

高等美术院校系列教材

服装设计

主编：王可君 唐宇冰

湖南美术出版社

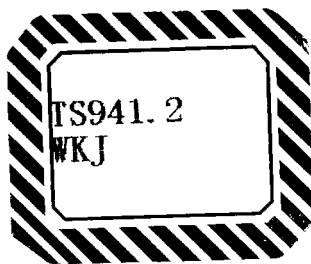


「 高等美术院校系列教材

服装设计

主编：王可君 唐宇冰

湖南美术出版社



高等美术院校系列教材

丛书策划: 左汉中 李 松

主 编: 朱训德

副主 编: 郑林生 胡师正 谢 雳

编 委: 朱训德 郑林生 胡师正 谢 雳 陈和西
曲湘建 姜松荣 李蒲星 李荣琦 洪 琦
坎 勒 杨国平 严 明 陈飞虎 苏广元
曾宪荣 许 彦 唐凤鸣 何 辉 蒋尚文
戴 端 孙湘明 何人可 文 术 焦成根
田绍登 舒湘汉 吴建陵

图书在版编目 (CIP) 数据

服装设计 / 王可君, 唐宇冰主编. —长沙: 湖南美术出版社, 2004

(高等美术院校系列教材)

I .服... II .①王... ②唐... 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(2004) 第 085406 号

服装设计

主 编: 王可君 唐宇冰

参与编写: 周利群 曾云华 廖 莎

伍英鹰 鲁 雯

责任编辑: 李 松 曹 勇

责任校对: 徐 盾

出版发行: 湖南美术出版社

(长沙市雨花区火焰开发区 4 片)

经 销: 湖南省新华书店

印 刷: 长沙化勘印刷有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16

印 张: 9.75

印 数: 1-3000 册

版 次: 2004 年 9 月第 1 版 2004 年 9 月第 1 次印刷

ISBN7-5356-2114-7/J · 1974

定 价: 34.00 元

【版权所有, 请勿翻印、转载】

邮购联系: 0731-4787105 邮 编: 410016

网 址: www.arts-press.com

电子邮箱: market@arts-press.com

如有倒装、破损、少页等印装质量问题,
请与印刷厂联系调换。

目 录

1	第一篇 服装设计基础
1	第一章 服装设计基本原理
1	第一节 服装的分类
2	第二节 服装设计 T、O、P 的关系
3	第三节 服装设计的意义与特征
7	第二章 服装设计形式美法则
7	第一节 对称与均衡法则
9	第二节 比例与分割法则
11	第三节 对比与呼应法则
12	第四节 节奏与旋律法则
14	第五节 统一法则
17	第三章 服装的部件设计
17	第一节 衣领设计
21	第二节 肩袖设计
25	第三节 袋型设计
28	第四节 整体造型设计
39	第四章 设计思维与创意
39	第一节 设计思维的过程
41	第二节 设计思维的训练
43	第三节 设计思维的素材来源
50	第四节 思维与创意
52	第五节 创意服装设计
65	第二篇 服饰图案
65	第一章 服饰图案的基本原理
65	第一节 服饰图案的基本知识
67	第二节 服饰图案的形式法则
70	第三节 服饰图案的基本训练
75	第二章 服饰图案的风格与表现技法
75	第一节 服饰图案的风格
80	第二节 服饰图案的表现技法
84	第三章 服饰图案的应用

97	第三篇 服装色彩
97	第一章 概述
100	第二章 服装色彩的构成原理
100	第一节 光色原理
100	第二节 色彩三要素
103	第三节 色调
105	第三章 色彩心理
107	第四章 服装配色
110	第五章 服装与流行色
110	第一节 关于流行色
112	第二节 关于流行色的使用法则
114	第六章 服装色彩训练
114	第一节 色彩的采集与应用练习
115	第二节 季节色彩的训练
115	第三节 运用流行色进行色彩训练
116	第四节 运用材质进行色彩训练
121	第四篇 服装效果图技法
121	第一章 对服装效果图的认识
121	第一节 服装效果图的形式法则
122	第二节 绘制服装效果图的基本知识
123	第三节 绘制服装效果图的基本步骤
126	第二章 服装人体与表现
126	第一节 头部的表现
130	第二节 服装人体形态表现
132	第三节 服装结构图与服饰配件的表现
137	第三章 服装效果图表现技法
137	第一节 线的表现法
138	第二节 单色表现法
138	第三节 淡彩表现法
139	第四节 水粉表现法
140	第五节 其他表现方法
143	参考书目

第一篇 服装设计基础

第一章 服装设计基本原理

第一节 服装的分类

一、根据气候和环境分类

1. 寒气型——寒带服、冬服、滑雪服（运动型）、防风服等。
2. 暑气型——热带服、夏服、游泳服（运动型）等。
3. 温暖型——温带服、春秋服、旅游休闲服（运动服）等。

二、根据着装形式分类

1. 分离形式——一件式、二件式、三件式。
2. 宽狭形式——合体式、宽松式。
3. 穿脱形式——前开式、后开式、肩开式、协开式。
4. 穿着形式——披着式、系带式、扣襻式。
5. 着肩形式——有袖式、无袖式。

三、根据用途分类

1. 生活服——休闲服、日常服、旅游服等。
2. 室内服——内衣、睡衣、便服等。
3. 职业服——工作服、标志服等。
4. 运动服——竞赛服、运动便服等。
5. 社交服——礼宴服、出访服等。
6. 舞台服——时装表演服、娱乐、戏曲演出服等。

第二节 服装设计 T、O、P 的关系

在服装设计中, T (time 时间)、O (occasion 地点、场合)、P (person 人物、对象) 是必须同时考虑的三个因素, 也是不可分割的重要组合。

一、T (time 时间)

T 指穿用对象对着装的时域要求以及着装目的。例: 李丽应邀参加一个聚会, 针对这个聚会, 设计师应考虑是晚间的社交聚会, 还是假日的休闲聚会? 因为不同时段的聚会, 穿用目的也不尽相同。那么设计师根据不同的时段与不同穿着目的, 所采用的设计手法也大不相同。晚间的社交聚会, 采用的设计手法应充分体现个性风格, 款式应高雅、华丽。假日休闲聚会, 则应尽量体现舒适、自然、轻便、休闲的特点。

二、O (occasion 地点、场合)

O 指穿用对象所处的环境。例: 我们假设李丽所参加的晚间聚会地点是在某星级酒店的宴会厅, 而且是正式的社交晚宴。那么在这种正式的场合中, 李丽的穿着打扮一定要吻合所处的环境以及聚会目的。应采用独特的设计手法, 选用高档的面料, 配合高雅的款式与服饰用品, 给人以富丽、华贵、端庄、秀丽的高雅之感。

三、P (person 对象)

P 指穿用对象本身所具备的条件。例: 李丽年龄在 28 ~ 30 岁之间, 白领职业女性, 身材高挑, 丰满而不泛胖, 皮肤白皙, 形象气质俱佳……

设计师进行设计时, 在考虑 T、O 关系的同时应将 P 所具备的条件融入其中, 通过扬长避短的处理, 知己知彼, 设计出来的作品一定是成功之作。

四、T、O、P 的构成关系

T、O、P 在服装设计构成中是紧密联系、缺一不可

的关系,只有掌握好三者之间的关系,才能设计出整体的完美的艺术作品。

当充分认识李丽(P)所具备的各项条件后,方能采用扬其长、避其短的手法尽显其风采。通过设计师采用手法处理后的李丽,无论从服装款式、服饰搭配、发型、化妆造型上均能适宜高档的社交宴会场合(O),只有通过设计师全方位的整体设计,李丽才可能在晚间(T)的时段中大放异彩。

第三节 服装设计的意义与特征

一、服装的社会心理

在人们的社会生活交往中,衣服作为一种装饰形态,表达了人类追求美的心理愿望,它反映了人的精神面貌和思想情感。因此原始的审美观,是服装起源和发展的重要因素之一。例如,在处于蒙昧时期的原始社会里,古代人为了向他人显示自己的存在,采用文身方法,用原始的装饰物来夸自己的家族和庆贺狩猎的战绩。这种原始的装饰至今仍保留于南太平洋及世界少数地区的土著民族中。

在社会环境中,每个人都根据自己不同的性别、年龄、民族习惯、社会职业及经济水平,穿着能显示自己身份的服装,它反映出人们各自所属的社会地位、气质、文化修养及爱好,因而产生了适应在各种不同社会场合下穿着的衣服,比如礼仪服、职业服、休闲服、运动服、特殊职业服等。

总之,人类为了适应自然环境而保护自己,并且为了满足自己的欲求,作为显示身份或社会地位的手段而穿用服装。随着人类社会文明的推进,现代生活的复杂多样,也更加要求服装具备穿着的科学性、艺术性,在现代文明中求得人类与服装的完美统一。

二、服装与政治、经济、文化的关系

在当今世界,服装对于人类的意义,不再仅限于遮身护体、防寒防暑这些基本的功能了。服装不仅与每个人每天的生活密切关联,而且对每个国家的经济和文化的发

起着重要的作用。

在中国,随着市场经济的发展,服装产业呈飞速发展之势,这使得中国的经济在发展的基础上更进一步迅猛直前,服装产品的进出口业务,已成为我国创汇的重要途径之一,中国的很多知名品牌、知名设计师已踏上与国际接轨之途,在世界时装领域里占有很重要的地位。同时随着中国在世界政治领域中呈不可忽视的地位,中国传统风格的时装也备受国际时装界的关注与青睐。2001年在上海召开的APEC会议,各国的巨头们身着中国唐装出现在世界新闻中,此举成为当今世界时装界的一大盛事。因此,服装产业的兴旺和发达与政治、经济、文化是不可分割开的。当今服装已成为民族的性格特征、国家发达程度的一种体现,甚至成为整个时代的精神和节奏的一种象征。

三、服装与审美

服装和艺术一样是一种创造。它瞬息变化、绚丽多姿,既流行于社会,又影响于社会。

服装设计师是服饰美理想的创造者。因为他们对一般人的审美趣味和审美理想能施以强大的影响。所以,设计师不仅要通过时装设计创造美,而且还要用美的创造引导和宣传美的装扮,达到陶冶思想情操、美化生活的目的。

服装设计的起点是人,终点仍然是人,人是设计紧紧围绕的中心。只有深切的体察分析和了解生活在新时期的人对于美化生活的渴望,把适身合体、新颖别致的时装带到人们生活中去,才能使时装设计为人们喜闻乐见,广为流行。

同时时装既是时代的产物,具有很高的审美性,又是实用的商品。因此在从事服装设计时,怎样将时装的审美性与实用性有机地结合起来,这是我们每位服装设计工作者永远都应研究的课题。

四、服装与文化、艺术的关系

服装设计是一门综合性的学科,涉及的知识面很广。它除涉及审美与绘画的范畴外,与文学、舞蹈、音乐、建筑等都有着不可分割的关系。

文学用语言作为表现手段,可广泛、细腻、深刻地表现艺术形象,优秀的文学作品,能帮助服装设计师间接取得生活经验,培养高尚的审美情操。

舞蹈是以人体美做基础的,服装的美也是通过人的形体、姿态、动作表现出来的。舞蹈离不开服装,服装烘托舞蹈的节奏和气氛,时装表演就是以表现时装为目的的一种舞蹈。欣赏舞蹈艺术,也是欣赏服装和人体结合的艺术,而且从史料中也可看到,当时流行的时装与舞蹈表演有关。例:唐代是开放的朝代,受外来文化的影响,国内盛行“胡舞”,追赶潮流的贵胄们将胡舞服装的造型改良设计后,便成了流行一时的“胡服”。

建筑谓之“石头写的历史”,建筑艺术对某个时代所流行的服装起着风格相似的影响作用。这说明在同一时代,人们受到政治、文化的某些制约,故而审美的需求往往相互影响。例:宋代由于历史的变革,其建筑风格较之唐代崇尚质朴、自然,故而多用木质的本色来做建筑的装饰,表达一种自然的美感。因此宋代的服饰一般也比较简朴、拘谨。而清代的建筑风格讲究细腻、装饰繁多,故而较繁缛,这除与民族以及民族文化有关外,也是清代受汉文化的影响,形成一种独有的艺术风格特色。同样,清代的服饰风格也是细腻繁缛,除采用繁杂的图案、绚丽的色彩外,还特别注重附加装饰物,形成一种清代特有的风格。

五、服装设计师应具备的素质

服装设计学科涉及的知识除美学、色彩学、解剖学、人体工程学、心理学、纺织印染学、市场消费学、时尚与流行学等领域。想成为一名成功的服装设计师,除了了解上述各学科外,还需备具丰富的生活经验、扎实的基本功、广博的文化知识、高深的艺术修养。

丰富的生活经验是进行设计创作的源泉。生活中蕴藏着服装设计师从事服装设计创作的丰富营养,而丰富的生活又是服装设计师进行设计创作的必备条件。

服装设计师必须具备的基本功是对人体结构、人体活动规律的认识,对绘画技巧的掌握,构成对服装的材料

的了解,对服装工程结构的掌握,对服装制作工艺的熟悉操作,以及对服饰图案、服饰配色等的掌握,当今服装电脑辅助设计(服装CAD)已成为设计师必须掌握的操作技能,故而对服装CAD的熟练操作也是设计师必备的基本功。

广博的文化知识与艺术修养是服装设计师从事创作的无限的源泉,可想而知,一个没有知识与修养做底蕴的设计师,他的作品是无生命力可言的,也是无美感可言的。因此文学、诗歌、音乐、舞蹈、建筑、绘画等等知识,设计师有时间与精力摄入的,尽可大量摄入,摄入得越多越好,真可谓多多益善,摄入的越多,你的作品“吐”出来的才会越多。

总之,完美的、有生命力的服装设计作品是设计师专业知识、文化、艺术修养的结晶。丰富的生活经验、扎实的基本功、广博的文化知识和较高的艺术修养是一个成功的服装设计师的必备条件,不具备这些条件与素质,是不可能成为设计师的,充其量只能做一名工匠而已。

第二章 服装设计形式美法则

第一节 对称与均衡法则

对称是指相对的双方在形状、大小、距离、排列等各方面一一相同。自然界中到处都存在着对称现象，人体就是典型的对称构成。中国的古典建筑群（故宫等），各类传统造型的木、石桥（水乡桥等）均为对称式构造。中山装的造型，就是用对称布局体现出其严肃、庄重和条理美感。

对称具有稳定的视觉感受，在服装设计构成运用中，常将对称方法广泛运用于服装结构、色彩、服饰图案、褶皱的设计中。

对称又分上下对称、左右对称、点对称等。（图1-1~3）

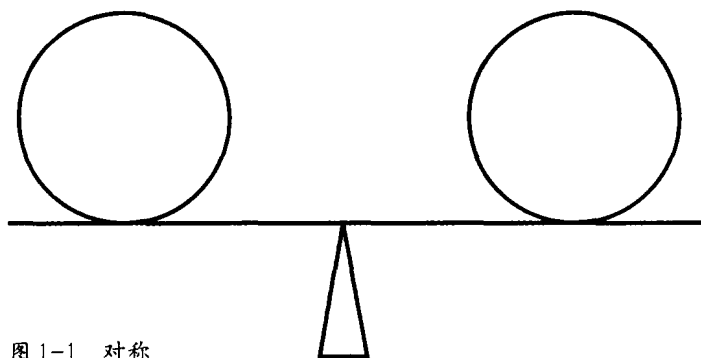


图 1-1 对称

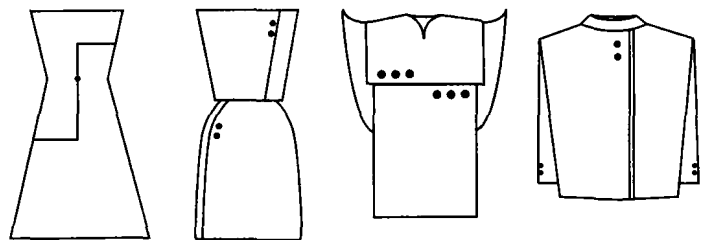


图 1-3 点对称

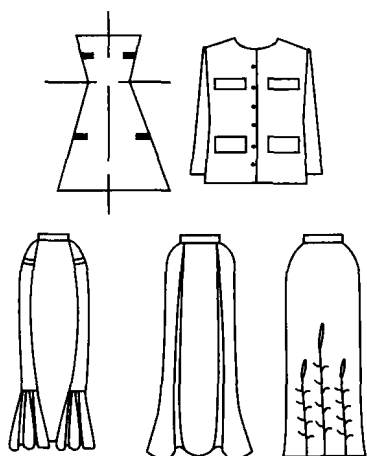


图 1-2 左右对称

均衡是指在一个支点上, 双方不同量、不同形, 但相互保持均衡的状态, 它是一种不对称的平衡, 它的平衡原理类似力学中的力矩平衡。

服装设计为了追求静中有动, 以取悦于视觉心理需求, 通常用变换一方或双方质料、改变面积大小、变化色彩配置等手法来活跃构成布局, 产生非对称的均衡形式。例如形状相同, 色彩不一致; 色相相同, 明度不一致; 图案相同, 面积不一致; 形状相同, 装饰部位不一致等等的处理, 其目的都是为了打破静止的局面, 追求富于动感的美, 变化的美。

均衡的形式比对称的形式活泼, 因而被广泛运用于造型艺术设计(建筑设计、室内设计、雕塑设计、时装设计、工艺产品造型设计、家具设计等)中。在另类艺术中, 均衡形式也被广泛的运用, 例如芭蕾舞、杂技艺术等的表演, 就是采用了均衡的原理与法则。(图1-4、图1-5)

总之, 对称表达的是静态之美, 均衡表达的则是动态之美。

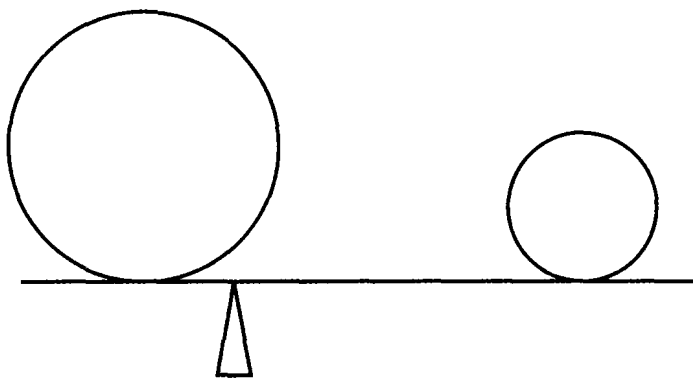


图 1-4 均衡

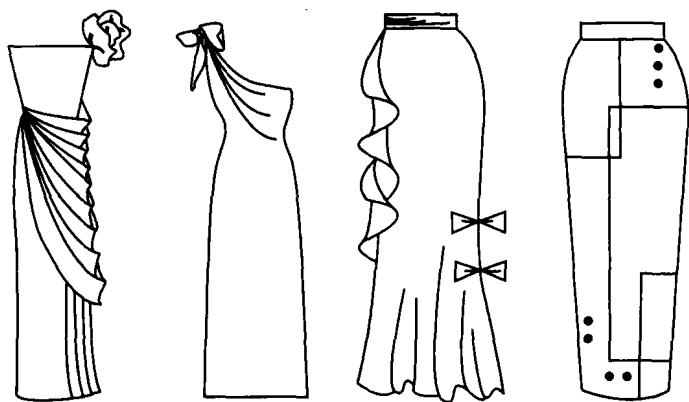


图 1-5

第二节 比例与分割法则

比例是指某局部因素在整体中所占的分量比。比例存在于局部与整体、局部与局部的比较之中,造型设计中作品的局部与整体、局部与局部之间的比例适当,是构成整体形式美的必要条件。

在服装设计中,比例是决定时装款式各部分相互关系的重要因素。时装比例又受人的形体、动作和着装要求所制约,是衡量设计是否合理的标准,往往好的设计总是有着美的比例和合理的尺度。

时装款式的变化在于合理安排各部分尺寸与大小面积之间的相互关系,因而形成外观的形式美感。例如衣长和裙长的比例关系,袖长与衣长的比例关系,衣袋与领形的比例关系,领面与领结的比例关系,口袋与上衣片的比例关系以及用两种不同颜色组合一件上衣,每种颜色占多大面积……这些造型都需有一个美的比例,而“黄金分割律”是大家公认的美的比例,它的具体数字公式是部分量与总量之比为 $0.618 / 1.618$ 。

另外,美的比例又受到流行周期的影响。服装的“比例标准”受流行影响,变化极快,去年的裙子以长为美,今年可能以短为美;今年的上衣流行宽肩、窄摆,明年的上衣可能流行窄肩、宽摆。因此我们在进行创作设计时,既要考察单片的比例美,又要随着时代的变化吻合流行趋势。(图1-6)

分割是服装设计的重要手段,在实践运用中就是把一个大形态切割成两个、三个甚至更多的小形态。例如:用分割线来增加或减少衣片的面积,使服装更加适体,更具曲线美感……

我们在服装设计造型中,往往利用视错原理来调整脸型、体形。而错视现象即是通过人的肉眼直观所产生的错误判断的生理和心理现象。所有健全的眼睛都有共同的感觉。例如:竖线分割有增加高度的感觉,横线分割有加宽人体的感觉,斜线分割有动感,曲线分割有轻柔感等。下面介绍几种错视现象。

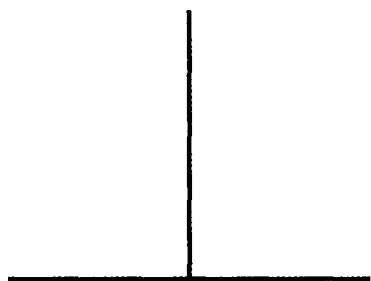


图 1-7a

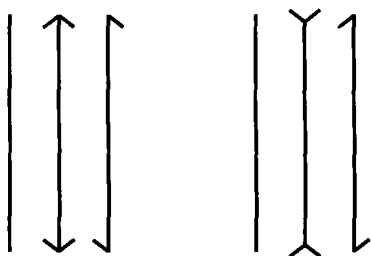


图 1-7b

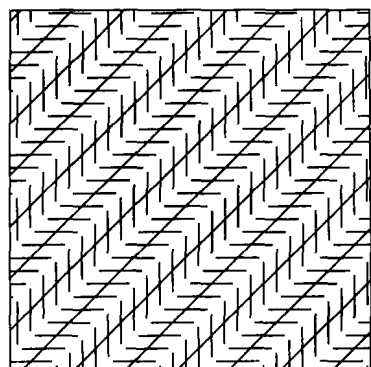


图 1-7c

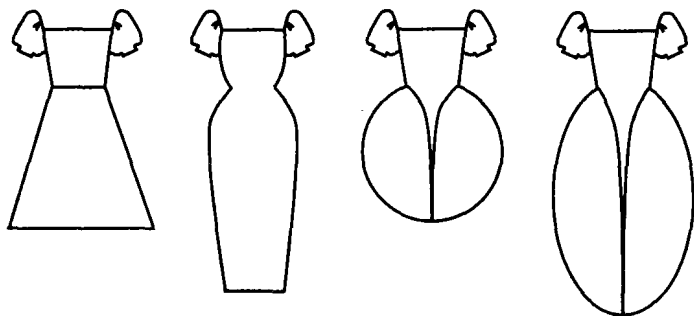
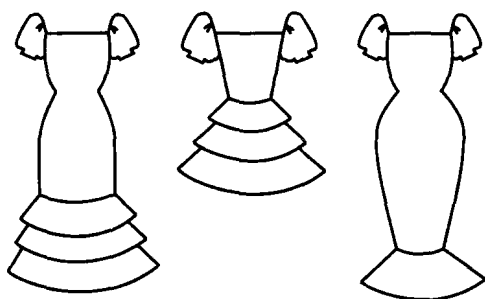


图 1-6 比例

1. 同样长短的线条，垂直线比水平线显得长。(图 1-7a)

2. 左右两组同样的线条，由于两端加了不同的符号则产生不同长短的感觉。(图 1-7b)

3. 在平行的线条中由于加上了垂直、水平线段，产生了不平衡、曲面的感觉。(图 1-7c)

以上图例说明错视现象是客观存在的，我们在服装设计中则可充分利用错视现象的存在来进行体形的调整。

不同的分割使同一形状看起来有胖有瘦、有高有矮。(图 1-8)

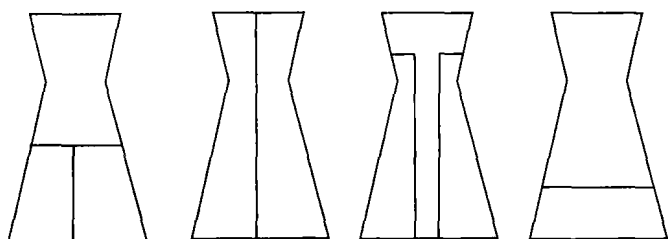


图 1-8 分割

第三节 对比与呼应法则

不同质和量的差异形成对照的现象,称为对比,物与物的区别,是由对比加以识别,由对比加以强调的。对比又是事物矛盾性的表现,有矛盾才会有对比,有对比,事物才显示出多样变化、生动活泼的景象。对比在设计造型中,指定用线、形、方向、肌理、明暗、色彩等视觉要素表现出对立的、动的变化效果。

对比在服装设计造型中,涵盖着方方面面,例如:衣领与衣身的面积对比,衣袋与衣身的面积对比,衣长与裤长、裙长的长度对比,服饰图案与裙身、衣身的面积对比,装饰边、带与裙身的面积对比,纽扣与叠门的面积对比,直线与曲线的形态对比,方形与圆形的形态对比,面料质地的对比,色彩对比,花色与素色的对比,黑、白、灰明度关系的对比等等。

尽管对比关系存在于事物的方方面面,但我们在进行服装设计时,应尽量充分利用对比的方法来突出与强调服装构成效果。根据款式的需要,运用对比双方的比较就能知道,什么地方应加入装饰,什么地方应减少装饰,什么地方的口袋面积应小,什么地方的口袋面积应大,同时对过于平淡的款式应加强对比关系,对过于杂乱的款式则应减弱对比关系,这样才能取得协调、活泼的效果。

呼应是事物之间相互照应、相互联系的一种形式,如一呼一应、一呼百应等。

在服装款式构成中,呼应是加强相互因素之间相互照应、相互联系的一种方法。一个图形或一种装饰手法单独出现在一套服装构成中常有孤立、失重感,如果在其他部位再有一个或几个相同或相似的图案或图形出现,这些图案或图形就会构成一种内在关系,构成相互之间的联系,从而使整套服装形成一种完整、均衡、安稳感。

由于呼应关系具有一种相互照应的作用,使设计作品可产生统一、完美的感觉,故而常被设计工作者采用,同时还可运用呼应关系使服饰配件与服装整体配套,形成一种全新的整体的完美的协调关系。(图1-9)

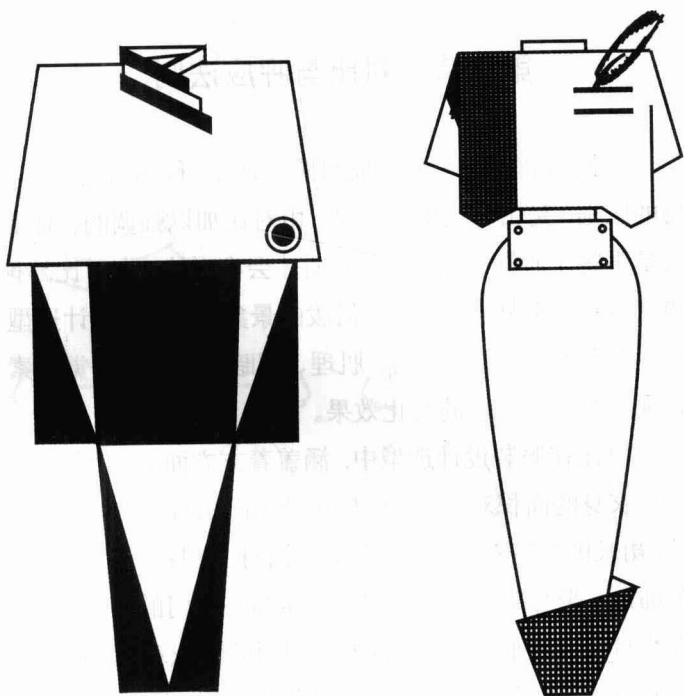


图 1-9

第四节 节奏与旋律法则

节奏和旋律,原是音乐和诗词中的术语。节奏是指具有时间形式的艺术,诸如音乐、舞蹈等,它们可通过视觉、听觉而形成相互联系的音和形的变化,并且伴随时间的流动在秩序上表现为得到统一的运动感。例如:钟表的秒针有规律地走着,这声音的反复,即产生了节奏。

节奏是有秩序的反复。一个点没有节奏,两个点、三个点再三地重复出现,便产生了一种机械的节奏。服装款式的节奏,常表现在门襟的纽扣点排列,结构线的反复与起伏,多褶皱的褶道线反复,自然垂摆裙一起一伏的律动,多层次裙的渐增变化……

综上所述,由于点的变化、线的变化,节奏也就产生多种多样的效果,我们将它归纳为如下几类:

1. 有规律的节奏(图 1-10)
2. 无规律的节奏(图 1-11)
3. 等级性节奏(图 1-12)
4. 曲线节奏(图 1-13)