

[德] 安妮特·费舍尔 (Anette Fischer)

[英] 基兰·戈宾 (Kiran Gobin) 著

国际时尚设计丛书·服装

时装设计元素： 结构与工艺

Basics Fashion Design: Construction for Fashion Design

第2版
2nd edition

赵 阳 张艾莉 译
郭平建 审校

国家一级出版社



中国纺织出版社

全国百佳图书出版单位

国

时装设计元素： 结构与工艺


(第2版)

[德]安妮特·费舍尔 (Anette Fischer) 著

[英]基兰·戈宾 (Kiran Gobin)

赵阳 张艾莉 译

郭平建 审校

 中国纺织出版社

内 容 提 要

服装制作是服装和时尚设计的基础，涉及设计与技术两个方面。《时装设计元素：结构与工艺》一书将引领读者经历服装设计和制作的全过程，向读者展示服装的板型制作、人体模型立体裁剪等技巧，直到最终制作成立体、真实的服装。本书还介绍了基本的服装缝纫工艺，并配有极具启发性的插图。本书通过对世界知名品牌设计师、制板师等服装行业人员进行访谈，希望在为读者提供如何融入时尚业、提高技术水平等从业经验和技巧的同时，引起读者的兴趣，激发出创造完美服装成品的灵感。

原书英文名：Construction for Fashion Design, second edition

原书作者名：Anette Fischer, Kiran Gobin

©Bloomsbury Publishing Plc, 2017

This translation of Basics Fashion Design: Construction for Fashion Design is published by China Textile & Apparel Press by arrangement with Bloomsbury Publishing Plc.

本书中文简体版经Bloomsbury Publishing PLC.授权，由中国纺织出版社独家出版发行。

本书内容未经出版者书面许可，不得以任何方式或任何手段复制。

著作权合同登记号：图字：01-2018-1436

图书在版编目 (CIP) 数据

时装设计元素：结构与工艺 / (德) 安妮特·费舍尔, (英) 基兰·戈宾著；赵阳，张艾莉译.--2 版.--北京：中国纺织出版社，2019.1
(国际时尚设计丛书·服装)
ISBN 978-7-5180-5685-9

I. ①时… II. ①安… ②基… ③赵… ④张… III. ①服装—结构设计 IV. ①TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 259036 号

策划编辑：孙成成 责任编辑：苗苗 责任校对：楼旭红 责任印制：王艳丽

中国纺织出版社出版发行

地址：北京市朝阳区百子湾东里A407号楼 邮政编码：100124

销售电话：010—67004422 传真：010—87155801

<http://www.c-textilep.com>

E-mail: faxing@c-textilep.com

中国纺织出版社天猫旗舰店

官方微博<http://weibo.com/2119887771>

北京华联印刷有限公司印刷 各地新华书店经销

2010年7月第1版 2019年1月第2版第4次印刷

开本：710×1000 1/16 印张：12.5

字数：158千字 定价：69.80元

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社图书营销中心调换



●巴黎世家 (Balenciaga) , 2016秋冬系列



“不要熄灭你的灵感和想象，不要成为楷模的奴隶。”

文森特·梵高 (Vincent Van Gogh)

服装制作是服装和时尚设计的基础，对于时装设计师而言，了解并掌握以平面设计 (two-dimensional design) 或纸样 (pattern) 为基础制作三维立体服装的技术是至关重要的，借此他们可以创造出优美的服装款式，能够让服装更加适合人们的身体。服装制作涉及技术与设计两个方面，服装设计师不仅需要决定在什么位置设置服装造型线、口袋、衣领，也需要决定如何处理服装的底边、廓型和结构以创造出独特的设计外观，让穿着者获得独一无二的体验。

本书《时装设计元素：结构与工艺》，将引领读者历经服装设计和制作的全过程，从最基本的面料裁剪到成品服装上的最微小细节的制作，为读者提供一个可以拓展的知识起点。它将向读者们展示服装的板型制作、人体模型立体裁剪以及使平面设计草图变的富有鲜活生命力的技巧，直至最终制作成立体、真实的服装。

本书还介绍了基本的服装缝纫工艺，展示了如何运用省道、衣袖、衣领、口袋以及面料裁剪等技术使服装设计更加富于变化。本书涉及的主题范围广泛，包括服装造型的历史、高级定制时装制作技术、部件缝纫以及相关的服装支撑和结构材料。每一章中还包括对一些业界领军人物的访谈实录和一些具体实操案例，以帮助读者更好地理解这些缝制技术。本书的结尾部分，还向大家介绍了一些服装后期的加工技术和一系列相关的可用资源，以期对那些想要深入探索时装设计元素的读者有所帮助。

此外，本书还配有极具启发性且简单易懂的插图，向读者清晰地介绍了成功的服装结构设计所需的基础技巧、基本知识和历史背景。希望这些内容能够引起读者的兴趣，并且能够激发出创造完美服装廓型和服装成品的灵感。



Chapter 1

入门 1

纸样裁剪所需工具与器材 2

廓型 4

号型与放码 6

板型与纸样 10

从业者访谈 14

练习 15

Chapter 2

纸样裁剪 17

如何解读设计图 18

省道的处理 22

切展法 24

衣袖 26

衣领 36

口袋 46

斜裁 48

制作坯布样衣 50

铺料 56

从业者访谈 62

练习 63

Chapter 3

服装制作 65

服装制作工具 66

缝合 72

缝份处理 76

手工缝制工艺 78

从业者访谈 84

练习 85

Chapter 4

特殊面料的加工工艺 87

毛呢面料 88

蕾丝 90

皮革 92

皮草 95

针织与弹力机织面料 96

亮片和串珠面料 100

天鹅绒 103

透明面料 104

从业者访谈 106

练习 107

Chapter 5

高级定制时装与西服 109

- 高级定制时装 110
- 高级定制时装设计 112
- 定制西服 114
- 定制西服的工艺 116
- 从业者访谈 120
- 练习 122

Chapter 6

立体裁剪 125

- 立体裁剪所需工具和器材 126
- 布纹线和立体裁剪 128
- 立体裁剪的分类 130
- 几何造型 134
- 从业者访谈 136
- 练习 138

Chapter 7

服装支撑与服装结构 141

- 服装支撑与服装结构的发展历程 142
- 服装支撑材料 144
- 衬里与黏合衬的使用 152
- 紧身胸衣 157
- 增加服装的体量 161
- 从业者访谈 168
- 练习 171

Chapter 8

后期加工 175

- 衬里 176
- 贴边 178
- 扣合件 179
- 缝纫用品 182
- 从业者访谈 186
- 练习 188

- 结论 189
- 致谢 190

Chapter 1

入门

对设计师来说，了解服装如何从平面概念发展为三维立体实物的基本原理是很重要的。服装板型就是平面纸板或卡片模板，是设计师进行真正的面料裁剪和缝合的依据。

深入了解人的体型以及如何将测量出的身材尺寸转化为精确的板型至关重要。服装裁剪师的工作讲究精准，他们必须确保一旦布料被裁剪好，服装的各个部分就可以恰到好处地、精确地被缝合在一起。

本章从所需工具和器材开始介绍服装板型的剪裁。随后介绍板型剪裁的过程：包括廓型和比例的重要性；号型和放码以及如何进行准确的尺寸测量。在本章的结尾部分还向大家介绍了板型裁剪的基本模型和式样，并详细说明了尺寸测量与这些模型和式样的密切关系。



纸样裁剪所需工具与器材

使用合适的工具将使服装板型和纸样的裁剪制作事半功倍。这里将介绍几件关键的裁剪工具及器材。

划粉①：用于标记线条或把纸样转移到面料上。

曲线板三件套②：用于绘制曲率半径不同的曲线，如绘制衣领和口袋上的曲线。

43cm三角板③：用于绘制直线的直角三角板，特别适合绘制90°角和45°角。

木锥子④：用于在纸样上钻孔并在布料上留下标记点。

大头针⑤：用于临时将纸张或布料固定在一起。

卷尺⑥：必备工具之一，主要用于测量人体尺寸，由于其可以曲卷的特性，适用性强，也可运用于曲线测量。

纸样打孔器⑦：用于在纸样上作标记，如省道、口袋或其他标记点。打孔器可以在纸样上打一个2~4mm的孔。打孔的位置可以用划粉或线标记在布料上。





样板打孔机⑧：用于标记纸样边缘，在每个平衡点取一个小正方形。这种工具只用于纸样、塑料薄板或薄卡片，不能用于服装面料上。

剪纸刀⑨：顾名思义，仅用于剪纸，以保持刀口锋利。

复描器⑩：用于从纸或纸样上直接复描线条到它正下方的另一张纸上。

纸样模板⑪：用于绘制直线和曲线，并检查角度。

布料剪刀/大剪刀⑫：专用于裁剪布料，以保持刀口锋利。

小剪刀⑬：在缝纫中用于剪线，也可以用来拆掉缝错的线，尤其适用于非常精细和复杂的工作。

铅笔（图中未显示）：可以是自动铅笔或普通铅笔，为了确保线条清晰准确，铅笔的硬度不要比HB软。

铝制米尺（图中未显示）：必不可少的绘图工具，用来连接较长的直线。

廓型

人们对一件衣服的第一印象往往来自于服装的外形轮廓，也就是一件服装塑造出的整体造型。在整个服装设计和制作的过程中，设计师最先应该考虑的就是服装的外形轮廓，其后才是考虑诸如服装的细部、面料或质地之类的问题。

廓型的重要性

廓型是整个服装设计过程初级阶段的基础，设计师通过服装廓型来确定突出人体的哪些部位以及为什么要这样做。这些决定一旦做出，裁剪师和设计师就要开始考虑如何将设计制作成实物，并在必要时，考虑如何使用加固材料和基础材料支撑并构造整件服装。有很多材料和技术可以用来塑造服装的廓型（参见第七章“服装支撑与服装结构”）。例如，使用垫肩来加宽服装的肩部，就可以实现视觉上细腰窄臀的感觉。

比例和人体线条

比例是指整件服装各个组成部分搭配的相对关系和规格尺寸的协调。服装搭配可以让服装看上去凌乱不堪，或者和谐有序。例如，一件夹克搭配裙子和靴子会增强整个服装造型传达出的比例感和平衡感。

使用不同的设计方法，可以很容易地改变服装搭配的比例。例如，改变裙子的下摆、腰线、口袋、分割线或省道的位置就可以明显改善个人体形的宽度和长度的协调关系。此外，适当的面料质地和颜色也能增强服装裁剪和式样所传达出的整体效果。



图1.2 由海伦·曼利（Helen Manley）制作的陶瓷人体模型

廓型的变化

有史以来，时尚始终是一个国家的财富、个人身份和文化的象征。想要更详细地了解服装的支撑和构造的历史，请参阅第七章“服装支撑与服装结构”的内容。



1800年



1830年



1895年



1900年



1911年



1912年



1920年



1947年（新风貌）

图1.3 西方历史上不断变化的时尚造型和比例

号型与放码

服装设计可以通过不同的裁剪和制作来满足每一位不同顾客的需求，也可以通过不同的尺码等级来适应不同身材尺寸的穿着者。无论使用哪种方式，对服装设计师而言，对号型和放码等级全面且详细的了解是必不可少的，只有这样才能制作出精美且合身的服装。设计师需要通过大量的练习才能将人体的比例准确地绘制到纸样上，再将其从纸样变为三维立体的服装，整个过程中，对细部的关注至关重要。

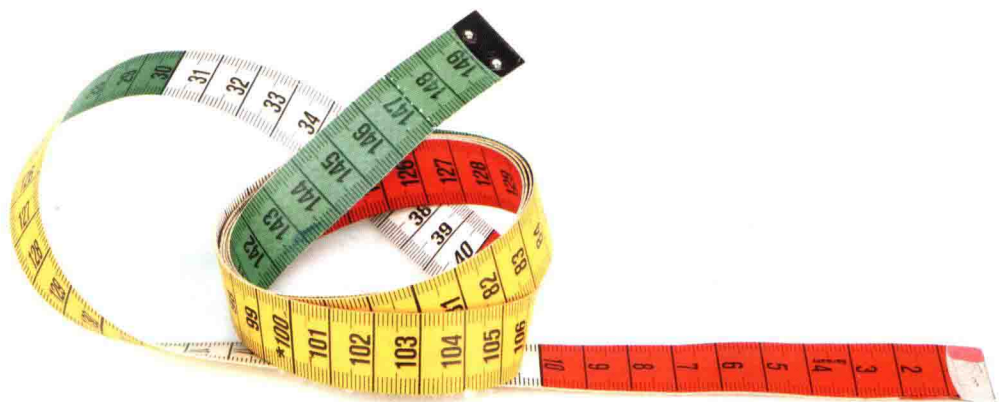


图1.4 卷尺对测量人体尺寸和确定放码等级非常重要

号型

女装号型包括对身高、胸围、腰围和臀围的测量。英国的女装号型从6码到22码（其中，最畅销的号型一般是10码、12码和14码），欧洲的女装号型从34码（相当于英国的6码）到52码，美国的女装号型则是从2码到18码。然而，随着时装产业变得越来越精细和复杂，也不难找到其他号型范围作为这些常用号型的补充，如娇小型、高挑型以及在全码尺寸基础上的半码尺寸。

而男装号型对上衣而言主要需关注胸围，对裤子而言则需要注意腰围及大腿内侧的尺寸（即下裆长）。衬衫的号型则是由颈围决定的。

对童装而言，主要的变量通常是儿童的身高，所以童装号型主要由年龄决定。

尽管每种号型的规格尺寸都可以从纸样裁剪相关图书里的图表中获得，但是如果可能的话，最好的方法仍是实际测量真实的模特。

放码

放码是根据一套确定的尺码测量数据（如英国的标准号型），通过对服装纸样重要标记点的尺寸进行缩放从而获得不同尺码的过程。放码是纸样裁剪中一个专业性非常强的领域，并不是很多专业人员都能够掌握这一技能。其秘诀就是要清楚地知道应对纸样的哪些部位做出适当的调整，以适应人的身材尺寸的变化。增加的尺寸在3~5cm之间变化，这取决于服装的基本尺码范围。

目前，多数服装生产商均使用英国标准号型表。该号型表最初是在20世纪50年代形成，后来经过多次修改以适应人们生活方式的改变对身材的影响。美国有自己的服装号型表，其他许多国家也根据本国的实际需要制定了自己的标准号型表。事实上，文化和饮食等因素会对一个国家人们的平均体型有很大影响。例如，北欧地区人们的体型一般都很高大，而远东地区人们的普遍身材比较矮小。出于这些原因，服装设计公司则必须仔细地考虑产品的目标市场的特点。

在对纸样进行放码时，必须确保所有对应的接缝、刀口和打孔标记的准确性和相互匹配。放码可以通过人工使用公制刻度三角板、纸样模型及直角尺等工具手工完成，也可以使用特定的电脑程序来完成，如力克（Lectra）或格柏（Gerber）等电脑软件程序。

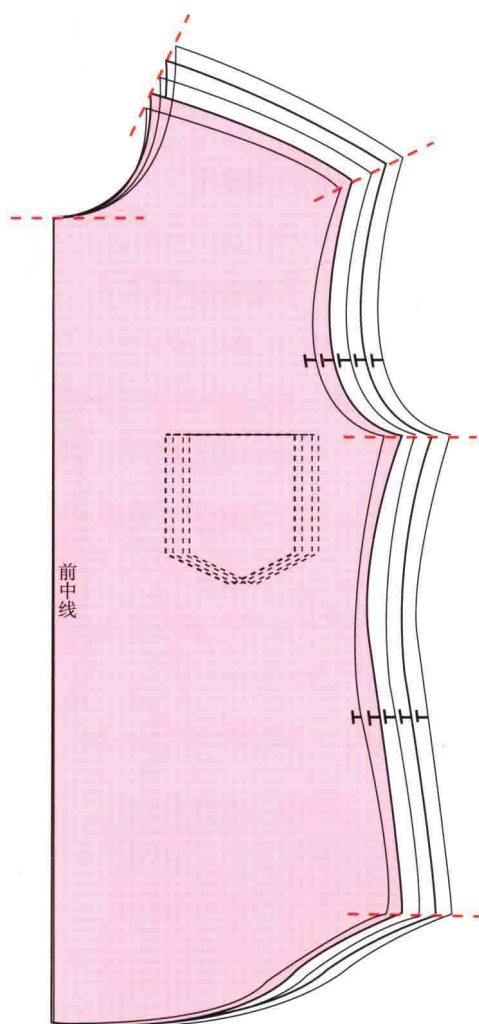


图1.5 放码纸样技术图纸

测量

颈围①：沿颈底部水平围量一周。

肩宽②：从侧颈点量至肩端点的长度。

上胸围③：水平围量腋下、胸部上方一周。

胸围④：水平围量胸部最高点一周。

下胸围⑤：水平围量胸部下方肋骨处一周。

腰围⑥：水平围量腰部最细处（自然腰线）一周。

上臀围⑦：水平围量腰线以下8~10cm处的腹部一周。

臀围⑧：水平围量髋关节最丰满处一周。

臂长⑨：从肩端点经过肘部一直量至腕部的长度（手臂轻微弯曲）。

前腰长⑩：从肩部和领口的交叉点，经过乳房最高点量至自然腰线的长度。

