

服装设计 with 创意

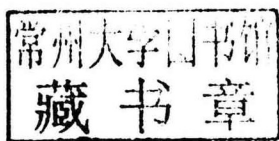
杨晓艳 著



电子科技大学出版社

服装设计 with 创意

杨晓艳 著



电子科技大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

服装设计与创意/杨晓艳著. —成都:电子科技大学出版社,2017.6
ISBN 978-7-5647-4544-8

I. ①服… II. ①杨… III. ①服装设计 IV. ①TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 118847 号

服装设计与创意

FUZHUANG SHEJI YU CHUANGYI

杨晓艳 著

策划编辑 兰 凯

责任编辑 兰 凯

出版发行 电子科技大学出版社

成都市一环路东一段 159 号电子信息产业大厦九楼 邮编 610051

主 页 www.uestcp.com.cn

服务电话 028-83203399

邮购电话 028-83201495

印 刷 四川煤田地质制图印刷厂

成品尺寸 185mm × 260mm

印 张 10

字 数 202 千字

版 次 2017 年 6 月第一版

印 次 2017 年 6 月第一次印刷

书 号 ISBN 978-7-5647-4544-8

定 价 32.00 元

版权所有,侵权必究

前 言

衣、食、住、行是人类生活不可缺少的要素,而“衣”被放到了首位,足见其在人类生活中的重要地位。随着人类社会的发展与进步,服装也经历了由低级到高级、由简陋到精致的漫长演变过程。人们也更注意通过服装展示自我、展示生活情趣。

服装设计是一种传达性的造型艺术,既有艺术成因,又有科学技术含量。服装功能的历史演进,使得服装越来越艺术化,这就对服装设计提出了更高的要求,简单的替换、模仿、抄袭、重复已远远不能满足人们的需要。服装设计需要创造、创新,需要引领时代潮流。

本书共十三章,主要从服装设计与创意设计两个方面进行讲述。第一章至第六章主要讲述了服装设计,内容包括服装设计概述、服装款式设计、服装的面料、服装的装饰、专项服装设计、服装的系列设计;第七章至第十三章讲述了主要创意设计,内容包括创意服装设计、创意设计是服装设计的灵魂、创意设计是服装品牌的核心、创意设计与生产过程、创意设计受市场引导、创意设计要与时俱进、创意设计在民族服装中的体现。

本书由黄河科技学院的杨晓艳著。

由于水平有限,加之时间仓促,书中难免存在一些错误和疏漏,敬请广大专家和学者进行批评指正。

著 者

2017 年 5 月

CONTENTS

第一章 服装设计概述.....	1
第二章 服装款式设计	22
第三章 服装的面料	41
第四章 服装的装饰	46
第五章 专项服装设计	60
第六章 服装的系列设计	73
第七章 创意服装设计	84
第八章 创意设计是服装设计的灵魂	93
第九章 创意设计是服装品牌的核心.....	105
第十章 创意设计与生产过程.....	111
第十一章 创意设计受市场引导.....	123
第十二章 创意设计要与时俱进.....	128
第十三章 创意设计在民族服装中的体现.....	137
参考文献.....	150

第一章 服装设计概述

一、服装的概念

通常,“服装”是指一切可以用来穿着在人体上的物品,如衣、裤、裙等。服装伴随着人类社会的文明与发展而来,与人类社会有着密切的联系,除了字面意义之外,服装还有丰富的社会与文化内涵。

服装有着物质和精神的双重性。服装是人类物质文明发展的产物,服装的发展受到社会生产力发展水平的影响,要制成服装必须有具体的材料和制作工艺,而材料的更新和工艺提高,才使服装从粗陋走向华美。服装与人合为一体,这由人和服装共同构成的着装状态,必然反映了着装者的政治、宗教、习俗、审美观、社会行为规范及评价标准等,所以服装也包含了社会文明。

二、服装的功能

(一) 实用功能

防护功能:穿着服装的首要目的是遮蔽人的身体,阻隔外界对身体的伤害,使身体健康。当然不能过分强调防护功能而忽略舒适和方便的特点,如在炎热的夏季不能为了保护皮肤不被晒伤,而一直穿着厚重的隔离服等。

适应功能:服装自身要能够适应人的形体特征以及活动需要,不妨碍身体健康的同时,还应该适应不同的消费群体的不同需求,如不同年龄、不同文化的人,其审美需求不同;不同职业、不同场合,人们对实用功能的需求也不同。

(二) 审美功能

服装作为单独的审美对象,其色彩、图案、材质、款式等,都应具有一定的美感,以满足人们的审美需求。服装被人穿上身以后,与人共同形成审美对象,服装可以弥补人的形体上的不足,美化人的形象,不同的着装风格能表现不同人的气质与形象。

(三) 社会功能

服装的穿着需要适应一定的社会环境和社会风俗习惯等。社会环境不同,显示的时代风貌不同。不同的民族服装或传统服饰,显示不同的民族风俗。设计师在设计服装时,也应考虑社会的风俗习惯等,以适应社会的思想意识及不同的社交场合的要求。

三、服装的分类

服装应包括两部分的内容:主体部分是衣服(衣裳),即人体着装的主要部分;另一部分是配饰,对服装的功能起补充和烘托作用。

(一) 衣服

衣服的种类很多,分类的标准也很复杂。

按款式分	西服、夹克、裙、裤、大衣、连衣裙等
按材料分	丝绸服装、棉质服装、皮革服装、裘皮服装等
按色彩和图案分	单色服装、条格服装、图案花型服装等
按季节分	春装、夏装、秋装、冬装
按性别分	男装、女装
按年龄分	婴儿装、童装、青少年服装、中老年服装等
按职业分	学生服、教师服、军服、警服等
按民族分	藏族服装、朝鲜族服装、苗族服装、傣族服装等
按用途分	家居服、休闲服、运动服、工作服、礼服、舞台服等

(二) 配饰

形成整体搭配时,与衣服起组合作用,对人体起保护或装饰作用的配件,称为“配饰”。配饰包括帽、首饰、围巾、腰带、袜、鞋、包等(图1-1、图1-2)。

在现代的着装中,配饰还涉及发型、妆面等。



图 1-1



图 1-2

四、服装设计师的工作流程和服装设计的任务

服装从原材料变成商品有一个复杂的生产过程。在这个过程中,设计师要对其外观形式、结构特征、工艺流程、包装、销售等各个环节进行设计,也就要求设计师能系统地考虑服装设计中各个环节的要求。对服装外观形式进行设计时,要先调研市场的需求,消费群体的审美意识,把握流行和市场变化的脉搏,还要考虑工厂的设备和技术;对服装的结构进行设计时,要考虑外观需求、材料特性和工艺流程的问题;对服装的包装进行设计的时候要考虑产品自身需要、运输

和销售过程中的问题。随着服装工业的日趋成熟,服装设计也逐渐分为几个相对独立的部分,如服装美术设计、服装工程设计、服装营销设计等。在这些设计中,服装外观设计对服装的结构、生产和销售起决定性作用,因此,以设计服装外观为核心的服装美术设计就成了服装设计中最重要的一环。

服装美术设计要对服装的外观进行设计,即对服装外观形式美的几个要素,款式、色彩、图案、材质及它们之间的组合关系进行设计。并且,服装的外观和实用功能、审美功能、社会功能以及市场有着密切的联系,还需要研究服装外观与人体结构、人体活动规律的关系,研究市场流行对服装外观的影响。只有综合地完成这些要求,才能完成好服装美术设计的任务。

五、学习服装设计的方法

从事服装设计需要学习的东西很多,抓住学习的重点是十分必要的。

(一) 学习扎实的基本功

1. 具有扎实的基本绘画技能。为了向别人宣传和展示自己的构思或作品,需要效果图(图1-3)、款式图(图1-4)等;为了指导制作者或生产方将自己的作品生产出来,需要结构图,熟练的绘画技巧能帮助设计者描绘出自己对服装的款式、色彩、图案、材质的设想以及对着装状态的展现;制图能帮助设计者表达出对服装结构和缝制的要求。没有这些能力,设计者无法将自己的思维和创作展现,别人也无法了解其正确的意图,更无法满足对服装的需求。



图1-3

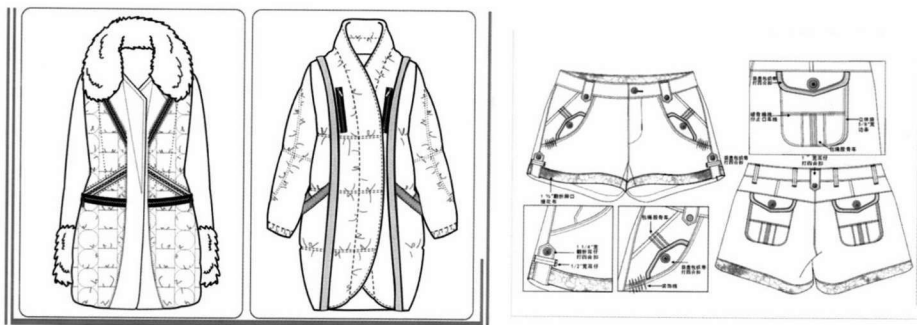


图 1-4

2. 掌握相关的基本知识。从事服装美术设计必须具备以下基本知识:知道人的形体结构和特征、人体的活动规律,了解服装材质的性能和外观特点,掌握服装的制作工艺。

3. 人体结构、不同人群的形体特征和人体活动规律是服装设计的依据。服装的各个构成部件,如开领的深浅、腰围的大小、肩的宽窄都要以人体结构、人的形体特征和人体活动规律为依据去考虑,才能做出美观、合体的服装。同时,服装的分割线形态、装饰线位置以及装饰图案的比例等,都应结合人体比例和人体美的表现去考虑。

4. 服装材质是实现服装款式的物质基础。设计者要全面准确地了解材质的性能、色彩、图案、肌理等外观效果,并努力按照展现美的规律把它们和款式结合在一起,以适应需求。

5. 服装裁剪和缝制工艺是实现服装设计的手段。设计者可以自己动手制作样衣,以便在样衣的裁剪、缝制过程中发现问题、解决问题,有机会不断完善、整理和完整展现自己的构思和设计。

(二) 丰富的积累与感知美的能力

以表现技巧作为基础,可以进行创作,但创作要具有美感、创新,创作形神兼备的作品,需要培养美的观察力和辨别不同形式美的审美能力。通过对素描、速写、色彩、图案的学习,培养均衡的美、韵律的美、对比的美、和谐的美等方面的意识。在课堂以外,还应多观察、多积累、多记录美的事物。

资料的积累是必要的。多积累服装资料,把自己喜欢的服装随时进行记录,或绘画,或拍照,或剪贴,记录后更重要的是进行资料的整理,服装的款式、色彩、

图案、材质、整体着装,以及与之搭配的鞋、帽、包、首饰等配饰,穿衣人的特征及衣着环境,同时还有自己的感受和意见。持久、反复地记录,为从事服装设计奠定基础。

丰富的积累除收集资料外,还包括修养和知识的积累,如艺术修养、文学修养、心理学修养等多方面。绘画艺术直接有助于服装设计,音乐艺术可以间接地培养对美的感知能力,心理学可以帮助分析消费群体的审美心理、审美要求及其变化,使设计师能即时把握流行趋势。总之,拥有综合而广泛的知识作基础,能使设计者在进行服装设计时,将更多的内涵和生命力赋予作品。

(三)较强的适应能力

服装美术设计者,要能够了解和适应不断变化的流行潮,才能有符合流行潮的服装设计面市,才能受欢迎和畅销。而流行是有时间性、空间性、周期性的,不同的时期、不同的地区、不同的人群、不同的环境,对服装的需求有相当大的差异,这就要求设计者常变常新,深入生活,从生活中汲取养分,将生活中的素材巧妙地运用到自己的设计里。

六、常用绘画工具

- 铅笔:用来起稿,服装美术设计中常用的是2B、HB。“H”表示硬,“B”表示软,前面的数字表示软硬程度,数字越大,就越硬或越软。

- 绘图笔:用来给效果图或款式图描线条,也可用来绘制时装速写,常用的是0.2~0.5 mm的型号。初学者可以用中性笔或钢笔替代。

- 彩色铅笔:用来绘制效果图,也可以使用水溶性彩色铅笔来表现水彩颜料的效果。常使用12色或24色。

- 水粉颜料和水彩颜料:绘制效果图的时候使用。水粉颜料覆盖能力较强,可以表现厚重感的面料,水彩颜料较透明,适合表现透明面料。

- 绘画用纸:速写纸、素描纸、水粉纸是常用的绘制款式图、效果图、时装速写的纸张。有色卡纸在表现一些特殊的面料效果或画面效果的时候使用。拷贝纸,在完成初稿后到正式图纸上时使用。

- 橡皮:质地柔软的橡皮较好。使用时要随时保持橡皮的干净,用脏橡皮把画面擦脏后,就不易处理了。

· 画板:垫纸的木板,板面平滑,大小可以根据画纸的大小来定,常用的是“8开”和“4开”的规格。如果有工作台也可以不使用画板。

其他的用于服装设计的工具还有很多,如马克笔、色粉笔、定型剂、炭笔、勾线笔、丙烯颜料;直尺、曲线尺等也可作为绘图的辅助工具。(图1-5)

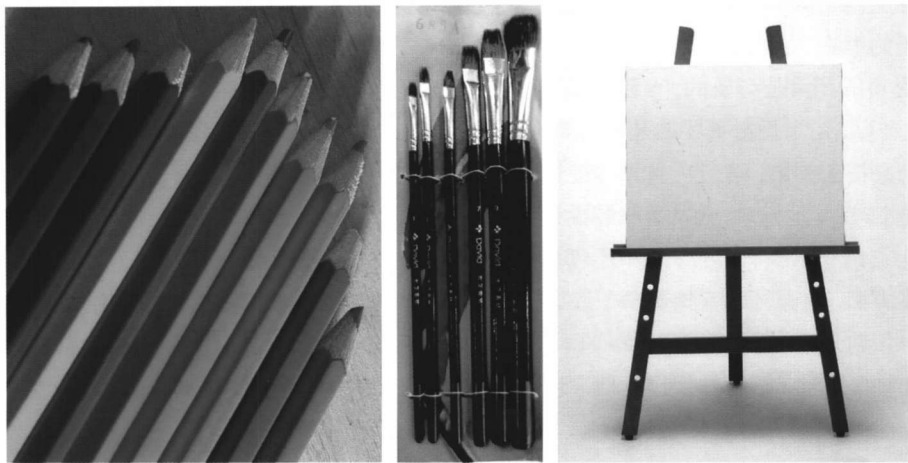


图1-5

七、服装的起源

(一) 服装与人的需要

服装的起源,研究“人类何时穿衣”与“为什么穿衣”的问题。服装的创始与人的需要是紧密联系在一起。当代心理学研究表明,人的行为是由动机支配的,而动机的产生主要源于人的需要。因此,需要、动机、行为、目标构成了一个人类行为的活动结构。

所谓“需要”,主要指人在生存发展过程中对某种目标所产生的欲望和要求,欲望从根本上来说是一种心理现象。行为科学家通常把促成行为的欲望称为“需要”,需要是产生人类各种行为的原动力,是个体积极性的根源。人类为了生存和生活,必然产生各种各样的需要,而动机是在需要的基础上产生的。按照美国心理学家马斯洛(Maslow)的“需求理论”,人类的需求分为五个层次:生理需求、安全需求、社交需求、自尊需求和自我实现需求。这种由低层次向高层

次发展的需求概念,基本上概括了从物质到精神需求的全部内容。人类需求的满足大致是通过自然环境和人为环境两个方面来完成,服装设计反映了人类自身的装饰心态和装饰现象的存在,人类在改造世界的同时,改变着自己的生活方式和行为方式,同时也表明了实用与审美统一的功能和价值属性,所以服装的设计在满足人类不同需求的层面上具有重要意义。从事社会科学的专家学者,对人类服装的起源从自然本能的人体防护和社会性的装饰观念两个方面进行研究和分析,分别从不同的角度,为服装的出现寻“根”求“源”。其中最有代表性的就有:因为男女性别不同而产生的蔽体遮羞以及吸引异性说——为了实用而护身御寒,为了美观而装饰护符,为了狩猎需要而模仿其他猎物的形象。其他还有巫术说、图腾说、社交说、游戏说、模仿说等等。而美国服装心理学家赫洛克认为:这些说法都还不能确切地说明人类装饰和衣着的起源,只有当人类逐渐有了关于服装怎样影响穿着者和观赏者的一定知识以后,才能自然产生上述的各种动机。因此上述观点尚不能充分地、完全地回答服装起源的问题。但从现存原始民族的调查研究来看,服装起源的因素应是多方面的,也许因为时代、地区等条件不同,各以某些原因为主。我们通过不同的角度去理解和看待这个问题,对我们了解服饰的起源是很有意义的。

我们今天的社会是从蒙昧野蛮的原始社会发展而来的。作为与人类文明息息相关的服装就像那历史的链条,联结着原始人群和发达的现代文明社会。研究服装的起源,对于我们探寻服装设计的历史,理解服装的本质是必不可少的。

(二)骨针与串饰——服装发生的标志

就远古人类着装而言,现已发现了距今约2万年的用于缝纫的骨针。北京附近的“山顶洞人”,分布在欧洲、非洲、西亚一带的“尼安德塔人”几乎同时发明了缝合兽皮用的骨针。原始缝纫工具骨针的出现,意味着人类已告别赤身裸体的时代,生产技能已经提高到可以将兽皮等缝缀起来护身御寒,而这一行动便是人类创造衣服的第一步。骨针作为人类服饰文化的杰出标志和信物,标示着人类的造物生产已开始向审美的方向发展。

沿着人类着装的审美趋向,进而可以发现纯装饰性造物品类——串饰的存在。早在旧石器时代晚期的文化遗存中就发现石制的串珠,骨制的头饰、耳饰,牙制的项圈以及贝制的臂钏等。各种各样的装饰品,成为人类注意自身美观,利

用外部器物来修饰、美化自身的开始。这种普遍存在于早期人类心目中朦胧的审美意识,对服装与文明的起源提供了重要的启示,它是人类走向装饰自己、美化自己之路的一个里程碑。(图1-6)

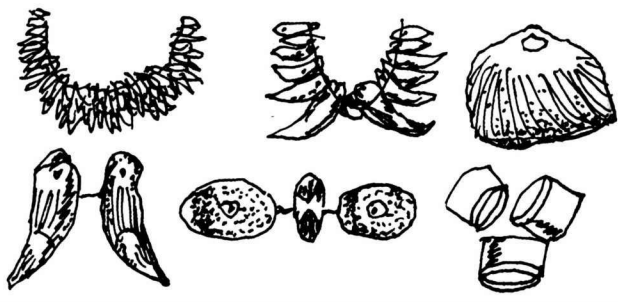


图1-6

(三) 服装的基本型制

服装的型制离不开人的基本形,因此服装外形应依据人体的形态结构进行新颖大胆、优美适体的设计。服装在历史上出现的基本型制可概分为:

1. 套头式

套头式是指把布从孔直接套在身上的穿衣方式。即在一块长方形布中间开一个能套头的孔,当把头套进去以后,前后两片布自然垂下,可用腰带系之或加扣。其孔可圆、可方,也可呈菱形。我国古代称“贯头衣”。将两块布上端的一处或两处缝合,而从中部套头的古希腊的长衣和古罗马的圣带等都是套头式服装。欧洲中世纪的卡尔玛提卡装就是把布料裁成十字形中间挖领口,在袖下和体侧缝合成的宽松式贯头衣。

2. 门襟式

门襟式是指前襟式服装,着装方法类似于短和服。它是从套头式发展而来的,即把套头式服装的两侧部缝合,避免侧部翻卷,是为了便于穿脱,而在前部的中间开口。我国古代的褙子、日本的和服等都属于门襟式服装。

3. 缠绕式

缠绕式是指将长方形或半圆形的布料缠在身上或披在身上的穿着方式。这种穿着方式没有固定的服装形态,只是把一块平面形的布料卷在人体上。古埃及的缠腰布,古希腊、罗马的大长袍等都是典型的缠绕式着装方式。

4. 穿衣式

穿衣式是指裤子、裙子式的上下分开的穿着方式。我国古代的襦裙就是上下身成套的裙子。在欧洲,古代波斯的王公贵族都是上身穿 candy,下身穿裤子。

5. 连衣式

连衣式即指衣裳上下相连的着装方式。我国古代的深衣、袍服等属于此类着装。连衣裙也是由上衣和裙子合成一体构成的裙装,腰部切割时根据腰部位置的变化,分为自然腰线的连衣裙、高腰连衣裙、低腰连衣裙等(图1-7、图1-8)。



图1-7



图1-8

八、服装的发展

(一) 服装随时代而嬗变

《圣经》告诉我们,人类第一件服装是亚当和夏娃设计的,但这仅是传说而

已。根据民族学的调查资料来看,衣服的式样是逐渐发展的。最初先民们利用野生的草、树皮乃至兽皮,经简单制作,用以御寒护身。而原始的手编又促使了纺轮的出现,在河姆渡、庙底沟等中国新石器时期居住的遗址中,都曾发现过各种型制的石纺轮和陶纺轮等许多纺织工具。这表明七千年前的人类就己能用植物纤维来纺纱织布,并从根本上改变了人类的着衣状况,开始了真正意义上的穿着衣裳。中国的原始纺织技术不仅织造出了麻织物、毛织物,而且还织造出世界古代史上独特的丝织物。各种纤维材料的应用,为服装的形成和发展奠定了坚实的基础。

清代学者叶梦珠说:“一代之兴,必有一代冠服之制,其间随时变更,不无小有异同,要不过与世流迁,以新一时耳目。其大端大体,终莫敢易也。”(见《阅世编·冠服》)所谓“一代有一代冠服之制”,就是指的服饰的时代性。

中国古代服装类型分为套装式的上衣下裳制以及整合式的上下连属制,如深衣、袍、衫等,形成了服装设计的两种基本型制,各个时期的各种类服装均按照这两种基本型制发展变化。始于周代的章服制度,使服饰成为官职大小与等级身份的标志,如冕服、弁服、元端、深衣、袍、裘等不同的场合穿的服装。《管子》一书中说:“昔者桀之时,乐三万人,端噪晨乐,闻于三衢,是无不服文绣衣裳者。”这里所谓“文绣衣裳”即妇女们穿的以绫纛缝制的衣裳,从中可以看出服装设计和制作的水平以及高度发展的服饰审美意识。春秋战国流行“胡服”;秦代流行“花罗裙”;汉代流行“衣必锦绣”;魏晋时期是最富个性审美意识的朝代:“褒之博带”是魏晋南北朝时的普遍服饰,其中尤以文人雅士居多。盛唐出现的袒胸露臂、宽衣大袖,可谓衣褶飘举,富丽堂皇。周诗:“惯束罗裙半露胸”,即是描绘这种装束。这是中国古代着装中最为大胆的一种,足见唐人思想开放的程度。宋人受程朱理学的影响,焚金饰,简纹衣,以取纯朴淡雅之美,服饰向典雅清秀方向发展;而明代是中国古代服装发展史上最鼎盛的朝代,由于恢复汉制,服饰华丽异常,盛行绣吉祥图案,追求庄重大方;清代则趋于服饰的繁丽和工艺的精巧。其间,妇女所穿的襦裙、半臂、褙子、比甲流行时间最长,成为唐代至明代千余年妇女穿着的服装。据史载,章服制度一直沿用到清末,其间虽有增删改易,总的来说,还是一脉相承的。到了封建社会末期,西洋文化逐渐东行,留学生脱长袍马褂,换西装革履,也都与当时所处社会的意识形态的变化有密切联系。