

★ 高等服装职业技术教育专业教材

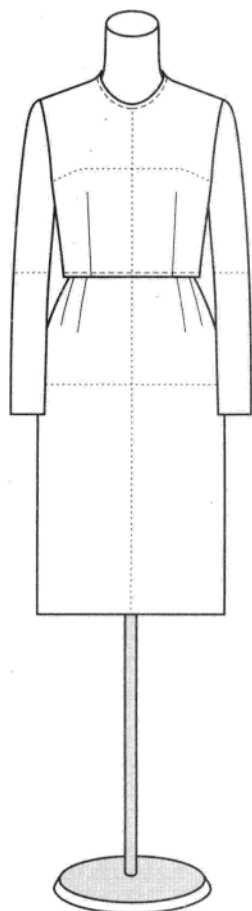
★ 中国服装业工具书

世界经典服装设计与纸样①

【基础原理篇】

(上集)

熊能 著



- ▲ 服装设计与纸样概论
服装设计概论 服装纸样概论
- ▲ 服装的制作程序
- ▲ 服装构成与人体知识
- ▲ 人体参考尺寸
人体测量 服装号型系列及人体参考尺寸
日美英等国服装规格及厘米与英寸换算表
- ▲ 服装制图的基础
- ▲ 服装原型与制作
女装原型制作 男装原型制作
- ▲ 原型试样与“省”缝
- ▲ “省”缝的形成、变化与应用
- ▲ 不同体型的原型修正与制图
- ▲ 服装裁剪的基础
服装用料的估算 服装面料的整理

江西美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

世界经典服装设计与纸样 (1) / 基础原理篇 (上集) / 熊能 著
南昌: 江西美术出版社, 2009. 1

ISBN 978-7-80749-661-8

I. 世… II. 熊… III. 服装—设计—世界—高等学校:
技术学校—教材 IV. TS941.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第195777号

总策划: 熊能工作室

责任编辑: 徐 玫

版式设计: 熊 能

责任校对: 舒润珍

世界经典服装设计与纸样 (1) / 基础原理篇 (上集) / 熊能 著

出版: 江西美术出版社

地址: 南昌市子安路66号

印刷: 江西新华印刷厂

经销: 全国新华书店

版次: 2009年1月第1版第1次印刷

开本: 890×1240 1 / 16

印张: 32.5 字数: 1032千字

书号: ISBN 978-7-80749-661-8

定价: 88.00元 (上、下集)

(本集: 39.00元)

本书由江西美术出版社出版, 未经出版者书面许可, 不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分
版权所有, 侵权必究

本书法律顾问: 江西中戈律师事务所



世界经典服装设计与纸样——系列丛书介绍

世界经典服装设计与纸样

1【基础原理篇】上

2【基础原理篇】下

这两篇是学习服装设计与纸样的入门基础篇。其中，基础篇内容包括：服装设计与纸样概论、服装的制作程序、服装的构成与人体知识、人体参考尺寸、服装制图的基础、服装原型与制作、服装原型试样与“省”缝和“省”缝的形成、变化与应用，以及不同体型的原型修正与制作、服装裁剪的基础等；原理篇内容包括：各种领子的造型、构成原理与纸样制图，各种袖子的造型、构成原理与纸样制图，各种连衣帽的造型、构成原理与纸样制图等。

世界经典服装设计与纸样

3【女装篇】上

4【女装篇】下

女装篇分上下两集。内容分为两个部分：第一部分为女装知识，它系统而全面地介绍了女装的种类和各种女装及服饰品的知识；第二部分为女装设计与纸样，内容共分为二十章，包括：裤子、裙子、裙裤、衬衫、胸衣、连衣裙、套装、马甲、休闲装、大衣、茄克、塑身胸衣、乳罩、内裤、泳装、睡衣、衬裙、情趣内衣、礼服、中式服装等。其中每一章节都详细介绍了相关女装的形成、演变与发展及各种经典服装的设计与纸样构成。

世界经典服装设计与纸样

5【男装篇】

男装篇分两个部分：第一部分为男装知识，集中而系统地介绍了现代男装的形成、演变及现代男装的种类；第二部分为男装设计与纸样，内容共分十三章，包括：男装原型与袖子构成、裤子、衬衫、套装西服、中山装、礼服、马甲、休闲上衣、大衣、茄克、睡衣、连体衣、中式服装等。其中每一章节都详细介绍了相关各种经典服装的设计与纸样构成。

世界经典服装设计与纸样

6【童装篇】

童装篇分两个部分：第一部分为童装知识，系统地介绍了童装的形成、演变及现代童装的种类；第二部分为童装设计与纸样，内容共分十一章，包括：童装原型、裤子、连衣裙、衬衫、套装西服、休闲上衣、马甲、大衣、茄克、睡衣、连体衣等。其中每一章节都详细介绍了相关各种经典童装的设计与纸样构成。

世界经典服装设计与纸样

7【针织篇】

针织篇分两个部分：第一部分为针织服装的知识，系统地介绍了针织服装的形成、发展及针织服装的种类；第二部分为针织服装设计与纸样，内容包括：针织服装原型、针织内衣、针织衬衫、针织T恤衫、针织套装、针织茄克、针织睡衣等。其中每一章节都详细介绍了相关各种经典服装的设计与纸样构成。

世界经典服装设计与纸样

8【工业篇】

这是了解服装工业和服装工业制版的实用篇。主要内容有：中国现代服装工业的形成与发展、服装工业的生产程序、服装工业制版的程序、服装推版的种类与方法、服装推版的基础、服装样版缩放。其中服装样版缩放的实例几乎涵盖了所有男女装的服种和有代表性的纸样结构。

目录

第一章 服装设计与纸样概论	1
第一节 服装设计概论	2
一 设计的涵义	2
二 设计中“美”的构成	2
三 设计中的“实用”与“美”	3
四 设计与艺术	3
五 设计中的感性与理性	3
六 设计中的传统与创新	4
七 服装设计的四项基本原则	4
八 服装设计的六个基本条件	4
九 服装设计与流行时尚	5
十 服装设计与绘画	5
十一 服装设计与消费者的自我设计	6
第二节 服装纸样概论	7
一 服装基本结构的构成	7
二 服装结构与纸样	7
三 服装纸样的起源	7
四 服装纸样与服装工业	8
五 服装纸样的设计原理	8
六 服装纸样的制作方法	8
第二章 服装的制作程序	13
第一节 成衣生产的程序	14
一 企划设计	14
二 生产准备	14
三 生产流程	16
四 市场营销	17
第二节 订做服装的程序	18
一 定样	18
二 裁剪	18
三 缝制	19
四 后整理	19
第三章 服装构成与人体知识	20
第一节 人体体表的观察	21
一 人体方位的划分	21
二 人体体表的划分	21
第二节 人体的构成	24
一 人体的骨骼	24
二 人体的关节与运动机能性	27

三 人体的肌肉组织	28
四 人体的脂肪	30
五 人体的表皮	30
第三节 男女体型的特征及差异	30
一 男女体型特征及差异的形成要素	30
二 男女人体的骨骼特征及差异	31
三 男女人体肌肉、脂肪与体表组织的特征及差异	32
四 男女体型的特征及差异	33
五 男女侧身体型的特征及差异	34
六 男女人体横断面的体型差异	36
第四节 人体不同时期的体型特征及变化	37
一 人体的形成与变化规律	37
二 人体不同时期的体型特征	37
第五节 不同人体之间的体型差异	40
一 不同人体差异的形成因素	40
二 标准体型的参考	40
三 如何区分人体体型的差异	41
四 人体体型的分类	42
第四章 人体参考尺寸	44
第一节 人体测量	45
一 人体测量的基准部位	45
二 人体测量的项目	47
三 人体测量时应注意的事项	48
四 人体各部位的测量方法	48
第二节 服装的标准人体参考尺寸	59
一 男装的标准人体参考尺寸	59
二 女装的标准人体参考尺寸	60
第三节 《服装号型系列》及人体参考尺寸	61
一 我国《服装号型系列》的建立	61
二 女子《服装号型系列》及人体参考尺寸	62
三 男子《服装号型系列》及人体参考尺寸	69
附一 日本服装号型及人体参考尺寸	76
一 日本女装号型及人体参考尺寸	76
二 日本男装号型及人体参考尺寸	79
附二 美国服装规格及人体参考尺寸	83
一 美国女装规格及人体参考尺寸	83
二 美国男装规格及人体参考尺寸	86
附三 英国服装规格及人体参考尺寸	88
一 英国女装规格及人体参考尺寸	89
二 英国男装规格及人体参考尺寸	90
附四 德国男装规格及人体参考尺寸	91

附五 英寸与厘米的换算	92
一 英寸与厘米的换算	92
二 英寸读与写的表示方法	92
三 英寸与厘米的换算表与查询方法	92
第五章 服装制图的基础	94
第一节 服装制图的各部位名称	95
一 裙子原型制图的各部位名称	95
二 上衣原型制图的各部位名称	96
三 男西裤制图的各部位名称	97
四 男西服上衣制图的各部位名称	98
第二节 服装制图符号与名称代号	99
一 服装制图符号	99
二 服装制图中的名称代号	102
第三节 服装纸样绘制的工具	103
一 必备工具	103
二 非必备工具	105
第六章 服装原型与制作	106
第一节 服装原型	107
一 服装原型的定义	107
二 服装原型的分类	107
三 服装原型的构成方法	107
第二节 女装原型制作	108
一 女装上衣原型制作	108
二 女装袖子原型制作	111
三 女装裙子原型制作	114
四 女装裤子原型制作	116
第三节 男装原型制作	121
男装上衣原型制作	121
第七章 原型试样与“省”缝	124
第一节 上衣原型试样	125
一 上衣原型前后肩缝差的处理	125
二 上衣原型的裁剪与缝制	126
三 上衣原型试样的效果	126
四 上衣原型余量的修正	127
五 上衣原型中“省”缝的形成原理	127
六 上衣原型的成衣效果	128
第二节 袖子原型试样	129
一 袖子原型的试样效果与修正	129
二 袖子原型的结构修正	129

三 袖子原型修正后的成衣效果	132
第三节 裙子原型试样	132
一 裙子原型的裁剪与缝制	132
二 裙子原型试样的效果	133
三 裙子原型余量的修正	134
四 裙子原型中“省”缝的形成原理	135
五 裙子原型中腰省的制图	135
六 裙子原型的成衣效果	136
第四节 裤子原型试样	137
一 裤子原型纸样的放缝与排版	137
二 裤子原型试样的效果	138
三 裤子原型的成衣效果	139
第八章 “省”缝的形成、变化与应用	140
第一节 “省”缝的形成	142
一 胸省的形成原理	142
二 “省”缝的定义	143
第二节 “省”缝的变化	143
一 胸省的变化	144
二 胸省的变化方法	145
三 胸省省尖的修正原理	147
第三节 “省”缝的应用	154
一 结构分割线的应用	154
二 结构分割线与省缝的应用	154
三 褶的应用	154
(各种“省”缝的变化与应用实例)	
1 袖窿省的变化	147
2 肩省的变化	148
3 侧颈省的变化	149
4 领窝省的变化	149
5 前中心省的变化(1)	150
6 前中心省的变化(2)	150
7 斜侧缝省的变化	151
8 后领窝省的变化	151
9 斜跨省的变化	152
10 双腰省的变化	153
11 双肩省的变化	153
12 肩公主线的变化	155
13 袖窿公主线的变化	156
14 胸围分割线的变化	157
15 T字形育克结构线的变化	158
16 船形育克结构线的变化	159
17 侧缝与侧缝省的变化	160
18 前过肩褶缝的变化	161

19	后育克褶缝的变化	161
20	前领窝褶缝的变化	162
21	前中心褶缝的变化	162
22	高腰线褶缝的变化	163
23	斜侧缝省褶缝的变化	163
24	胸褶缝的变化	164
25	肩公主线褶缝的变化	164
26	单肩褶缝的变化	165
27	塔克褶缝的变化	166

第九章 不同体型的原型修正与制图 167

第一节 不同体型的上衣原型修正 168

一	上衣原型修正的基准部位设立	168
二	挺胸体上衣原型修正	169
三	驼背体上衣原型修正	171
四	瘦体上衣原型修正	173
五	胖体上衣原型修正	175
六	平肩体上衣原型修正	177
七	溜肩体上衣原型修正	179

第二节 不同体型的袖子原型修正 181

一	袖子原型修正的基准部位设立	181
二	袖山高不足的袖子原型修正	182
三	袖山高过高的袖子原型修正	183

第三节 不同体型的裙子原型修正 184

一	裙子原型修正的基准部位设立	184
二	腹凸体裙子原型修正	185
三	翘臀体裙子原型修正	187

第四节 不同体型的裤子原型修正 189

一	裤子原型修正的基准部位设立	189
二	胖体裤子原型修正	190
三	翘臀体裤子原型修正	192
四	瘦体裤子原型修正	194

第十章 服装裁剪的基础 196

第一节 服装用料的估算 197

一	女装用料的估算	197
二	男装用料的估算	198

第二节 服装面料的正反面区分 199

一	平纹面料的正反面区分	199
二	斜纹面料的正反面区分	199
三	印花面料的正反面区分	199
四	色织面料的正反面区分	199
五	提花面料的正反面区分	199

六 毛绒面料的正反面区分	199
七 毛呢面料的正反面区分	199
八 牛仔面料的正反面区分	199
第三节 服装面料的整理	200
一 整理面料的方法	200
二 整理面料和熨斗温度的关系	200
第四节 服装面料的排版与裁剪	201
一 服装面料的排版	201
二 服装面料的裁剪	201



第一章

服装设计与纸样概论

第一节 服装设计概论	2
一 设计的涵义	2
二 设计中“美”的构成	2
1. “美”无确切定义	2
2. “美”是由多数人的共同认同构成的	2
3. “美”是由内在美和外在美共同构成的	2
三 设计中的“实用”与“美”	3
四 设计与艺术	3
五 设计中的感性与理性	3
六 设计中的传统与创新	4
七 服装设计的四项基本原则	4
1. 实用性	4
2. 美观性	4
3. 经济性	4
4. 独创性	4
八 服装设计的六个基本条件	4
九 服装设计与流行时尚	5
1. 时尚流行信息	5
2. 市场流行信息	5
3. 面料流行信息	5
十 服装设计与绘画	5
十一 服装设计与消费者的自我设计	6
第二节 服装纸样概论	7
一 服装基本结构的构成	7
二 服装结构与纸样	7
1. 服装纸样制作	7
2. 服装工业样板	7
三 服装纸样的起源	7
四 服装纸样与服装工业	8
五 服装纸样的设计原理	8
六 服装纸样的制作方法	8
1. 平面制图法	8
2. 立体的裁剪法	12

第一节 服装设计概论

服装,是指穿在人体的躯干和上下肢上的衣着的总称,它是人类在漫长的进化过程中为适应自然环境和人文环境而逐渐形成的。服装对人体具有防寒、防暑、防风雨、保暖、保护等功能,而随着社会发展,服装早已超出了它原始的功能,被赋予了社会文化的内涵。

服装是现代生活最能反映出现代生活气息与流行时尚的一种商品。随着现代社会、生活、网络、科技、信息、市场及服装材料、造型、工艺等各个方面日新月异的变化,人们已越来越追求一种简约、时尚、个性和舒适的着装理念和生活方式。那么,如何才能设计既合乎现代人的着装和审美要求,又深受人们欢迎的服装呢?这也正是我们学习服装设计的目的。

一 设计的涵义

设计(design)一词来自于拉丁语designare,其中包含有标记或记号的意义。

设计,就是指把人们头脑中的构想与创新思维,形象地表现为一种具体的状态。它包括设计意匠、构思方案、图案、企划、计划、造型、结构等内容。现代设计的行为已关乎我们人类的衣食住行及生活的各个领域,如服装、食品及包装、建筑、家具、汽车、家用电器等等。而且,设计也是现代工业社会在市场经济体制下不可缺少的创新手段,它不仅关系到一个企业的生存与兴衰,更关系到一个国家和民族的发展。特别是在我国提出建立创新型国家的今天,注重设计就变得尤为重要。

二 设计中“美”的构成

现代设计必须满足实用与美的双重要求。那么,什么是美呢?

1. “美”无确切定义

众所周知,在全球的美学界迄今为止还没有一个对“美”的绝对的定义,或制定出一个“美”的标准模式。这其中有许多原因,因为在不同的地域、不同的人种、不同的国家、不同的民族之间对“美”的认识是不尽相同的。也正是由于人们具有的这种不同的审美观,才使得“美”在不同人的心目中具有不同的内涵。

人们的审美观还会受到不同的社会和不同的时代的影响,而且,不同的社会背景也会使人对“美”产生不同的看法。例如,虽然人们普遍以身材苗条为女性的形体美,而在有些国家却以丰满甚至是肥胖为女性的形体美。又比如,前些年人们还以平肩为美,而最近却以自然斜肩为美了。还比如,头年还在十分流行的紫色,次年已被酒红色所替代。当然,流行的东西并非就是美的标准,它只不过体现了人们审美意识的变化。因为流行的东西也许很适合你,但不一定会很适合他人,所以,对流行的选择也是因人而异的。流行也只是一种对时尚的概括。

因此,对于“美”的定义并没有一个固定的格式,“美”无确切的定义。因为对于“美”,任何定义都只能是片面性的,不全面的。而且,人们对“美”的观念及审美的因素也会随时间和环境的变化而变化。

2. “美”是由多数人的共同认同构成的

“美”的认定,需由多数人的认同才能成立。

设计与创造“美”是许多人的美好愿望。虽然设计的行为属于个人的创作范畴,但如果过于强调设计者的个性,而忽视其他人的意识和思想感情,就可能遭至他人的反感。所以,所谓的个性美,并不只是你个人对“美”的认可,还必须获得多数人的认同,这样,你的个性美才是有品位、有生命的。

3. “美”是由内在美和外在美共同构成的

外在美的因素是我们能直观看到的和感觉到的东西,它是一种物质的要素。而内在美的因素是一种我们看不见也摸不着的抽象的东西,它是一种精神的要素。而只有在内在美与外在美的高度统一,才是人们认为的真

正美的东西。这好比我们在欣赏一束鲜花，鲜花的花形和颜色等都可以让我们感受到它的外在美。而从花蕊中散发出来的一种内在的芳香更让我们陶醉。也正是有了鲜花的芳香这种内在的本质，才更让我们体会到了鲜花的美丽。

而对于一个人来说，外在的美虽然很受欢迎，但它给人感觉的只是一个外表。而内在的美却是一个人的心灵，也就是一个人的本质。只有外表美和心灵美完美统一，才是一个真正意义上的美。否则，鲜花还不如塑料花，因为鲜花随时会凋谢；美人还不如摆在橱窗里的模特，因为美人也会衰老。所以说，外在的美是会变化的，它会随着时间的推移而变化，而内在的美能超越时空，是永恒的。

三 设计中的“实用”与“美”

服装是设计给人穿的，因此，服装设计既要满足人们穿用的机能性，也就是实用的功能，又要满足人们求美的感情心理需求。

“实用”和“美”也是人们对服装的自然愿望。也正是这种愿望，才使人们产生了对服装设计的意识和冲动，并促成了服装设计的实施，最终设计出服装作品。所以说，服装设计就是为了满足人们实用的机能性和追求美的感性心理需要而展开的创作行为，是服装设计师为了达到某种目的、表现某种效果而进行企划、构思、设想实施的整个行为过程。

同时，“实用”与“美”也是每一个服装消费者对服装最基本的要求。

四 设计与艺术

虽然设计也是一种艺术，人们也常把设计与艺术等同起来，但是，它们之间还是有区别的。

艺术的美是纯粹的美，它不需要考虑经济性与机能性。而设计的美与艺术的美的根本区别，就在于它所设计的必定是一种“实用”的物质，它必然会受到要合乎“实用”的限制。

在艺术品中，其表现的手法相对来说是比较简单的，它不受任何条件的限制，可以大胆地按创作者自己的意念，随心所欲地把自己所要表现的欲望画在画布上，或把自己所要表现的造型塑造出来，这样就完成了一件艺术作品的创作。然后再让人们从中去感受艺术家所要表现的“美”与“丑”，并最终体现出这件艺术作品的观赏价值和内涵。

而在设计作品中，所表现的手法就不同了。如服装的设计就是通过穿在人体上将它的美感表现出来的。而且，这种美感是建立在实用基础之上的。如果一套服装只是具有强烈的艺术美感，但它的结构构成却不符合人体的结构，并缺乏人体活动行为所需要的机能性和实用性，那么，它就不能算是真正美的服装，它充其量也只是具有一定的艺术欣赏价值而已。而对于一件服装而言，如果没有了实用价值，那么，服装设计得再美也没有什么价值可言。

所以，设计是在实现“实用”价值的基础上来表现美的工作。

如今，商品画盛行，除了画师们外，真正的艺术家是讨厌制作商品画的。因为这种按订约合同来进行艺术创作的形式，购买者完全限制了艺术家的思维与创作。但是，设计师的创作则相反，设计师必须把商品消费者的意志或喜好放在首位，并按消费者或订货者的要求设计出让他们满意的作品。这也正是设计与艺术两者的真正差异。

五 设计中的感性与理性

感性是人们通过外界的刺激所产生的一种心理感受，是属于感觉与知觉等直观的心理活动。但这种感性和知觉有时却是不符合科学与常规逻辑的，它带有一定的感情色彩。

理性则是人们对外界事物进行的一种合理、正确的判断。它不会受一时的感情或本能所支配，这也有助于提高人们对事物的判断与推理能力。

我们在设计与创造过程中，既要考虑理性主义的“实用”特征，更要强调感性主义的“完美”。因为设计的构思往往产生于我们一时的灵感，而设计的构成却又不能脱离理性。所以，在设计构思与理念上必须强调感性的意识，才能使我们的设计达到一个新的境界。

六 设计中的传统与创新

传统,是一种文化的沉淀,也是人们一直以来所遵循的一种标准的准则。

创新,即创造出一种新的事物。这话说起来很容易,但实际的创新行为却并非如此简单。因为在人们的潜意识中都有保守的一面,而且,长期以来一直遵循着传统的文化标准和行为准则。因此,在不知不觉中就形成了很多的风俗和习惯,或始终拘泥于某一种形式,以至于在人们的头脑中形成了一种牢固的观念。所以,创新就意味着要打破长久以来在人们的头脑中形成的传统观念和逻辑规律,并重新建立起一种全新的感性观念和思维意识。

但是,创新并不是要完全否定传统,创新应该是建立在传统的基础上的。而且,传统的东西往往是被证明了更具有生命力的。而完全反传统,或过于超前的东西,往往又脱离了人们的感性认识的轨迹。而如果得不到消费者的认可,那么你所谓的超前的创作与设计,也就意味着失败。因为任何一种产品(商品)的设计,都是直接为消费者服务的。

七 服装设计的四项基本原则

虽然我们对服装设计寄托了许多美好的愿望,但服装对于我们来说只是一件日常生活中的日用消费品。而且,由于人们的体型、季节及流行趋势等的不断变化,一件服装穿用的时效性是很短的。长则二三年,短则一个季节,人们或许就不再穿用了。这就要求我们的设计师们设计出的服装,既要合乎实用、美观、经济的基本原则,又要具有独创性。

1. 实用性

实用性是服装设计的第一要务,由于服装的种类繁多,不同类型的服装要符合人们在不同的季节、环境、场合穿着的需要。例如,夏季穿着的服装要具有舒适性、透气性、凉爽且防暑等特点,秋冬季服装要具有防寒保暖等功用性。风衣外套则要具有防风、防沙、防雨等功用性。同时,一件服装在结构设计上也要合乎人体的穿着及机能性的要求。

2. 美观性

服装的价值不仅在于它的实用性,还要美化人体的形象,所以,它一定要与时代潮流相符,与大多数人的审美意识和生活情趣相符。而且,服装的美观性往往最能吸引消费者的眼球。

3. 经济性

服装是消费品,无论对于广大的消费者还是生产厂家,服装的价格都是要首先面对的问题。消费者自然希望能买到物美价廉的服装,而生产厂家或是商家则更希望以最小的成本获得最大的利润。而如果一件服装的价格超出了消费者的承受能力,那么,对于厂家和商品而言,就会丧失市场机会。所以,厂家就必须对服装材料和生产成本进行有效的利用、控制和核算,努力生产出消费者消费得起的服装。正所谓有市场才会有商机,有商机才会有利润。

4. 独创性

对于一个服装品牌而言,充分发扬服装设计师的想象力和创造力,使其设计出的服装富有独创性,以向消费者展示出一个全新的着装理念,这样的服装才能更受到人们的欢迎。

八 服装设计的六个基本条件

任何事物的形成都必须有一些基本的条件,服装设计亦是如此,进行服装设计的基本条件被具体归纳为以下六个。而这六个基本条件依据其英文单词首字母的排列也被称为5w. 1p。

(1) who 何人(谁)

- (2) when 何时 (季节、时间)
- (3) where 何地 (环境、场合)
- (4) why 何故 (目的)
- (5) what 什么 (有关服装的要素)
- (6) Price 价值 (花费多少)

以上这六点也就是对服装设计的基本条件,围绕这些去进行企划、构思、设计,并选择合乎条件的材料,有的放矢,就能设计出合乎人们要求的服装。所以说,服装设计是有针对性的,它并不是盲目的。

九 服装设计与流行时尚

如何使自己的服装设计具有时尚感呢?作为设计师,首先要做到的就是随时注意收集所从事服装的各种相关的信息,包括流行信息、市场信息和面料信息等。

1. 时尚流行信息

在我们的日常生活和工作中,能接触流行信息的载体很多,如可以充分利用各种传媒(网络、电视、报纸、杂志等),还可以去参加一些服装节、博览会等。我们不光要去了解各种相关的国际、国内的最新流行动态及时尚信息,还要具有分析这些相关信息的能力,并从中把握未来的流行趋势与脉络。

2. 市场流行信息

作为一个职业的时装设计师,具有把握市场信息的能力也是非常重要的,因为市场最终会决定一个设计师的成败。所以,一个时装设计师的大部分时间应该放在市场考察中,小部分时间在工作室作设计效果图。而对于市场的考察就要分别包括它的过去式、现在式和将来式,即去年的市场流行过什么,今年的市场正在流行什么,明年的市场将会流行什么。对于市场,作为一个设计师,你只有了解了它并融入到其中,才能最终去左右并引导它。

而对于刚刚从事服装设计的人来说,不要一开始就想若要超越市场,那样反而会使你脱离市场并最终失去市场。所以,跟着市场的感觉走,不失为一种行之有效的方法,因为消费者们都是跟着市场走的。只要你不落在消费者的后面,等你有了驾驭市场的能力,再去超越市场并最终让消费者们跟着你的感觉走。只有到了那个时候,你才能真正成为一个合格的设计师。

3. 面料流行信息

服装的设计并不只是它的造型部分,选择何种面料及面料的色彩或花型等也是服装设计的重要组成部分。所以,作为一个时装设计师,一定要随时去关注有关国际、国内的相关组织的时尚面料及流行色等的最新动态信息。而且,高素质的时装设计师还能够与面料制造商进行合作,并直接参与到最新面料的设计与开发中去。这样不仅能使最时尚的服装款式设计与最新的面料完美地融合在一起,而且更有助于你设计的服装具有独创性与超前性。

对各种时尚信息进行收集、分析与研究,然后在你的服装设计中加进你个人的感性元素,就能使你的设计既合乎市场的流行时尚,又具有你个人的设计风格。

十 服装设计与绘画

时装设计师在有了设计灵感和构想后,就必须随时用绘画的方式把它记录下来,过后再画出完整的时装款式的效果图。因此,绘画是服装设计师进行服装设计的重要手段和方法。这就需要设计师必须具有一定的绘画技能。

而作为一个设计师,其对绘画技能的要求与美术师(画家)的要求是不一样的。美术师是完全靠绘画技能来表现自己的艺术创作的,他最终的目的就是绘画作品。而设计师则只是利用绘画(时装效果图)的手段来表

现自己的服装设计的造型效果,他最终的目的只是按时装效果图制作出新款服装来。

所以说,美术师(画家)的作品是完全画出来的,而设计师画出来的作品只是一个效果图,最终是要用各种工艺做出来的。

但是,目前国内的许多新一代设计师基本上都是从服装院校培养出来的,这些设计师们在校期间大多忽略了对服装结构与工艺的学习,而把大量的时间用在了绘画等技能的学习中。这就导致了許多学生在成为设计师之后的眼高手低,动手能力极差。许多学生虽然能画出一手漂亮的时装画,但要问起他(她)们设计的服装是如何穿在人体上的都不知道。而且,一些画出的时装画只有外形,没有内在的结构,让纸样师在做纸样时都无从下手。所以,对于目前还在校的学生,要多花一些时间在服装结构和工艺的学习上,服装设计最终是要做出来的,而不是画出来的。

在当今世界著名的服装设计大师中,有许多人是自小在服装店里从学徒开始一直做出来的。他(她)们都拥有丰富的服装制作经验,绘画对于他(她)们来说只是一种记录服装设计构思的手段,也许时装画得不是很专业,但这并不妨碍他(她)们日后成为国际服装设计大师,如皮尔·卡丹等。

我们知道,美术师和画家们几乎都是从小就开始学习绘画,到了大学甚至是读研究生了还是在学习和研究绘画,绘画几乎就是他们学习的全部。而在服装设计师中,有许多人在学习服装之前并没有绘画基础,在服装院校中学习绘画也只是为了绘制服装设计效果图,而且,学习绘画也只是服装设计专业中很小的一部分课程。而要在很有限的时间内学习好时装绘画的技能,这对于有一定的绘画基础的人不是很难的事,而对于没有基础的人是有一定困难的。所以,对于这部分没有绘画基础的学生,其对绘画的技能学习应该放在人体与服装的效果及表现技能上,而对于人体头像等在短时间内较难掌握的部分则可完全采用省略的方式,这样既可大大降低学习时装画的难度,也可以使学生们在有限的时间内,更有效地学好时装画的技能。这也是笔者在本套书中的时装插图全部忽略面部及头像的初衷。

其实,在许多服装企业中,那些时装效果图画得并不是很漂亮,但动手能力强的服装设计师,远比那些时装效果图画得很漂亮,但动手能力差的设计师受欢迎。因为服装设计不是效果图画得漂亮就能漂亮,而是要做得漂亮才漂亮。

十一 服装设计与消费者的自我设计

对于广大的消费者而言,服装设计并不完全只是服装设计师们的事。因为,当我们每一个人作为消费者站在服装商场里,在面对品种繁多的服装时,选择何种造型的服装能更适合自己,这就需要我们对自己进行自我设计的能力。当然,这种自我设计与服装设计师对服装的设计是不一样的,我们可以把它理解为自我包装或自我形象设计。而要做到这一点,就需要我们充分地了解自己的个性,了解自己的体型特征,了解适合我们体型所穿用的服装,了解自己的肤色程度和适合自己的服饰色彩等等。例如:当你的体型比较矮小时,你可以选择上衣比较短小的裙套装或一般套装,这样能使你的外形显得小巧玲珑。而当你的体型显得过于丰满时,你可以选择颜色偏深一些的服装,因为深颜色相比其他浅颜色会具有一定的收缩感。而当你觉得自己的体型太瘦时,你就可以选择颜色偏浅一些的服装。因为浅色在视觉上与深色正好相反,它会有一定的膨胀感。

虽然任何一件(套)服装它都不可能适合我们每一个人穿用,但只要你用心去选择,每一个人都应该能够买到适合自己穿着的服装。

第二节 服装纸样概论

纸样(pattern)一词是服装工业中专用的词语,它含有“样板”和“标准”等意思。纸样设计是服装结构上的设计,它虽然有别于服装造型的设计,但它是构成服装造型设计的基础。

一 服装基本结构的构成

如果把一件立体造型的服装拆开来,就会分解成多个平面的服装裁片,那么,这些个平面的服装裁片就是服装的基本结构。所以说,服装结构是构成服装造型的基础。

服装结构的构成是受人体体型结构因素制约的,由于人体是一个不规则的多曲面体,这就决定了服装的结构构成必须针对人体的每一个曲面和凹凸,分别作出破缝、作省、收褶等多种结构的处理方式,以作出合乎人体的服装造型。

二 服装结构与纸样

服装纸样是服装结构最具体的表现形式,所以,在服装行业中,服装纸样是等同于服装结构的。

1. 服装纸样制作

服装纸样的制作是服装生产程序中最重要的一环。当服装设计师在设计出服装效果图后,就必须通过结构设计来分解它的造型。即先在打板纸上画出它的结构制图,再制作出服装结构的纸样,然后利用服装纸样对面料进行裁剪,并由工艺师制作出设计样衣。如果需要对设计的样衣进行修改,那首先是在结构制图上进行的,一直到设计的样衣被最后认可,服装的纸样才能被最后定型,并被作为服装的标准纸样。

2. 服装工业样板

服装工业样板是服装企业在决定服装批量生产时,在服装标准纸样的基础上做出的。由于工业样板要反复多次地使用,所以,工业样板要采用较厚的板纸或卡纸来制作。

工业样板根据服装企业的生产程序的不同,又被分为裁剪用样板和工艺用样板。裁剪用样板是在裁剪之前排版和画版时使用的。而工艺用样板则是在缝制服装的过程中使用的,如缝制袋盖、领型,给口袋、门襟及扣眼定位等。而随着电脑CAD的应用及普及,今后,工业裁剪用的服装样板会慢慢地消失,取而代之的将是电脑自动化排版与剪裁系统。

三 服装纸样的起源

制作服装的纸样最早出现于19世纪初的欧洲。在当时欧洲的时尚中心法国巴黎,妇女时装由于价格昂贵,除了一些王室及贵族妇女有能力消费之外,广大的普通妇女对之是可望而不可及的。因此,一些服装店的老板们为了满足中下层妇女的需求,便把一些流行服装的款式裁片复制到纸样上,做成服装纸样进行出售,这种方式受到了许多妇女的欢迎,并纷纷购买这种服装纸样,然后自己进行时装的仿制。由此,这种服装纸样不仅成为了一种很受欢迎的商品,而且成为了服装款式传播的一种媒介。这对于时装成衣率还很低的19世纪的时装流行与传播起到了非常重要的推动作用。

到了19世纪50年代,英国著名的《时装世界》杂志开始在刊登一些时装款式效果图的同时,也附上了相应的服装结构裁剪图,这也为那个时期的服装纸样的推广起到了促进作用。19世纪60年代,在美国有一位服装设计师伯特尔·理克开始专门进行服装纸样的设计与复制工作,并在纽约开设的服装店中进行销售。这种专门用于个人服装制作的服装纸样设计与销售的形式,并没有随着后来的服装工业化革命而消失,在之后的100多年里,它一直深受世界各地的妇女特别是家庭妇女们的欢迎。例如,一种世界著名的源自于美国一直专用于指导个人服装款式制作的《美开乐》服装杂志与纸样的销售,直到今天还在世界各地盛行着,也包括中国在内。靠

着《美开乐》时装杂志的宣传示范效应，它自上个世纪80年代初进入我国后，一直到今天还受到广大的服装缝制爱好者的欢迎。

四 服装纸样与服装工业

服装纸样最初在巴黎的出现，不仅满足了那个年代广大妇女复制巴黎时装的需要，更为后来的服装工业化革命起到了非常重要的作用。

19世纪初，随着西方近代资本主义工业的兴起，英国人托马斯·逊特发明了世界上最早的手摇式链式线迹缝纫机。到了19世纪40年代，美国人艾利亚斯·豪发明了采用双线缝纫的具有现代意义的脚踏式缝纫机。19世纪50年代，美国人辛格又制造出了更为先进的缝纫机。从此，人们对服装的缝制开始摆脱过去那种缓慢的手工缝制的时代，进入到了使用机器缝制服装的时代。

19世纪后期，许多专门的缝纫机械相继问世，服装的制作也开始进入了成批生产的工业化时代。特别是进入20世纪60年代以后，德、美、日等发达国家分别制造出了电脑数控的高速工业缝纫机，而随着一大批现代化和专业化的缝纫设备的出现，世界服装工业的发展也由此进入了一个空前的时代。

我国的服装工业起步较晚，上世纪70年代末改革开放以后中国的服装工业才进入一个空前的发展时期。而在此之前，中国的服装成衣化率是很低的，还不足20%，那时，国人穿衣服都是先买面料，然后再去找裁缝店或请裁缝师傅上门做成衣服。而如今，服装工业经过了20多年的发展，我国的成衣化率已超过了95%，不仅如此，我国现在也早已成为了世界第一大服装出口国，因而，中国也成为了名副其实的世界服装工厂。

在服装工业化之前，一件服装的所有制作程序，如裁剪、缝制、熨烫、钉扣等都是由一个人来完成的，一个人又裁又缝，所以在以前，人们一直习惯把做服装的师傅称为裁缝师傅。而随着服装工厂化的成批生产，服装生产过程中的分工也开始出现了，服装生产中不同的工序分别由不同的工人操作不同的专门机器进行缝制。这样不仅大大地提高了服装生产的效率，也使得服装生产的每道工序的质量得到了保证和统一。

由于服装的工业化分工，也使得服装业中形成了多种专门的职业，如服装设计师、纸样师、裁剪工、缝纫工、整烫工、检验工等。也正是由于服装的工业化，使得服装纸样制作也成为了一种专门的职业。

在服装产业中，服装纸样也被称为服装样板或服装版型，它不仅为服装的工业化生产提供了可能，更是服装生产过程中的工艺标准和技术依据，所以说，服装纸样的真正价值是在服装产业化中得到了最大的体现。

五 服装纸样的设计原理

服装款式因不同的种类和功能属性，其造型也会有许多的变化，这种变化从服装的整体到服装的各个局部（领子、袖子等）的造型涵盖了许多内容。而服装的结构纸样如何去应对这些个变化，这正是我们学习服装结构纸样设计的真正目的。

世界上，任何一种事物都有其内在的变化规律，例如，一年四季春夏秋冬的变化规律，人类由出生到死亡的自然变化规律等等。只有在了解了它们的内在变化规律以后，我们才能去揭示出事物本质的基本变化原理。而应用这种事物基本变化原理的方法，正是处理和解决各种事物，并应对各种事物变化的手段和依据。而对于服装的结构变化也是如此，因为服装的造型和结构也同样遵循着它内在的变化规律。

我们学习服装结构纸样的设计原理，其实也就是了解和掌握服装造型与结构的内在变化规律和变化原理，然后，再应用其基本的结构变化原理去破解各种服装造型的变化。

六 服装纸样的制作方法

服装纸样的制作方法不外乎二种，即平面制图法和立体的裁剪法。

1. 平面制图法

服装的平面制图法是服装制作中使用最为广泛的一种方法。而平面制作法又依据不同的国家、不同的地区及不同的服装纸样师对服装结构设计的不同理解，分别形成了比例制图法、原型制图法、注寸法三种方法。