

艺术设计方法与实践教程·服装设计系列

服装创意与构造方法

马 蓉 编著

设计路线图

第一章 服装设计创意概述

第一节 服装设计创意

一、服装设计要素

二、服装设计的分工

三、服装设计的完整过程

第二节 服装设计创意的目的 小结

第二章 服装设计创意思维的来源

第一节 历史服装元素

一、自然元素

二、社会元素

三、科技元素

四、艺术元素

五、民族元素

六、材料元素

七、服装结构和工艺元素

小结

第三章 创意思维形式与构造方法

第一节 创意思维形式

一、常规思维

二、非常规思维

三、联想思维

第二节 服装的构造方法

一、外轮廓构造

二、服装内部构造

小结

第四章 设计元素的应用

第一节 服装的造型和色彩

一、单一色彩的装饰性

二、多色搭配的装饰性

第二节 服装的材料

一、面料基础知识

二、成衣面料

第三节 服装的零部件

一、衣领的造型

二、衣袖的造型

三、袖头的造型

四、口袋的造型

第四节 服装的装饰

一、名牌牌子、品牌花、花边、花边

二、刺绣

三、珠子、宝石、亮片、羽毛

四、金银饰物及其他饰物

五、毛皮饰边

六、手绘及压花

第五节 服装的结构和工艺

小结

参考文献



重庆大学出版社
<http://www.cqup.com.cn>

服装创意与构造方法

FUZHUANG CHUANGYI YU GOUZAO FANGFA

马 蓉 编著

设计路线图

重庆大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

服装创意与构造方法 / 马蓉编著. —重庆: 重庆大学出版社, 2007.1
艺术设计方法与实践教程. 服装设计系列
ISBN 978-7-5624-3787-1

I. 服... II. 马... III. 服装—设计—高等学校—
教材 IV. TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 095995 号

服装创意与构造方法

马 蓉 编著

责任编辑: 周 晓 蹇 佳 版式设计: 朱 丹 唐 莉
责任校对: 任卓惠 责任印制: 张 策

*

重庆大学出版社出版发行

出版人: 张鸽盛

社址: 重庆市沙坪坝正街 174 号重庆大学(A区)内

邮编: 400030

电话: (023)65102378 65105781

传真: (023)65103686 65105565

网址: <http://www.cqup.com.cn>

邮箱: fxk@cqup.com.cn(市场营销部)

全国新华书店经销

重庆高迪彩色印刷有限公司印刷

*

开本: 889 × 1194 1/16 印张: 5.5 字数: 182 千字

2007 年 1 月第 1 版 2007 年 1 月第 1 次印刷

印数: 1—3 000

ISBN 978-7-5624-3787-1 定价: 28.00 元

本书如有印刷、装订等质量问题, 本社负责调换

版权所有, 请勿擅自翻印和用本书

制作各类出版物及配套用书, 违者必究

艺术设计方法与实践教程·服装设计系列

执行主编 苏永刚
总主编 余强

序

近年来，设计教育的发展不可谓不红火，能办的学校都办了，一片欣欣向荣的繁盛景象。客观地说是促进了中国设计的向前发展，人多力量大，不发展都不行。

但凭这种批量化生产的设计师，是否真的达到了预期的设想？我们只需看看市面上流行的大量粗制滥造的设计产品（作品），似乎可以做一些反思——设计究竟是什么？是绘出漂亮的效果图？或满足客户要求的折中设计？或翻翻资料做些改良，而又不知其所以然的设计？我们从各式各样的设计教材和课程设置上几乎都可以找到答案。即便引导学生的师傅虽可称各怀绝技，但拿出来的菜单作料都一样，口味又相去何远？

其实设计很简单，设计就是感触生活，是创造一个真实物件的过程，而不仅仅是一条信息、一篇文章或一张效果图；是实实在在地联系着现实的概念，是关联着行业 and 人的精神。我们可以把粗制滥造归因于制造业、工程的施工等，但人们对设计的评价不是图纸，而是设计的结果，是产品。为了我们的公民不致被酸果弄得龇牙咧嘴，果树尚且要疏枝疏果，设计产品作为心血果实怎能不精耕细作？

中国设计业的发展，要摆脱跟在别人屁股后面走的现状，要形成中国的设计风格与文化，需要改变中国设计教育中普遍存在的浮躁之风，因为设计就是一门诚实的劳作，需要树立至善至美的设计理念与工作态度。罗素曾说过：“中国人不同于日本人，他们希望从我们这儿学习的不是那些带来财富或增强国力的东西，而更多的是具有伦理和社会价值的东西，或者是纯学术性的东西。”的确，中国人从一开始向西方学习时，就不像日本人那样是从实用性着手的，而是显得比较虚无或浪漫，或再说得好听一点，就是从“道”入手，而不是从“术”入手。或许，这也是为什么日本早期在向西方学习时较中国卓有成效的原因吧。

现代设计教育的发展，承传了德国包豪斯的设计教育体系，这就是强调实际动手能力和理论修养并重的现代设计教育模式。设计作为实践性很强的应用学科，有必要从学生设计与制作的方法入手，将创造想象与精通技术结合起来，创造一种良好的、全面的脑、眼、手的综合训练。为此，需要围绕教学大纲编写一套系列辅助教材，从设计目标的确定，到围绕目标制订的途径——方法的运用，以及参与制作的过程等详细介绍，以便让学生理解“设计”的完整概念。

以各门课程必须掌握的基本知识、基本技能为写作核心，同时考虑艺术设计的思维方法与动手能力的锻炼，为教师根据自己的教学经验和理论导向留有个性授课的空间，是本套教材凸显的不同之处。

本套教程皆为各专业课教师在充分研究和总结了教学中的实际情况之后，针对学生在学习过程中所遇到的最实际的问题编写而成，教学内容深入浅出、简练朴素，既有设计构思的方法与路径，又有教师对学生创造性思维的启发与实作，兼容并蓄。其注重教材的适用性，以及教师如何在与学生的互动中完成教学的过程，从而为设计专业的学生提供多种设计方法、思路的借鉴与实践的有益范例。

余 强

2006年12月

前言

本课程主要探讨服装设计的构思与构造方法,强调设计的可操作性和设计过程的完整概念。让学生学会将各种构思愿望,用可视的具体形式表现出来,并将构造方法中的各种形式转化为服装语言。本书将课程涉及的专题主要分为几个学习阶段,包括服装设计构思来源、服装设计创意思维形式与构造方法、设计元素的组合等。服装设计构思来源主要讲服装设计可以从历史、民族、自然、社会、科技、艺术、材料、服装工艺等方面寻找灵感,提取可用的素材设计服装的形式、色彩及质地。服装创意思维形式主要讲设计思维的几种主要形式,在进行具体的形式构造之前应确立的基本思路。服装的构造方法,是对提炼出的具体且独立的形式加以讲解,而这些形式是构成服装款式的主要内容。我们这里讲的构造是广义的构造,它包括基本造型方法和服装造型方法。基本造型方法指广泛适应视觉艺术各专业的造型方法。服装造型方法是指有服装特点的用服装材料表现的造型方法。服装设计元素的组合是指:服装设计不仅是款式的设计,还是由造型、色彩、材料、零部件、装饰、结构、工艺组合而成的,把握好每个部分的设计才是完整的设计。本书通过以上每个步骤的讲解,以解决服装设计过程中学生需要解决的问题,为学生掌握一种具体的设计方法和思路提供参照。

本教材在编写过程中主要参考了《时装》、《服装设计师》、《世界服装之苑》等杂志的一些图片资料,恕未一一列出这些图片的摄影者,特此说明并表示谢意。

编著者

2006年11月

目录CONTENTS

第一章 服装设计创意概说.....01

第一节 服装设计创意 01

一、服装设计要素 02

二、服装设计的分工 02

三、服装设计的完整过程 02

第二节 服装设计创意的目的 04

小结 05

第二章 服装设计创意构思的来源06

第一节 历史服装元素 06

第二节 自然元素 07

第三节 社会元素 08

第四节 科技元素 08

第五节 艺术元素 10

第六节 民族元素 13

第七节 材料元素 14

第八节 服装结构和工艺元素 16

小结 17

第三章 创意思维形式与构造方法18

第一节 创意思维形式 18

一、常规思维 18

二、非常规思维 19

三、联想思维 22

第二节 服装的构造方法 23

一、外轮廓构造 24

二、服装内部构造 27

小结 46

第四章 设计元素的组合47

第一节 服装的造型和色彩 47

一、单一色彩的表现性 47

二、多色相配的表现性 55

第二节 服装的材料 59

一、面料基础知识 59

二、成衣面料 61

第三节 服装的零部件 62

一、衣领的造型 63

二、衣袖的造型 66

三、袖头的造型 67

四、口袋的造型 67

第四节 服装的装饰 68

一、各种带子、立体花、花结、花边 68

二、刺绣 69

三、珠子、宝石、亮片、羽毛 70

四、金属饰物及其他饰物 70

五、毛皮饰边 70

六、手绘及压花 70

第五节 服装的结构和工艺 72

小结 79

参考文献80

第一章 服装设计创意概说

人类会停止想象吗?人类最引以自豪的就是我们的想象力与创造力。想象力和创造力把我们带进了科学和艺术的世界,它是科学家和艺术家一生追求的目标。创意是人类与生俱来的一种愿望,一种本能,有了这种愿望,我们才有了第一根骨针,把兽皮缝合起来,变成了衣服,也才有了第一串兽齿项链,用来装饰自己。从服装史中,我们可以看到,每一时期的服装总是被新的服装形式所代替,然后又产生新的服装,直到现在,时尚的脚步仍然没有停止。只不过,古代服装变化的速度没这么快。在中国古代,往往是一个朝代的变迁才会带来服饰的变化。例如,隋唐五代的服饰基本一致,到了宋代,服饰有了改变,辽夏金元的服饰没多大区别,到了明代才有所变化,清代服饰又与以往不一样了,直到晚清和民国,又出现了东西方服饰文化交融的现象。西方古代服装,在公元前6世纪的希腊,近一百年间服装的变化几乎没有或很少有变化。到了中世纪,服装变化的速度加快了一些,但一种样式的服装可以穿十年。20世纪初产生了时装这个概念,但是现代意义上的时装,开始于1960年,它的特点是:服装设计师和市场营销人员共同制造流行,通过各种媒介传播给大众,服装用品牌形象推广取得商业上的成功。制造流行的行动使服装的变化速度超过以往任何时代,品种也更丰富。社会的需要使服装设计进入大学课堂,并努力培养出具有设计创新能力和市场策划营销能力的社会实用型人才。

第一节 服装设计创意

服装是人们用纺织品为主要材料制作出来的遮住身体的物品,是人的生活日常用品。对服装的称谓还有:衣服、衣裳、时装、成衣、被服、装束、服饰。衣服和衣裳是我国早些时候对服装的称谓;被服多指军用的被子、毯子和服装;成衣指由工业化生产程序制作的有一定批量、一定尺码系列的服装;时装这个概念产生才一百多年,在英语里是指时髦、流行的意思,就是不断地改变式样的服装;装束和服饰有整个衣着与鞋帽包等配件的含义。服装是最常用的词,所以我国各大专院校的服装设计专业都使用这个词。

服装设计是运用一定的艺术语言,塑造人的整体着装姿态的过程,它是一种创造性劳动,带有创意性。所谓创意,从字面上理解,就是创造一种新意和新方法。它是一种意识,是人类思维活动中最积极、最有意义、最神奇的现象。它的特点是独特、新颖。因为有一种求新的愿望,使人们不断向传统挑战,创造出前所未有的事物。服装设计创意与很多因素有关,作为通常概念的服装设计,与设计的目的、造型、色彩、材料、制作等因素有关。如果是成衣设计,与服装的使用者、使用场合、使用时间、用途等因素有关。如果是高级时装和时装设计,目的又不一样,要考虑如何创新引起众人的注目,以更好地宣传品牌。无论有什么目的,服装设计的根本总离不开款式设计、色彩设计、材料设计(或选择)。

一、服装设计要素

款式、色彩、材料是服装设计的三个基本要素。

款式设计是对服装样式的设计，是创造服装风格的基本骨架，包括外形、内部构造、零部件等内容，如需要装饰可添加装饰。款式设计是色彩和材料使用的参考基础，即根据款式风格特点、实用性等因素配以色彩和面料。在设计程序上，可以按一般思路先设计款式，再选择面料和配色，也可以先进行色彩、材料的考虑或因某组色彩、某种面料激发设计灵感，再根据面料和色彩进行款式设计。总之，设计顺序可根据个人的习惯和条件来定。

色彩设计就是确定服装的色彩面貌。色彩与服装风格、服装实用性、服装审美等因素有关。色彩进入视线的速度、各种色彩的表现性、色彩带给人的心理反应等因素都要参照服装款式进行整体考虑，它们既有关联又存在一定制约的关系。色彩有时与材料选择同时进行，因为除自行设计面料制作服装以外，有些服装设计是依靠面料商提供面料，所以在选择面料的同时就进行了色彩的思考。

正如上面讲的，服装材料有通过自行设计和到市场上去采集两种方式获得，无论哪种方式，材料都必须与款式相适应。材料的厚与薄、朴素与华丽、肌理与图案、粗犷与细腻、保暖与透气等性质与服装的艺术性和实用性有密切的关系。如果材料选择不合适，做出的服装就与设计的初衷大相径庭。服装材料有面料和辅料之分，面料表现服装的外观形象，辅料反映服装的内部和细节，面料、辅料的搭配形成服装的整体面貌。

二、服装设计的分工

在20世纪前，没有服装设计师这个概念，设计师就是裁缝，裁缝是服装的设计者和制造者。英国人查尔斯·沃斯的创造，对确立服装设计师这个概念起到了重要作用。他首先在为法国皇室和贵族阶层的淑女设计的服装上签名，确立了服装品牌的意识，经过他的努力，裁缝终于被社会承认为“服装设计师”。在那之后，服装从设计到制作出来由两部分人员来完成，随着社会分工的细化，从设计到结构到缝制均由不同的人来完成，因此，把服装设计计划为：设计、结构和工艺三个部分。

服装设计就是对服装造型、色彩的设计和对材料的设计或选择。设计是首先进行的工作，是结构和工艺的基础，是确定服装实用性和风格的基本保证。

服装的立体造型要用合理的结构表现，结构设计就是解决这一问题的工作。结构的准确与否与服装造型直接有关，服装与人体活动的关系也与结构有关，穿在身上连举手投足都要受限的服装只能作为静态展示。

服装工艺制作是将分散的裁片缝合起来，使服装得以实现的最后一个工序。服装工艺制作是服装成品质量的保证，直接与服装的外观效果有关。严格按照结构线来缝合是工艺制作的基本要求，否则就会改变结构、改变设计，给服装的效果带来负面影响。

三、服装设计的完整过程

1. 设计目的

设计是有目的而进行的，即为什么设计。设计任务可能来自服装公司、来自各种服装设计大赛、为个人定制服装、为文艺演出或节日游行人员定制服

装、为工厂企业设计职业服装等。接到任务后，可以知道该设计的具体要求，包括种类、风格、面料、价格、时间等因素，设计者根据要求进行构思设计。

2. 设计构思

设计要求了解清楚后，就可以开始设计构思。构思是设计的最初阶段，是寻找设计灵感、寻找素材的过程，同时也要进行多方面的思考、推敲，包括款式、色彩搭配，面料辅料搭配、相应的结构和工艺、服装制作出来的穿着效果等。构思过程应该用草图的形式随时记录下来，哪怕只是一个服装的局部构思、一个工艺上的特殊处理、一个细节的想法等，因为一个猛然闪现的念头很可能是最可贵的，一定要记录下来，不要让好主意溜走。在经过多个完整或不完整的构思后，可以进行选择，确定一个比较完善的构思。

3. 效果图表达

将选定的设计构思，用服装效果图和款式图的方式表达出来。服装效果图是服装结合人物动态的设计图，具有真实的穿着效果和生动的特点，由于效果图的艺术处理，呈现出一种气氛，但同时因为具有夸张的特色，对服装的比例表达不准确。服装款式图是服装的平面展示图，其特点是规范、服装比例正确。由于服装效果图注重对艺术效果的追求，所以服装设计的表达一般既要画效果图，又同时要附上款式图，好让服装结构设计师清楚地了解样式，以便工作的顺利进行。

4. 制定服装规格

服装规格就是服装各部位的大小尺度，该工作一般由结构设计师来制定，但有些服装设计师也愿意自己制定规格，因为规格的变化会带来款式的变化，不要小看几厘米的偏差，对于服装造型来讲十分重要。制定服装规格，首先要收集人体尺码，可以通过两种途径获得。一是具体量身，为个人设计制作独件服装可以采用这种办法；二是参看国家标准服装型号规格，将得到的人体基本尺寸，根据服装造型特点进行调整，加放松量或减去多出来的尺寸，得到的数据就是该款式服装的规格，该规格就可以用来做结构设计。

5. 服装结构设计

此项工作一般由结构设计师来做。结构设计有平面结构和立体的裁剪之分。平面结构就是在平面画服装纸样，绘裁剪图。立体的裁剪就是用白坯布在标准人台上直接裁剪，它的特点是直观，随意性较强的服装结构使用这种方法比较合适。服装结构的目的是准确再现款式。

6. 制作样衣

用代用材料或与设计要求近似的材料，制作的样衣叫初级样衣。制作样衣的目的是直观表现款式并对设计不合理的部位进行修改。为了方便修改，有些部位的缝份要多留一些，采用较宽的针距缝合，便于拆开。

7. 试衣

在制作样衣过程中和制作完成后都要进行试穿，试穿可以在标准人台上进

行,也可以在真人身上试穿,为个人制作的独件服装一般采用后一种方法。试衣后发现与设计不吻合的部位要进行修改,一般试衣和修改过程要反复二到三遍,直到达到设计师预想的效果。

8. 裁剪

经过样衣——试穿——修改的过程,服装的结构趋于完美,这样的结构就可以用来裁剪了。在裁剪之前,应该对面料进行处理,如缩水处理,看面料有无破损、顺光、倒光、顺毛、倒毛、对格、对条、对花或者进行印花处理、肌理处理等。该在裁剪前进行处理的最好先处理,然后再裁剪,如果把顺序搞错,会带来不必要的损失。

9. 缝制实样

先缝制一件实样,实样的材料与设计要求一致。对实样的工艺要求非常高,因为如果是成衣制作,实样就是一个参照物,后面制作服装时,以实样为标准。成衣一般按照一定的工艺流程制作,成品出来后,服装设计才算真正的完成,但是设计师的工作重点一般在前半部分,实样制作出来后,就用不着设计师过多参与了。

第二节 服装设计创意的目的

首先,求新求变是人类的本性,从古到今,人们自觉或不自觉地都在进行着各种创新的尝试。创新能体现设计师的自我价值,在设计师众多的今天,设计出有新意的作品是设计师们追求的目标。例如,20世纪90年代在时装界崛起的比利时设计师马丁·马杰拉、凡·诺顿、德克·比肯贝、安·德姆斯莱特等六人,被服装界称为“安特卫普六子”。他们的设计在承袭了20世纪七八十年代日本风的基础上,继续推行解构主义。凡·诺顿设计的北欧乡村风情的轻嬉皮风格服装,用乡村印花图案加上地毯图案,再配上乡村的大针脚,并常把不同的异域风情组合在一个系列的服装中。安·德姆斯莱特以带解构风格的中性化服装为特色,被评论界称为“雌雄同体”、“黑色摇滚”的服装风格。马丁·马杰拉利用旧衣服解构回收、再组合的服装,以非现实主义的设计理念,挑战既有的服装模式。他们均用自己独特的眼光诠释服装,引起时装界的注目。

服装设计创新是为了满足市场需求。从服装市场来看,服装的个性化是人们对服装的主要需求之一。随着服装加工技术和速度的提高,以及社会分工的细化,追求服装风格的多样化成为可能,从服装市场上就可以看到,大商场里陈列着各种风格的品牌服装,街边小店里的服装同样呈现出不同的面貌。社会的需求,为服装设计师提出了要求,不断创造出有新意的服装,以满足不同个性的人群。

创新为品牌服装的不断发展起到决定性作用。一个服装品牌的发展,需要完善的开发系统、生产系统、形象系统、营销系统、服务系统、管理系统。一个品牌成功的重要因素主要是人才,然后是一套配合良好、结构合理的运作班子。在服装产品生产过程中产品设计工作是最重要的,设计的结果直接影响品牌的生存。设计师的创新意识、创新能力与产品的开发有直接的关系。如意大

利老资格品牌古资，在20世纪80年代初状况不佳，为了开创新局面，该品牌大胆启用充满创新意识的美国新生代设计师汤姆·伏德，为该品牌带来转机。看到老品牌的运作方法，法国品牌迪奥也紧随其后，请出英国新秀约翰·加利亚诺，结果使人看到了老品牌的无限生机。这就是具有创新能力的人才给品牌服装带来的发展。

小结

本章主要阐述了服装设计创意的概念、服装设计要素、服装设计的分工、服装设计的完整过程、服装设计创意的目的等方面的内容。在服装设计创意概念中，介绍了创意是创造一种新意和新方法，它是一种意识，是人类思维活动中最积极、最有意义、最神奇的现象。它的特点是独特、新颖。服装设计要素中说明了款式、色彩、材料是服装设计的三个基本要素。款式设计是对服装样式的设计，是创造服装风格的基本骨架。色彩设计就是确定服装的色彩面貌。材料就是设计或者选择服装材料，它是服装的物质基础。在服装设计的分工中，给大家介绍了服装设计存在设计、结构和工艺三方面的分工。服装设计是首先进行的工作，是结构和工艺的基础，是确定服装实用性和风格的基本保证。服装结构设计是解决服装立体造型的方法。服装工艺制作是将分散的裁片缝合起来，使服装得以实现的最后一个工序。在服装设计的完整过程中给大家介绍了服装从设计到制作成产品的完整过程，即：目的、构思、效果图表达、制定服装规格、结构设计、制作样衣、试衣、裁剪、缝制，经过以上整个过程，服装从设计到成衣。在服装设计创意的目的中，分析了驱使设计师不断创新的原因：首先，求新求变是人类的本性，从古到今，人们自觉或不自觉地在进行着各种创新的尝试；第二，创新能满足大众对服装市场的需求；第三，创新能为品牌服装的不断发展起到决定性作用。

第二章 服装设计创意构思的来源

服装创意构思的来源,也可以理解为服装创意构思的灵感来源。所谓灵感,是人们由于对某件事物构想的高度集中,引起情绪的高涨而迸发出来的创造能力。灵感并不是偶然现象,是创作者对某一事物的长期思考、反复推敲、积累经验和不断地实践而得来的结果。服装设计的构思与灵感有关,设计构思的最初阶段就是寻找灵感寻找素材的过程。而灵感与我们的生活环境、现实社会、科技成果、艺术现象、历史等因素有关,我们可以从以上各种现象和事物中提炼出形式、色彩、材质感等,并运用一定的艺术手段转化为服装语言。寻找灵感寻找素材就是在寻找服装设计创意构思的来源,我们从以下各方面进行讲解。

第一节 历史服装元素

历史服装是服装变迁的记录,是民族文化的载体。历史服装积累了每个时代的审美意识和服装的制作经验,我们能从历史服装中得到很多启示,关键是怎样利用历史服装这一资源。完全照搬原样,谈不上创新。我们可以用历史服装的某一元素,如款式、色彩、装饰、零部件、局部结构等激发创作灵感,并与现代设计手法结合起来,这才是借鉴历史服装的价值所在。如图2-1飘拂的薄纱上面印着中国古代仕女头像和白描表现的从中国古代官服装饰纹样变化而来的树叶、云、水图案。图2-2的上衣是从古代阿拉伯贵族使用的马鞍造型与紧身胸衣结合而来的,这种前后凸中间凹的曲线轮廓与紧身胸衣和女性躯干轮廓不谋而合。图2-3是将西方历史服装的紧身胸衣中系带元素用在现代时装设计中。图2-4是将中世纪帝政时期精湛细腻的设计手法用于高级时装设计中。



图2-1



图2-2



图2-3



图2-4

第二节 自然元素

自然界是我们很容易接触到的，到自然界去感受一下：声音、色彩、植物的造型、植物的影子、植物的局部、植物的纹理、花朵的造型、动物的毛皮图案、动物的体态、山水风景等都可以运用到设计中。运用自然界的素材设计服装是设计师们常用的手法。图2-5是以各式仿动物毛皮图案设计的服装，这类服装具野性之美。图2-6是用孔雀羽毛作装饰的服装。图2-7摹仿鸟翼羽毛层次设计的袖子，表达人们向往飞翔的愿望。花朵的造型可以直接运用到服装中，用花卉图案面料设计服装的手法就太常见了，如图2-8。



图2-5



图2-6



图2-7



图2-8

第三节 社会元素

社会随时随地都在发生着变化,社会环境中发生的事情,一般会通过各种媒体传播给大众,受到大众的关注。如果我们将社会变动的因素运用到服装设计中,容易在大众中产生共鸣,因为人们对其事情的背景资料、发生发展过程有一定的了解,在服装中出现,不会让人感到陌生。如9·11事件发生后不久,在服装T型台上就曾出现过带阿拉伯风格的服装。前几年上海召开的APEC会议,还使唐装在一定范围内流行了一阵子。还有就是社会生活环境中的一些符号或非主流文化现象也可以作为素材运用到服装设计中,如图2-9衣服背面的图案是禁烟标志。图2-10是借鉴当年朋克风貌元素设计的服装,将代表朋克服装元素的黑色、金属纽扣、链条等用在设计上。



图2-9



图2-10

第四节 科技元素

科技与时代的进步有关,科技的发展同样受到人们的关注,将科技元素运用到服装设计中,反映科技成果,让时装紧随时代的脚步。科技元素的运用指两个方面,一是将科技成果的局部形式用于服装设计,让人们联想到科技成果的形态。比如,对外太空的探索,一直是科学家们的追求,于是航天飞机、太空舱里的一些局部造型线、宇航员的飞行服、飞行斗篷和太空舱的银灰色都可以运用到服装设计中。20世纪60年代,“宇宙风格”服装曾风行一时,其中库雷热设计的白色乙烯合成树脂太空系列服装,被当时媒界称为“迷你炸弹”,另外一套是拉邦纳2003年的金属服装,如图2-11。皮尔·卡丹的宇宙时代新时尚等都是运用科技元素作服装设计的典型,如图2-12。

另一方面,科技元素的运用还表现

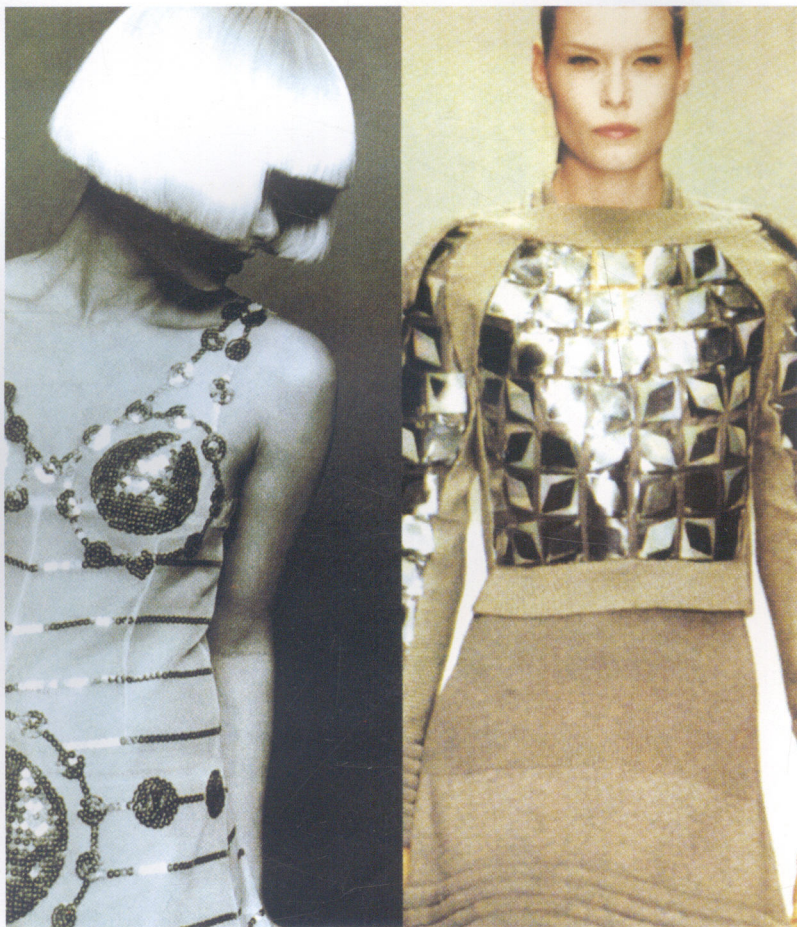


图2-11



图2-12



图2-13

在对高科技新型面料或金、银、金属扣的使用上,如图2-13。如膨体聚四氟乙烯面料,具有耐化学稳定性,耐高温等特性,现在该面料已成功应用于医药、食品等行业的除菌过滤,以及消防、防化等服装行业,特别适用于防护服、隔离服、消防服以及运动服等产品。还有金属纤维防辐射面料,具有永久性防静电、防电磁波的功能。现在各种高科技新型面料已大量运用到服装中。

第五节 艺术元素

艺术作品是社会文化最敏感的反映,社会的先锋思想和文化潮流都会立即出现在艺术领域中。设计与艺术有很多共通之处,设计师对形式的营造是一种艺术创造。文学、音乐、戏剧、舞蹈、绘画、雕塑、建筑、园林、摄影等无疑是服装设计的灵感来源之一,都有可能转化为服装设计的素材。绘画中的色彩关系、文学中的意境、音乐中的旋律、戏剧的夸张、建筑与雕塑中的体量感、舞蹈中的人体姿态、摄影中的光影虚实等与服装设计有相通之处,艺术作品是服装设计的主要灵感来源。

我们可以从古典绘画、现代主义绘画、后现代主义绘画中汲取灵感,将绘画形式转化为图案。如图2-14是波普艺术转化为服装图案的设计,波普艺术的一些典型图式如伟人头像、体育与娱乐明星的变形人体、黑客和数字、卡通和漫画、警句文字和各种书体、虚拟风景和个人写真等常通过各种数码印花工艺表现出来。还有涂鸦艺术、蒙德里安几何图形、传统壁画局部、中国画、古代瓷器图案等也常常印染在服装的某一部分,如图2-15至图2-17。图2-18将中国古代园林微缩景观运用于头饰设计中。

音乐是抽象的,但我们可以感受到音乐的流动韵律,然后再用面料塑造出有韵律感的形式,如图2-19。

建筑、雕塑中对体量感的追求,启发我们用服装材料来塑造建筑感的服装,如图2-20。

戏剧中特殊的妆型和夸张的手法,可以引用到服装设计中,戏剧妆型可作模特化妆参考,夸张手法可以借鉴到服装的廓形、部件和色彩处理上,如图2-21是典型的戏剧夸张风格时装。



图2-14