版社



彩图1 色光三原色：红、绿、蓝



彩图2 色彩三原色：红、黄、蓝



彩图3 热烈的红色



彩图4 活泼的橙色



彩图5 贵气的紫色



彩图6 以补色调和为主的时尚女装设计



彩图7 明度对比为主的色彩搭配



彩图8 使用黑色使多色协调



彩图9 对比色配置的民俗风格外套



彩图10 对比色配置的服装与饰品



前 言

随着现代社会的发展,人类物质生活的丰富,服装除了基本的防寒遮羞功能外更多的是修饰美化体形和体现社会文化形态,现代服装设计则是建立在社会科学文化基础上的设计,在人体工程、美学、服装结构的基础上融合社会经济、文化艺术,使穿着者的着装气质体现出时代精神风貌。

服装设计和其他造型艺术一样是艺术与技术相结合的学科。它的本质是依据一定的材料特质,通过特定的工艺形成不同造型结构的创造性劳动。服装设计可根据穿着人群、造型风格、造型结构及材质差异分为若干种类,同时其相应的设计方法和规律又随着社会分工、审美需求不断细化和深化,本书主要围绕这一系列相关问题展开论述。

出于中等职业院校服装类专业服装款式教学的需要考虑,编者希望这本《服装款式设计》在兼顾基础理论的同时,能使课堂教学更富直观性和时代感,在书中安排了许多不同风格的时新图例。由于目前我国大专院校“服装设计”的教学体系和教学方法不尽相同,教材的编写有多角度。为兼顾各院校的教学特点以及文科、理科的侧重需要,本书立足于全面性与系统性的论述,在内容的精度上可根据不同的教学要求予以充实、加强。

在本书的编撰方面,梁川负责第1~3章的编写,万旭负责第4~7章的编写,姜婉余负责第8~11章及附录的编写。文中图例选自广泛的教材、图书、文献及学生作业。

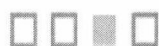
本书由万旭负责确定大纲、统稿、修改、总纂以及定稿。

在本书的编写过程中基本原理部分主要摘选了刘元凤著作《服装设计学》和袁仄等编写的《服装设计学》这两本高校服装设计教材的内容,同时参考了大量的服装款式设计类与服装类相关论著、资料与图片,并有所引用,由于选材广泛,书中没有一一注明出处,希望得到原作者的支持与谅解,在此向本书援引和借鉴的文献作者表示深深的敬意和感谢。由于服装业发展变化快,本书编写时间仓促,编者水平有限,本书错漏和欠妥之处难免,恳请专家、同行和读者批评指正。

编 者

2008年11月





目 录

第一章 服装款式设计概述	1
第一节 服装的概念及研究范畴	1
第二节 服装款式设计概述	7
第三节 服装款式设计基本原理	11
第四节 服装款式的分类	20
课后习题	29
第二章 服装款式设计美学原理及文化观念	30
第一节 服装美的表现形式	30
第二节 服装的文化观念	39
第三节 服装设计的美学原理	42
第四节 现代服装设计的发展	44
课后习题	47
第三章 服装款式中的色彩配置	48
第一节 色彩配置艺术规律	48
第二节 色彩的对比与调和	53
第三节 常用的配色方法	56
第四节 服装色彩配色特点	58
课后习题	61
第四章 服装材料与服装款式	62
第一节 服装材料的原料	62
一、棉织物	62
二、毛织物	63
三、麻织物	64





四、丝织物	64
五、化纤织物	66
六、非纺织材料	66
第二节 图案面料选择	67
一、素色面料	67
二、碎花面料	67
三、条格面料	68
四、图案面料	68
第三节 材料来源	70
第四节 不同面料与服装设计	71
一、柔软型面料	71
二、挺爽型面料	72
三、光泽型面料	74
四、厚重型面料	76
五、绒毛型面料	76
六、透明型面料	77
第五节 体型与面料选择	79
一、胖体型的面料选择	79
二、瘦体型的面料选择	80
课后习题	81
 第五章 服装设计灵感及其转换设计	 82
第一节 设计灵感来源	82
第二节 设计思维目标发现与定位	83
第三节 服装设计展开与创意	88
第四节 服装设计师的综合能力	91
第五节 样衣的产生与意义	93
课后习题	96
 第六章 服装款型与局部设计	 97
第一节 服装外形线概述	97
第二节 服装外形线的设计	100
第三节 服装结构线的设计	110





第四节 服装重点部位设计.....	118
一、衣领设计.....	118
二、肩袖设计.....	122
三、门襟设计.....	126
四、腰头与腰带设计.....	126
第五节 服装部件设计.....	130
一、口袋设计.....	130
二、钮扣设计.....	131
课后习题	132
 第七章 女装设计.....	133
第一节 时装款式设计.....	133
第二节 礼服设计.....	138
第三节 职业服装设计.....	140
第四节 针织服装设计.....	143
第五节 内衣设计.....	147
第六节 裘皮皮革服装设计.....	152
第七节 系列服装设计.....	156
课后习题	159
 第八章 男子服装款式设计	160
第一节 通用礼服设计.....	160
一、礼服	160
二、准礼服.....	161
三、西装	162
第二节 休闲装设计	167
一、夹克衫.....	167
二、运动休闲装.....	171
三、休闲衬衫.....	172
第三节 现代制服设计.....	173
课后习题	177



第九章 童装设计	178
第一节 儿童的生理及心理特性	178
一、婴儿期.....	178
二、幼儿期.....	178
三、学龄前期.....	179
四、学龄期	179
五、少年期	180
第二节 童装款式分类	180
一、内衣	180
二、外衣	180
三、服饰品	181
第三节 童装款式设计	182
一、婴儿服款式设计	182
二、幼儿服款式设计	183
三、幼儿园服和上学服款式设计	184
四、盛装款式设计.....	186
第四节 童装款式的色彩与面料	187
课后习题	188
第十章 服装的流行	189
第一节 服装流行的制约因素	189
第二节 服装流行的传播	191
第三节 服装流行的预测及其研究	192
课后习题	194
第十一章 服装设计与时代思潮	195
课后习题	198



第一章 服装款式设计概述

本章说明

作为审美与实用和谐统一的设计产品,现实生活中的服装千姿百态、形形色色,却始终围绕着社会及时代的发展而变化,同时其轮廓依据人体进行造型变化,因此服装具有一定的设计内涵,同时以三维立体的形式存在着。

千变万化的服装款式造型是实用与审美的高度统一,既强调穿着者自身的人体美,也具有某种雕塑般的气质,从中折射出不同的社会文化精神内涵。

本章从服装设计的含义出发,对如何理解服装款式造型和服装的分类设计进行了简要叙述。

服装通常泛指衣服。从深层含义而言,服装是已被传统积累固定并体现出人群特征或人的个性的衣着;是特定的功利目的和审美意念的统一体,兼有实用与装饰双重的品格。原始的穿衣主要是为了适应大自然的气候变化,防暑避寒,遮身护体。这时,人与服装的关系仅仅是使用与被使用。随着社会文化艺术和社会生产实践充分的发展,服装的含义也在不断地深化。

第一节

服装的概念及研究范畴

一、服装的概念

服装是指人与衣服的总和,是人在着衣后所形成的一种状态。在现实生活中,很多人把服装与衣服的概念相混淆。一般意义上讲,衣服是指的遮盖人体的纺织物,是一种纯物质的存在,不涉及人的因素。衣服的美是一种物质的美,而服装的美则是一种状态的美。进一步讲,服装是处于一定空间或环境的活动的形象,任何一类服装都有相应的空间或环境,服装与环境之间应该是一种相依共融的协调统一的关系,共同创造一种和谐的美感。同时,服装需要一定的装饰配件来陪衬,一般与服装相搭配的装饰配件有:首饰、头巾、帽子、包、腰带、手套、鞋袜等。服装与装饰配件之间是一种有序的、科学的搭配关系,同时又是一种互补的、协调的整体关系。

此外,与服装相近的还有两个名词,即时装和成衣。这两个名词在概念上也很容易混淆。时装与服装其内涵是不相同的,就词义来讲,时装是指最富于时代感的、时兴的、时尚的服装,有别于已经出现过的服装造型。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,因为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

期来讲都可以称为时装。时装一般都有自身的周期性，每一套服装在开始出现时是时装，但经过一段时间后其内涵就发生了变化，我们把服装的这种从开始出现到流行完结的整个过程称为服装的流行周期。流行周期一般包括：流行开始—流行高潮—流行完结三个发展阶段。此外，流行周期也因服装种类和风格的差异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；有的则短至一年或几个月。流行过后的服装并不等于就不存在了，而是作为一种固定的式样被保留下来。

成衣则是指应时出现的按一定规格和标准号型批量生产的衣服，它区别于裁缝店里定做的衣服和自己裁制的衣服。在各种服装店里出售的衣服多为成衣。从某种意义上讲，成衣的前身是时装，时装是通过成衣的形式构成其流行的。例如：欧洲的高级时装发布会（在每年的一月份和七月份发布）中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）构成流行的。在每年的高级时装发布会期间，都会邀请大批的服装新闻记者，成衣制作商和各种宣传媒体参加。其中的成衣制作商从高级时装发布会中发现和选择认为符合时尚潮流的、能够引起流行的服装信息，并根据发布会中高级时装的风格特征和造型特征，经过提炼、概括和简化等，进行再设计，而制作出不同批量的适合市场需求的成衣。然后，通过参加成衣博览会进行展示、宣传、洽谈和订货，将成衣推向市场，以此来构成一定规模的流行。

在服装款式设计过程中，和其他艺术设计一样要依靠设计师丰富的想象力和创造性思维活动来体现思维的广阔性和多种可能性，这一点与传统的造型艺术没什么不同，但人类对服装的审美意识随着社会、科学、文化的发展不断苏醒和提升。同时服装在人类生活中也是必不可少的。

二、服装设计的概念

服装设计是运用一定的思维形式、美学规律和设计程序，将其设计构思以绘画的手段表现出来，并选择适当的材料，通过相应的裁剪方法和缝制工艺，使其设想进一步实物化的过程。与其他造型艺术的设计相比，服装设计的特殊性在于它是以各种不同的人作为造型的对象。进一步讲，人的外在形体特征和内在心理因素制约着服装的造型结构。不同的款式是由不同的材料和色彩加以体现的，不同的造型是由不同的剪裁方法来实现的，不同的剪裁方法又是由不同的裁制工艺来完成的，可以说，缝制工艺影响着服装的造型特征。由此可见，服装设计的造型、材料、色彩、剪裁及缝制工艺各个环节之间是一种相互制约的、相互衔接的关系。

正因为服装是体现人在着装后所形成的一种状态，所以，服装设计不仅是对材料和色彩的设计，而是对人的整个着装状态的设计。对于不同的国家、不同的身份、不同的年龄、不同的性格的人，在服装的整体造型和局部结构的处理上，都是有所侧重和区别的。除此之外，在整体的服装造型中，还包括服装与服饰配件之间的搭配关系以及服装与材料之间的相互协调关系。

同时，服装是处在相应的环境之中，在设计的过程中，应考虑到服装与环境之间在造型和色彩上的相辅相成的整体协调关系。

服装设计在造型上有三个主要因素，即：款式、色彩和面料。在这三个因素中，款式是首先要考虑的，款式的设计起到主题骨架的作用，是服装造型的基础；面料是体现款式



的基本素材,无论款式简单或复杂,都需要用材料来体现,不同的款式要选用不同的材料;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度来看,色彩是最先进入视觉感受系统的,此外,色彩常常以不同的形式和不同的程度影响着人们的情感和情绪,因此,色彩是创造服装的整体艺术气氛和审美感受的重要因素。以上三要素在服装设计和服装成型的过程中,是一种既相互制约,又相互依存的关系。而且,在不同类型的服装设计中,对于三要素的把握程度和造型尺度上是有所侧重的。

我们一般将服装设计分为两大类,即:生活服装设计和高档时装设计。生活服装(也称实用性服装)设计一般是市场上出售的适合某一个社会消费层的生活用装和专门为某一个机构或团体设计的服装。生活服装的设计其服用对象常常是某一个阶层的一批人,这就需要从性别、年龄、职业、地区等方面入手,划分出不同的消费层。在此基础上深入地进行市场调研,详细地了解消费者的审美心理、服用特性以及对于服装的款式、色彩、材料的实际要求,并且从消费者的多种要求中找出相对统一的、带有共性的因素,以此作为设计的依据,同时注重其服用功能的合理性和实用性。另外,在消费者的体形特征上,应根据国家统一的标准号型来选择相应的体形规格。在设计中还应考虑到实施设计的工艺流程的规范化和可操作性以及在批量生产中降低成本,节省人力物力,提高经济效益。

高档时装设计不同于生活服装设计,其主要的区别在于生活服装的对象是某一个阶层的一批人,而高档时装的设计其对象往往是某一个人,由于对象的不同其设计方法和要求也不尽相同。在高档时装的设计之前,需要对设计对象的各方面情况和影响服装造型的因素有较全面的了解,诸如家庭环境、社会阅历、文化修养、社会地位、艺术素质、审美情趣、性格特征、兴趣爱好、职业特点、体形特征、经济收入等,以便在设计中满足设计对象的个性需求。比如:为某机构的一位出国人员设计的出访服。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(是外向型,还是内向型)、爱好(对服装款式或色彩的欣赏习惯)、体形(高、矮、胖、瘦)等;了解被访国的地理位置、气候特征以及被访国家的民族文化、风土人情等。同时,还应该熟悉所要访问的具体机构的性质及其着装环境。然后,根据这些特定的因素来考虑服装的款式结构、色彩配置、面料性能以及服饰配件等。在服装的整体造型风格上,力求既显示出东方人的特有的内在气质和仪表风度,又体现出出访服的特殊功能以及在特定的环境中所产生的协调美感。

此外,在具体的服装成型制作过程中,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、工艺的处理技巧、装饰的艺术手段等。实践证明,只有将服装的各种造型因素有序地、科学地、有机地结合起来,才能充分体现其设计的完美性。从这个意义上讲,在高档时装设计中,设计师有较为自由的展示才华的空间。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要素的能力。

款式是构成服装的三大基本元素(款式、面料和色彩)之一。服装款式设计包括服装的领、袖、肩、门襟等具体部位式样形状的设计,也包括对影响服装整体变化和视觉印象的核心内容——外形轮廓线的设计。而外形轮廓线设计是款式设计的基础,决定着设计定位的实现和后续程序的开展。

三、服装设计学的研究范畴

准确地讲,服装设计学的研究范畴,并没有形成完善的理论体系,虽然在服装设计先进的国家中,其设计理论的研究先行了一步,但是,各个时期的服装理论家对于服装设计学研究的范畴并没有形成共识。这种状况的出现,一方面反映了不同文化背景下的服装理论,在其基本理论观点上的差异;另一方面也反映了服装设计学这门学科还处于发展时期,它所研究和涉及的诸学科间的内在联系还没有充分揭示出来。尽管如此,服装设计学的研究范畴,已超越了那种单一的功能性的研究,而纳入并成为社会整体文化和艺术的重要组成部分,从一个全新的视角进行认识和探讨。

服装设计学是一门综合性的、集科学技术与造型艺术于一体的多种学科交融的新学科,它涉及人类学、社会学、宗教学、哲学、美学、经济学、设计学、心理学、构成学、材料学、市场学、营销学等学科。由于服装设计学的这种多元性和交融性的特征,因此,对于它的研究可以从以下几方面进行。

(一) 服装的社会意向和社会功能

从服装设计的社会意向和社会功能的角度来讲,需要研究的内容是:

1. 地域性:热带、寒带、亚热带等不同的自然气候和自然环境决定着服装的整体特征与造型结构。
2. 季节性:四季气温的温差明显的地区,其服装的变化较大;反之其服装的变化不大。
3. 社会制度:社会制度的不同直接影响着服装的流行机制和流通方式。
4. 意识形态:社会的物质存在决定着人们的意识形态,而人们的意识形态又常常左右着服装的主体审美倾向。
5. 传统观念:传统观念制约着服装的发展和服装的审美观念。
6. 民族风尚:服装的造型风格和特色直接受到民族风尚的制约。
7. 宗教信仰:宗教信仰是影响服装发展的因素之一,并左右着特定时期服装的风貌。
8. 生活方式:不同的生活方式有着不同的服装价值取向。
9. 着装环境:服装是处在一定环境之内的可视形象,环境一旦改变,服装也要随之改变。同时,服装与环境之间应是一种相互衬托、相互依存的有机整体。

(二) 服装的审美特性和自我意向

从服装的审美特性和自我意向的角度来讲,需要研究的内容是:

1. 职业特点:着装者职业的不同,其对于服装的理解和审美也不同。在职业服装中,充分显示着各种不同职业的人们对其服装需求的个性特征。
2. 性格特征:由于性格的差异,在着装上所表现出来的倾向性是较为明显的,如性格外向者关注于一些造型新颖、色彩艳丽的服装;而性格内向者则喜欢那些造型精致、色彩含蓄的服装。
3. 艺术素养:良好的艺术素养是体会服装的构成形式的美感的前提条件。
4. 生活状态:生活经历和状态的不同,对于服装的理解和认识也不尽相同。
5. 审美情趣:审美情趣的多种多样导致了服装造型的丰富多彩。





6. 偏爱嗜好: 人们对于服装的各种偏爱和嗜好使服装产生了多种艺术风格。

(三) 服装的整体造型和设计规律

从服装的整体造型和设计规律的角度来讲, 需要研究的内容是:

1. 人体结构: 服装设计最本质的功能是对各种形态的人体进行包装, 因此, 系统地研究人体的外形、结构和运动规律是非常有必要的。
2. 款式构成: 服装款式的构成是服装设计的前提, 它直接影响着服装的整体造型特征。
3. 色彩配置: 色彩是服装造型的主体因素之一, 色彩的配置集中体现了服装的整体艺术气氛。
4. 材料搭配: 服装的面料、辅料和附件的合理搭配是体现服装造型的主要手段之一。
5. 样板制定: 制定规范的、标准的服装样板是服装设计成型的基础。
6. 工艺流程: 科学的工艺流程体现着服装设计的经济价值和市场效应。
7. 整体定型: 服装的整形和定型不仅是服装设计的最后工序, 而且也是服装造型最终效果的体现。

(四) 服装的类别和实际消费

从服装的类别和实际消费的角度来看, 需要研究某些个性化的服装, 诸如艺术性的服装、社交性服装、趣味性服装等; 研究某一消费层的实用性服装, 诸如各种成衣、休闲服、制服、运动服、劳动保护服等。

综上所述, 服装设计学的研究范畴是多层面、多角度、多方位的系统工程, 只有认识到这一点, 才能使我们服装设计学有较为全面的把握和理解。

四、服装设计的审美特征

(一) 服装设计的特殊性

服装设计属于造型艺术, 有别于其他艺术的地方在于——服装是以人作为造型的对象, 物质材料为主要表现手法的艺术形式。在设计过程中, 同样要依靠设计师丰富的想象力和创造性思维活动来体现思维的广阔性和多种可能性, 这一点与传统的造型艺术没什么不同, 与其他艺术也很类似。但是服装设计师表达审美感受时, 不仅要反映人和人体, 更重要的是要解释人和人体, 所以, 服装款式、色彩及面料的艺术处理都应以具体的人的实际需要为出发点。

服装既有视觉上的美, 更有氛围上的美, 它存在于一定的时间和一定的空间内, 所以服装既有时间性又有空间性。在特定的社会文化氛围中产生流行与过时。虽然设计师的审美与设计很重要, 但只有当造型和着装者的形体和气质等统一协调时, 服装设计的美感才会完整地体现出来。所以, 服装设计的美感是设计师和着装者共同创造而完成的。当服装的设计师和着装者的再创造, 使两者高度协调, 整体统一时, 才是服装设计的最高境界。

总之, 服装设计的美是以突出和强化人的个性特征为主要目的, 设计师就是通过这种形式和内容的整体美感来表达自己的思想情感, 展现时代风貌。

(二) 服装设计的综合性

服装设计需要创意地表达人体美, 除了设计师的设计外还需要通过量体、制版、缝制



和相应的工艺流程等配合来实现。面料选择的造型性、量体尺寸的准确性、样板制作的科学性、工艺制作的合理性和服饰配件的协调性等都会影响服装整体艺术效果。显然,服装设计是一门综合性的艺术形式,需要各个工序相互衔接密切配合。服装设计师和服装工艺师之间应该是密切合作的关系,当然既懂设计又懂工艺那是最好,这样设计和工艺的统一性和整体性就更强了。如果只是作为设计师本身,首先应考虑的是服装的艺术性及其表现力。其次才是工艺制作,很好的制作一套衣服并不等于成功设计一套衣服。如街上的裁缝也能很好地制作衣服,那只是会做固定款型而不会加以整体的设计和创新。

(三) 服装设计的民族文化性

时代的发展不断地给服装设计提出新要求,所以设计师也必须探索相应的表现手法和表现形式来展现时代的新面貌。随着时间的推移以及文化艺术和科学技术的进步,人们的情感和审美观念的深化是服装语言逐渐深化的重要原因。服装设计也需要新的设计题材。很可能,艺术设计中的题材往往会重复出现,但是每个时代的设计师都会为这些题材加上新元素,提出新看法,提出新问题。民族文化既有继承性,也有演变性,这种演变是受社会文化思潮和人们的审美意识制约的,如果服装设计的转变过于快急,会让很多人无所适从。现代服装设计中的民族性的根本要求应该是反映民族文化的精髓,表达人们心底的情感和愿望,同时要体现时代脉搏,以满足现代人们的审美需要。

民族文化也混合着高雅和低俗,活泼和呆板,设计师在继承和发展传统文化时,要去掉糟粕,取其精华。设计师的设计原则可以这样归结:既不能生搬硬套,更不能盲目效仿西方,而应以传统文化为根基,继承民族服装中的合乎现代生活的相关因素,将民族风格与时代精神有机融为一体,用新内容突破原有形式,丰富和弘扬民族文化的内涵。

(四) 服装设计的材料美

当服装设计的最佳方案确定后,接下来要选择相应的材料,通过一定的工艺手段,把实物做出来。这时,材料的外观肌理、物理性能及可塑性都会影响服装的造型特征,在现代服装设计中,材料的选择和应用已经成为服装设计中的一个重要因素,现在的时装设计师用材料的性能和肌理来实现作品的时代风格是常见的事。

材料本身也是形象,设计师在材料的选择和处理中,保持敏锐的感觉,捕捉和体察材料独特的内在特性,并用最具表现力的处理方法,最清晰、最充分的体现这种特性,尽量使设计与材料的内在品质协调统一。服装设计师还可以从服装材料本身的性能中寻找服装造型的艺术效果,在某种程度上取决于他对材料的理解和驾驭能力,这是服装设计师要掌握的一个基本的表达手法。这涉及材料的外观,如色彩纹样引起的视觉感受带给人的心理效应以及由质感和肌理引起人们的生理效应两方面的影响。还有就是材料组合方面的影响。

我们常常把开发材料的审美特性看成是一种艺术创作,因为材料在服装设计和制作过程中,不仅能体现纸面设计无法表达或难以表达的艺术,而且常常可以获得超越纸面设计所预想的视觉效果。巧妙地 and 科学地利用材料本身特有的美感是成为设计大师不可缺少的灵性。每年两次的高级时装发布会上,设计师们往往在新材料的开发上大动脑筋,以新材料来寻找新设计新创意,使人耳目一新,从而建构自身作品的形式美感和独特的艺术风格。在现代服装中,旧式的物品也因为怀旧风格重新回到设计中来,形成一种穿越时空的魅力,从而再次形成流行趋势。





（五）服装设计的实用性和艺术性

服装设计在满足人们物质需求的同时也满足其精神需求，服装的这种特征通常被称为服装的实用性和艺术性。它具有双层含义：即狭义和广义。狭义，具体到某种服装的实用性和艺术性；广义，整体的服装文化发展中的实用性服装和艺术性服装。不同造型的服装中，其实用性和艺术性的侧重面是有差别的，如休闲服和高级礼服。各种服装市场中所出售的绝大部分服装属于实用性服装。实用性服装是以满足人们的物质需求为主要目的的，是服装文化发展的基础和根本。

艺术性的服装其主要作用是引导服装市场的消费导向，推动服装的流行浪潮，弘扬和传播服装文化，时装发布会上的作品即属于此类服装。实用性服装和艺术性服装在不同的国家和地区，不同的物质需求和经济基础上，需要有不同程度的总体把握，根据不同的服装文化的发展，随时调整这两个方面的轻重关系。

第二节

服装款式设计概述

服装设计的构成

（一）服装轮廓线

外形轮廓线可简称为外形线，亦称轮廓线或侧影，英文称为 Silhouette。在英文服饰词典里，往往将各类服装以 Silhouette 来归类，这说明了外形线决定了服装款式的整体造型。物体与物体之间的边界往往给人以深刻的视觉印象，这个印象反映在人们的意识中将以平面状态下的线性方式出现。作为直观呈现的视觉形象，立体造型的服装首先是以轮廓线的方式呈现在我们的视野中。服装外形轮廓的变化是款式设计的关键，也是最能体现时代特点的服饰审美要素。在设计开始时，剪影般的轮廓特征直接决定了服装的整体气质，在表现服装艺术风格的同时也成为展现人体美的重要手段。因此，外形线在款式设计中处于核心地位。

在款式设计中，外形线能充分体现出时代风貌。例如：20 世纪 30 年代的欧洲，战争使过去劳动力中的男女比例改变，越来越多的女性进入到社会各个部门，客观上提升了女性自身的社会地位。走出家庭的女性追求新的生活方式。上一个时期丰胸、束腰、宽臀的 S 形外轮廓线已无法适应新的潮流，从过往社会观念束缚中解放出来的女性，着装走向了否定女性特征的一个对立面——胸部和臀部被压平，腰部结构的松量适当增加，腰线位置下移至臀围线附近，服装外形线呈条管状（Tubular Style）；而 1947 年第二次世界大战刚刚结束，当时默默无闻的设计师克里斯蒂恩·迪奥（Christian Dior）发布了他的第一个服装系列的造型。这个造型以阔摆、细腰、垂肩的流畅“8”字——即“新造型”，取代了战争时期短裙宽肩齐膝的长方形轮廓，使裙装重新回归丰胸、束腰、圆臀的 S 形外轮廓线，为战后女性带回了柔媚与奢华。这个设计很快风卷欧美，成为 20 世纪最轰动性的时装变革。服装流行变化的重要特征之一也是外形轮廓线。例如：20 世纪 50 年代的梯形外套，60 年

