

XINBIAN GAOXIAO FUZHUANG JIAOCHENG

· 新编高校服装教程 ·

21

世纪高等服装院校教材

21 SHIJI GAODENG FUZHUANG
YUANXIAO JIAOCAI

新编服装设计学

XINBIAN FUZHUANG SHEJIXUE

· 陈东生

甘应进

主编 ·

 中国轻工业出版社

ZHONGGUO QINGGONGYE CHUBANSHE

21st

新编高校服装教程

21st

高等服装院校教材



新编服装设计学

陈东生 甘应进 主 编

 中国轻工业出版社

图书在版编目(CIP)数据

新编高校服装教程/陈东生,甘应进主编. —北京:
中国轻工业出版社,2001.1

21 世纪高等服装院校教材

ISBN 7-5019-3016-3

I. 新… II. ①陈… ②甘… III. 服装-高等学校-教材 IV. TS941

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 81539 号

责任编辑:王 钊

策划编辑:王 钊 责任终审:孟寿萱 封面设计:崔 云

版式设计:刘 静 责任校对:燕 杰 责任监印:崔 科

*

出版发行:中国轻工业出版社(北京东长安街 6 号,邮编:100740)

网 址:<http://www.chlip.com.cn>

联系电话:010—65241695

印 刷:三河市宏达印刷厂

经 销:各地新华书店

版 次:2001 年 1 月第 1 版 2001 年 1 月第 1 次印刷

开 本:787×1092 1/16 印张:22.5

字 数:578 千字 印数:1-5000

书 号:ISBN 7-5019-3016-3/TS·1832

定 价:64.00 元(共 2 册),本册 32.00 元

·如发现图书残缺请直接与我社发行部联系调换·

前 言

为了适应我国高等服装教育的发展,适应全国服装高等院校的专业调整与课程设置改革,建立和完善符合我国国情的服装学和服装教育学体系,满足 21 世纪我国高等服装教育用书之需,在中国轻工业出版社的大力支持下,我们策划并编写了这套新编服装系列教材。

作为这套 21 世纪高等服装院校系列教材之一的《新编服装设计学》,凝集了诸多院校专家学者长期积累的服装教学和服装设计经验,归纳和总结了国内外的先进科学技术,博采众长,集思广益,采用科学的体系结构,扼要地概述了服装款式设计的基本概念和基础理论,系统地阐述了人体结构构成和时装画的表现技法、服装设计的形式美法则、色彩配色原理、设计中的面料应用、设计思维与创作方法、服装造型设计、服装信息预测以及服装成衣生产与服装市场研究等。本书内容丰富、图文并茂、突出重点与难点,注重系统性、科学性,理论上循序渐进,既注重学生实际能力的培养,更注重提高学生灵活多变、得心应手的设计能力和综合素质。本书既可作为普通高等服装院校专业教材,也可作为高等服装职业技术学院教材,同时可供广大服装爱好者阅读参考。

这套 21 世纪新编服装教材由吉林工学院、大连轻工业学院、无锡轻工业大学、青岛大学、四川大学、安徽机电学院、吉林职业师范学院和长春工程学院等院校共同策划,并得到了中国轻工业出版社的大力支持。全套教材的编写大纲由主编及主编院校提出,经多所院校数次提出修改建议,并几易其稿。本书《新编服装设计学》,绪论由陈东生执笔,第一章和第九章由王培娜执笔,第二章和第四章由邬红芳执笔,第三章由雒薇燕执笔,第五章由徐慧明执笔,第六章由邓跃青执笔,第七章由梁惠娥执笔,第八章由吴晶执笔。本书最后由主编统稿,并进行内容调整和修改润饰。在本书的策划和编写过程中,作者参考和引用了国内外的大量文献,谨此一并表示感谢。鉴于作者的学识有限,书中如有错误与不妥,恳请 Email 至 ds@collegemail.com。

21 世纪高等服装院校教材编写委员会主任
中国教育部服装设计与工程专业委员会委员
日本服装学会海外会员
工学博士、教授

陈东生
2000 年秋

目 录

绪 论

第一章 服装设计基础

第一节 服装的功能与分类	(3)
一、服装的起源	(3)
二、服装的分类	(5)
第二节 服装设计的基本知识	(7)
一、服装设计的属性和原则	(7)
二、服装设计的种类和作用	(10)
第三节 服装设计与生产、市场的关系	(14)
一、服装设计与生产的关系	(14)
二、服装设计与市场的关系	(15)
第四节 服装设计的评价	(16)
一、设计师眼中的最佳设计	(16)
二、消费者心中的最佳服装	(17)
第五节 设计师的素质与条件	(18)
一、设计师的职责与任务	(18)
二、设计师应具备的能力和修养	(19)

第二章 人体的结构与服装绘画的表现

第一节 人体的结构	(20)
一、人体的构成与比例关系	(20)
二、人体的体型与特点	(23)
三、人体动态变化规律	(26)
第二节 时装绘画表现	(30)
一、时装绘画的原理与种类	(30)
二、时装绘画的手法表现	(31)

第三章 服装设计原理

第一节 比例与分割	(36)
-----------------	--------

第二节	对称平衡与非对称平衡	(39)
第三节	对比与协调	(41)
第四节	统一与变化	(44)
第五节	节奏与韵律	(47)
第六节	视错	(50)

第四章 服装色彩与设计

第一节	色彩的原理	(53)
第二节	色彩的基础知识	(55)
第三节	色彩的配色方法	(59)
第四节	色彩配色的运用	(63)

第五章 服装面料与设计

第一节	服装面料与设计的关系	(69)
第二节	面料的分类	(70)
第三节	面料效果与设计	(71)
第四节	常用的对比设计手法	(74)

第六章 设计思维与创作方法

第一节	设计构思	(76)
一、	素材搜集	(76)
二、	灵感获取	(76)
三、	提炼深化	(77)
第二节	设计方法	(77)
一、	模仿设计	(77)
二、	移用设计	(78)
三、	派生设计	(79)
四、	趣味设计	(80)
五、	联想设计	(83)

第七章 服装造型设计

第一节	整体与局部的结构设计	(87)
一、	服装的外观结构设计	(87)

二、服装的内部结构设计	(92)
第二节 服装部件的结构设计	(95)
一、领与袖的设计	(96)
二、口袋与省道的设计	(116)
第三节 服装的分类设计	(128)
一、男装设计	(128)
二、女装设计	(155)

第八章 服装的信息与预测

第一节 信息来源	(172)
一、信息的收集	(172)
二、信息的分析	(173)
第二节 服装流行与预测	(174)
一、流行的产生与周期	(174)
二、流行趋势的探讨	(175)
三、流行的预测	(175)
四、如何培养预测信息的能力	(176)

第九章 服装成衣生产与市场研究

第一节 服装设计平面图转化为成衣的过程	(177)
一、服装设计的内容与程序	(177)
二、样衣制作的步骤	(178)
第二节 服装设计的标准与规范化	(179)
一、生产工艺标准	(179)
二、服装号型标准	(179)
三、款式造型标准	(179)
四、艺术审美标准	(180)
第三节 服装市场销售	(180)
一、服装的市场定位	(180)
二、品牌经营	(182)

绪 论

衣,人类的永恒。随着科学技术的进步和物质生活水平的提高,人们开始追求服装的个性化和自由化,自己选择流行和创造流行,人们不仅视服装为生活必需品,而且将服装功能的外延向社会、文化和精神领域拓展。现在,服装已经成为一种非语言的信息载体,具有较强的使用价值、文化价值、社会价值、以至艺术价值。服装能够体现穿着者的身份、地位和职业,还可以反映穿着者的性格、修养、嗜好、文化品位以及审美情趣等。随着服装科学技术的进步,许多具有特殊功能的服装相继开发研制出来,满足了特定环境下的需要。

一、服装设计的基本概念

服装设计是一种将设想实物化的创造性行为。它是以人为对象,通过选用一定材料,运用一定技法来完成具有特定功能的服装形体。服装设计包括服装造型设计、服装结构设计和服装工艺设计三个方面。造型设计(有时狭义称为服装设计)是服装设计的第一步,通常以具体的人为造型对象。服装造型设计最终是以常见的服装效果图的形式来表示。服装效果图是体现服装用途、式样、颜色和花型的图。有时,某些设计师往往采用具有直观效果的服装材料进行直观造型效果表示。

服装结构设计是指在造型设计后确定服装款式基本形式的设计。服装结构设计最终是以服装(结构)设计图来表示。服装设计图是体现服装款式的造型图(不含人体),包括衣片结构和规格尺寸图。设计图是依据人体比例而设计的各种服装款式的图样,特点是比例准确、设计规范、线条清楚、结构精细、造

型多变、工艺标准、富有艺术效果。服装设计图的国家标准与国际标准接轨,在国内外服装贸易和服装加工中被广泛采用。

服装工艺设计是指服装工业化批量生产时,制定的缝制工艺、操作规程、成品质量检验标准、成品尺寸规格及搭配方法、辅料的选用等。

服装造型设计、结构设计和工艺设计的完美结合,是构成完美的服装基础。它们之间是互相联系、相辅相成的。实际上,要验证和实现服装设计设想离不开服装的工艺制作。式样美观、做工考究、穿着合体的服装,必须通过缝纫工艺来实现。

二、服装设计的五 W

我们观察日常所穿着的服装,会发现由于目的用途不同,不同的人对服装的要求也不一样。所以,在进行服装设计时,应该对服装的穿着者有个基本的了解,对所设计的服装有个基本定位。即:

1. 什么人穿

这里 Who 指具体的人,不同的人因其性格特点、生活态度、文化素养、兴趣爱好、社会职业和经济地位等不同,从而对服装的具体要求各不相同。

2. 什么时候穿

When 指服装穿着的时候,如时令季节的四季,或具体时刻中一天的白昼与夜晚等。不同的时候对服装的具体要求各不相同。

3. 什么地方穿

Where 指穿着的场合,如平原、山区、沿海等自然地理环境,或办公场合、娱乐休闲场所等社会环境。不同的地方对服装的具体要求各不相同。

4. 穿什么服装

What 指具体选择和穿着什么样的服装。由于服装穿着的多选择性和穿着者的审美水平、自身修养等不同,因此,即使同一个人,服装的穿着时间、地点等相同,所选择的服装也很可能不同。

5. 为什么穿

Why 指为什么而穿,即穿衣的目的。不同的穿着目的对服装的具体要求不尽相同。如为了保护身体、御寒遮阳、表现个性、代表身份或满足自我等不同目的时,应由不同的服装来实现。

三、服装设计课的任务

服装学科是一门边缘学科,集国家和民族的政治、经济、文化、科技、艺术和宗教等因素为一体。服装设计课的任务就是向服装专业的学生灌输服装设计的基础理论与专业知识,培养作为服装设计师的心理素质。

从教育部专业目录中,就可以看服装设计与工程这一专业的学科交叉性。因此,服

装学科是服装科学“自然人、纺织面料、工艺美术”的广泛扩展,是工程、艺术和科学的一体融合。服装设计的专业知识包括服装美术基础、服装生理卫生学、服装心理学、市场学、服装结构设计学、服装成衣工艺学、服装材料学、中外服装史等,其中服装美术基础、服装结构与工艺、服装材料学是最为主要的三个方面。服装学科既要开设中外服装史、服饰配件、基础摄影、美术欣赏、影视赏析、展示设计、CI 策划等课程来培养学生的艺术修养,又要开设服装 CAD、服装厂设计、服装质量检测、服装生产工艺、服装卫生学等课程来培养学生的工程能力。只有使服装科学技术与材料科学、测试技术、心理科学、解剖科学、生理科学、卫生科学、艺术设计及相关科学密切结合,才能够创造出得心应手的服装作品。

要想成为服装设计师,仅有专业知识积累不够,还要具备一定的超前意识、良好的美学修养、执着的个性追求和勤于思考的敬业精神。成功的服装设计永远属于勤于思考、锲而不舍的人。

第一章 服装设计基础

第一节 服装的功能与分类

一、服装的起源

人为什么要穿衣服?

对于现代人来讲,这样问可能是一个比较可笑的问题,好象也是易于回答的问题。但是最初的人类穿衣服的动机恐怕不是很容易讲清楚的。由此也产生了很多关于服装起源的学说。

赫洛克曾经说过:“衣服不是起源于某些仔细考虑的计划,而在很大程度上,是一种偶然的、不完全有意识的产物”。也就是说,服装的起源是很复杂的问题。当然,服装的起源也不仅仅是一个学术问题,对一个服装设计者来说这个问题极具现实意义,它对于认识和把握服装的功能性和表现性、物质性与精神性的关系;从自然和文化的层次上理解服装的本质,并用以指导自己的作品设计,是非常重要的。

伴随着人类的自然进化,必然带来的是人类自我意识的觉醒。服装最初对于他们,可能是偶然的,不完全有意识的。但是经过几十万年的进化和思维意识的发展,本质的问题是不会变的。用现代的眼光来分析这种意识,大致会有以下几种:

实用意识——即服装可以御寒遮阳,防止身体伤害,甚至祈福消灾。

审美意识——包括美化自己,显示尊严、勇气和力量。

社会意识——标志民族、等级、派别、职业、性别、年龄。

道德意识——穿衣表现的羞耻之心,是

文明的标志。

因此,也产生了很多关于服装起源的不同学说。归纳起来,主要有以下几种:

(一)人体保护说

这种学说认为,人类早先生活在险恶的自然环境中,服装的起源是为了适应气候环境的变化或是避免外物的伤害。利用自然的或人工的物体来遮盖或是包装身体,服装就成为对抗和适应自然、防护和保护自我的产物,这种学说是从保护功能来解释服装的起源。由于散居在世界各地的人类所面临的气候环境和自然条件不同,服装从保护的功能上讲也是不同的。

1. 御寒

生活在地球最北部的爱斯基摩人,他们一年四季都用皮衣包裹身体;北方穴居人在其发展的早期就懂得用骨针缝制兽皮衣,也是为了求得御寒的衣服。相反居住在热带地区的原始居民,至今还没有包裹身体的衣服,过着裸态的生活。这就表明了御寒即是服装的目的,又是服装的起因。

2. 遮阳

御寒是服装的起因之一,但不是惟一的起因,也有因为热而穿衣服的现象。生活在中亚细亚和非洲沙漠地带的民族,其服饰就是用衣料从头到脚遮盖起来。其中原因之一是不使阳光直接照到皮肤,以免灼伤;另一原因是由于温度高,湿度低,气候极为干燥,沙漠地带又是缺水地区,包裹的衣服防止了汗水的蒸发。因此,避暑防晒也是服装起源的因素之一。

3. 保护生殖器

人类直立行走以后,原来藏在身体下部和末端的生殖器官则被暴露出来,而原始人渴望种族兴旺,人丁繁殖。从考古也发现了不同民族在原始社会都有不同程度和方式的生殖器崇拜。当他们在恶劣的环境中竭力为生存而搏斗的时候,首先要保护的是敏感而娇嫩的生殖器部分。在穿越灌木和森林;或者是与兽类和异族的搏斗中对生殖器的威胁就是最大的威胁,人类发明了腰布、兜裆布、阴茎套袋等把这部分保护起来,以免受到伤害。

4. 驱虫

原始部落大多居住在森林里,对他们最麻烦的威胁不是猛兽,而是蚊虫的叮咬。因此,人类就开始模仿动物的驱虫方式:一是混身抹泥,并形成了各种图案。因为动物是在泥里打滚,通过粘在身上的泥巴来防止蚊虫骚扰的。二是一般动物都是用尾巴来驱赶蚊虫。而原始人则把一些条状物或羽毛系在腰间,使之下垂并随身体晃动,或者干脆围上一些东西加以遮挡,这可能就是最初的衣裙类服装。

5. 护符

原始人类无法理解自然灾害的威胁。也不理解醒时的感觉和梦中感觉的区别,因此都有神灵的观念。为了求得神灵的保佑和防止恶魔的伤害。用绳子把一些他们认为能起到这种作用的诸如:贝壳、兽骨、石头、羽毛,甚至是果实、叶子等佩带身上,以示保佑和避邪,这种例子不胜枚举。贝壳外形比较象女性生殖器,原始女子佩带贝壳饰物,认为是会受到“伟大的创造生命之神”的保佑,增强其生殖力。欧洲人举行婚礼时新娘的披纱,最初是出嫁途中避邪用的。在我国本命年的人都要“扎红腰带”、“穿红裤衩”认为可以得福消灾。小孩都佩带长命锁,银项圈,金脚镯等。其实这些服饰都是起到一种护身符的作用。

(二)美化装饰说

这种学说认为人类很早就懂得装饰自己,服装的起因来自于人类使己富于魅力,表现自我。美的动机是服装的起源,美化装饰的动机又可以分为以下几种观点:

1. 美化自我

人类从有了服饰物以后,逐渐产生了对服饰的审美需求。为了追求“美”,从开始的在脸上和身上的涂抹纹饰到后来的刀针纹刺,作为身体最重要的头部,在耳朵、鼻子和嘴巴上穿孔,饰物就挂在孔上。种种“残忍”的行为,考验了人类的勇气、力量和忍受痛苦的能力,最终变成了一种审美标准,继而这种审美外化在外部的服饰上,最终导致了服饰的产生。

2. 显示自我

原始人用兽牙做项链,身披兽皮。当时无疑是向人们显示猎手的勇武和能力。如果再加上身上的伤痕累累,更会强化这种形象。后来纹身、自伤制造疤痕甚至自伤肢体,都是从这些自然的勇武标志演变而来的。现代社会中仍然能看到这种传统在服饰文化的影响。因此,人类显示自我的观念意识是服饰起源的动机之一。

3. 吸引异性

原始人类生存环境极为恶劣,平均寿命很低,种族的繁衍是头等大事,因此两性关系是至关重要的。增加性欲的力量即是一种自然的选择,也是原始人通过后天的努力要达到的目的。通过衣物对“羞处”的遮盖,完全不是出于羞耻的心理,而是为了引起异性的注意,因此把性的特征装饰得特别突出。现代土著居民中依然存在这些现象。澳大利亚土著妇女在腰间系着羽毛,在小腹和臀部飘然下垂,并且疯狂地扭动腰臀,跳一种旨在刺激性欲的舞蹈,从现代仍然盛行的某些国际标准舞、肚皮舞的装束和动作,仍能看到这种影子。南太平洋诸岛上的一些原始部族的男性,仍然在裸体的身上系着直径5~6cm,长

约40cm的黄色芦秆作的阴茎套,加以炫耀。“在许多原始的部落,妇女习惯于装饰,但不穿衣服,只有妓女穿衣服。按照他们的观点,穿衣很明显是起了引诱作用。”(引自《服装心理学》时装及其动机)。

(三)礼仪羞耻说

在西方,这种观点来自于《圣经旧约全书》创始篇,人类始祖亚当和夏娃偷吃了禁果(善恶果),就有了智慧,随即产生了羞耻心,于是用无花果的叶子来遮盖,从此人类为遮盖而穿衣带帽。从人类发展的进程看,文明社会中,穿衣戴帽确实有这种羞耻的心理,但是原始人类最初是赤身裸体的,不知羞耻为何物。因此只有在人穿上衣服后,再脱掉时,看到裸体后才会产生羞耻感,羞耻心不是服装的起因,而是服装产生的后果。礼仪羞耻说只是《圣经》的教义和现代人的观念结合的产物。

服装的起源因素很多,并不是单一的。因为,原始人类并不是生活在相同的自然环境中,虽然有共同的人性,但也有后天不同的生活条件。很难有一种理论(可能包括一种或多种关于服装起源的因素)去解释爱斯基摩人和南太平洋诸岛的土著人他们先祖对穿衣的动机是相同的。现代人对服装的目的和功能是很明确的,但是服装起源的动机和现时服装的目的是不同的。

动机是有意识、有目的的。而原始人类的“第一批服装”是偶发的。而正是有了这种偶发的服装之后,人们改变其原有的自然形象,人们在穿用过程中逐渐体验,积累和构建了关于服装的观念和审美意识。

二、服装的分类

服装从起源到发展形成了不同目的和功能,也就形成了不同类别的服装。学习服装的分类一定坚持“标本兼顾”的原则。既要了解服装的不同形态、用途、品种和制作方法(这是标);还要进一步深入地体会不同的特

点、风格和文化内涵(这是本)。

(一)根据着装形态分类

1. 包缠型

这种服装一般不需要缝合,而是裁成整块,披缠在身上。又可分为:

(1)佩戴式服装 是一种原始服装,早期人类出于装饰目的把天然或人工的片状物固定在身上的某一部位。

(2)系扎式 把绳、线状材料系扎在腰部、颈部、腕部、腿部,多见于热带土著居民中。

(3)挂覆式 以肩为支点,用布类披挂于身上的形式如披肩、斗篷、坎肩等。

(4)缠裹式 用长方形或半圆形的布把躯干包裹起来的形式,如印度妇女所披的沙丽。

2. 缝制型

针和梭子出现后,梭子可以织出花色各异的面料,通过合体的裁剪,用针缝制起来。缝制服装的出现是一种进步。从穿着方式又可分为以下几种:

(1)套头形服装 在布料中间剪出一个洞,套在肩部,也可用带状物扎系使之固定。古希腊、罗马的服装多为此种形式。

(2)筒形服装 把套头型服装两腋夹住,但留出胳膊穿过洞口,或者再缝上袖子,就形成筒形服装。如现在常见的套头衫。

(3)前开形服装 在套头型基础上,把领口的前身开缝、钉扣,分为对襟和偏襟两种形式,是常见的穿着方式。

(二)从服装发展变化上分类

这种分类方法又称为缪氏分类法。

1. 固定服装

是在一定历史时期所形成的地域民族性服装和社会国家的标志性服装。前者最典型的世界各地的民族服装,往往是沿袭传统的服装,具有很强的生命力和民族色彩,具有时间上的稳定性;后者是指具有标志的制服,如军服、警服、学生服等各种职业服,以及由于某种行动和任务而使用的特殊服装。

2. 时派服装

又称为流行服装,外部环境的变化,以及人们“求异”和“模仿”的心理。人们总是喜欢用不同的服装来表现自己。这种时派服装的出现,多是由于上层社会追求奢侈和特殊,然后影响到社会的其他阶层,模仿,传播,过时,消失,然后依次不断循环更新,从时间上讲,周期很短,变化很快。

(三)从功能上进行分类

1. 日常装

在日常生活、学习、工作和休闲场合穿着的服装。如工作装、家居装、休闲装。比较特殊的日常装如孕妇装、残疾人装、病人装等。

2. 运动装

从事体育活动时穿用的服装。又可分为竞赛装和活动装两类。竞赛装如田径装、网球装、体操装等。活动装比较广泛,竞赛装更注重服装的功能性和装饰性。如晨练服、滑雪衣等。

3. 社交装

在社交场合穿用的服装。可分为日礼服和晚礼服。在西方规定极为严格分明。如男装的西服和燕尾服。女装则采用连衣裙形式,款式设计优美,面料高档,工艺精致。

4. 礼仪装

特殊礼仪场合特定人穿着的服装,如婚礼服、丧服、宗教服等。

5. 防护装

在特殊环境具有防护作用的作业服装,如消防衣、防毒衣、潜水服、极地服。

6. 职业装

某个团体或工种的具有标志性的服装,如制服、军服、警服等。

7. 舞台装

也称演出服,是根据剧目和演员表现个性需要而设计的一种服装,如京剧服装,具有很强的代表性。

(四)根据总的衣饰分类

1. 衣服

是具有各种功能服装的总称。如以上提到的日常装、运动装、防护装、职业装等。

2. 附属品

附属在衣服上的具有各种功能的物件。如头巾、领带、腰带、徽章、扣子等。

3. 装饰品

具有附属品的功能,但更侧重于对衣服的装饰效果,根据身体的不同部位,可分为头饰、颈饰、胸饰、腰饰、腕饰、脚饰等。

4. 携带品

如背包、手包、雨伞、手表、扇子等。

其中2、3、4可总称为服饰配件。

(五)根据性别分类

男装、女装、无性别装。

(六)据年龄分类

见表1-1-1。

表 1-1-1 服装的年龄分类

服装名称	年龄(岁)
婴儿装	0~1
幼儿装	2~5
儿童装	6~11
少年装	12~17
青年装	18~30
成年装	31~50
中老年装	51以上

(七)根据民族分类

1. 中式服装

中国传统的服装。

2. 西式服装

西方国家主要是欧美国家传统和现行的服装。

3. 民族服装

泛指中国少数民族和世界各地其他民族具有民族特点的服装。

4. 民俗服装

带有地域文化色彩的服装。

(八)根据服装设计的目的进行分类

1. 销售服装

为适应消费者和市场需求的各类服装,占服装绝大部分的种类。

2. 比赛服装

为了参加各种服装比赛而设计的服装。

3. 发布服装

为服装的流行发布而设计的服装。

4. 指定服装

为某种特殊需要而指定设计的服装。

5. 演出服装

为电影、戏剧、晚会等表演目的设计的服装。

除了以上的主要分类方法外,服装的分类标准还有很多,如面料、工艺、着装的方式、着装的部位、着装的类别、服装的部件、服装的构成形态,甚至社会和历史等标准,这里不一一列举。关键是通过掌握主要的分类标准和服装形态,了解服装的各种分类方法以不同服装的性能,明确各类服装设计的目的和需求,选择正确的面料、辅料,采用适当的工艺,搭配相宜的色彩,设计制作出风格各异为人们所接受的服装。

第二节 服装设计的基本知识

一、服装设计的属性和原则

(一)服装设计的属性

服装设计的对象是人,满足人们保护自己、表现自我,标志自我的需要。服装是人体穿着后的一种状态,服装设计即是对这种状态的设计。怎样完成这种设计还要考虑其各种机能性,运用一定技法来完成服装的物化形体。具体来讲服装设计具有以下几种属性。

1. 服装设计必须以人体为基础

服装是以人体为基础进行造型的,被认为是人的“第二层皮肤”。服装不仅是人类基本生存的需要,也是人类走向文明的标志,虽然最初人类用自然的兽皮、树叶做服装,但这些自然的物品一穿在人体,其性质就有了根本的变化。虽然人类在文明的进程中创造了无数的服装样式,但是和其他诸如建筑等设计相比,其变化的幅度是有限的,它必须以人体为依据,受到人体结构的制约。服装和人体的关系也不是简单的对应关系。服装在实现保护人体的功能以外,同时也起到了很重要的装饰作用,在一定程度上改变了人体的外观形态,在很大程度上受到特定时期的审美意识的影响,其手法有修饰、夸张、束缚等

形式。比如男士穿着的西装的垫肩、收腰、衬胸、直袖、裤线无不恰如其分地表现了男性人体的阳刚、挺拔,也弥补了人体的一些不足。再如女性旗袍同样也很恰当地体现了女性的曲线美,都起到了很好的修饰作用。第二种方法是夸张的手法,这种方法是减弱了人体的整体特征而夸张了人体的局部特征。18世纪洛可可时代的女装重点是突出女性的臀部,用塔夫绸或棉锦插入做成,状似鸟笼,特别是椭圆形双巴尼尔式裙撑,有的周长竟达5.5米,以致于难以坐下或出门,影响了日常的行动。也有通过对人体的束缚来改变人体的特征。最典型的是西方出现的“紧身胸衣”,特别是法国的梅狄奇时代的紧身胸衣,用铁丝和木条做成。一方面上部托住乳房使之高耸,另一方面紧收腰腹使之纤细,同时夸张肩与袖,造成上膨胀而下窄小的外形。这种胸衣紧贴皮肉,极易擦伤皮肤,造成呼吸困难,人们为了勒出细腰,常常吃不下饭、喘不上气,苦不堪言。现代服装设计也往往采用这些方法,夸张人体的某些部位的造型,或减弱人体整体的比例感,以达到特殊效果。无论怎样设计服装均不能离开人体,如果说服装是一件实用品,它必须能保护人体;如果说服装是一件艺术品,也必须通过人体穿着和

展示才得以完成。所以服装设计受人体的制约,但也可在人体的基础进行美化的艺术创作。

2. 服装设计是一种艺术设计

装饰的动机是服装起源的基本因素之一;人类对美的追求,也是艺术创造的动力所在。美化表现自我在这一点上野蛮人和文明人是一致的,只是方式方法不同而已。为了达到美的目的,服装设计本身就是一种艺术创作。艺术创作不能脱离服装基本的审美基调,诸如造型设计中点、线、面、体的统一,服装构成中比例与分割对称与均衡,对比与协调、节奏与韵律的形式法则,以及体现出的服装的形态美、色彩美、动态美和静态美都是各个历史时期服装基本的审美标准。随着社会经济和生活方式的改变,人们的审美趣味也必然会发生变化,这是服装审美在时间概念上所显示的一种特性,这就是所谓的“流行”。因此,服装设计不仅要遵循普遍的审美原则,也要注意人们服饰审美心理和审美标准的变化。比如我们看到比较流行的服装,很容易产生审美上的认同,反之,则容易产生审美的否定。如果今年流行红色,如果你在大街上看到一个人穿着绿色服装,就会感觉特别“土气”;如果流行长裙,看到一个穿短裙的人,也会感觉特别“寒碜”。当然,当今社会不再把“满街红裙子”当作流行的标准,裙摆的长度不像以往那么受重视,随着生活节奏的加快和竞争压力的加大,服装应注意简洁、大方,有个性、休闲和怀旧,并可能出现多种组合和变化,将机能美作为美的中心。

3. 服装设计是一种工业化设计

工业革命之前,服装的生产制作是通过手工来实现的,服装设计者是工匠、是裁缝,生产方式是个体,或作坊式的手工劳动。工业革命首先从纺织业开始,随着纺织品生产的批量化,价格低廉、规格统一的面料大量上市,但纺织品的大批量生产还不能代表成衣大规模生产。由于产业化的影响,工人阶级

走上历史舞台,便于从事生产和活动的日常服装出现了。从设计方面看,手工制作开始向依靠机械生产的设计方法转换,其中设计观念经历了工艺美术运动和分离派运动的影响。特别值得一提的是服装纸样的出现,可以认为是标准化生产的萌芽。而最终奠定现代设计基础的集大成者是1919年在法国魏玛成立的国立综合造型学校——包豪斯(Bauhaus)。包豪斯统一了设计和生产这两个不同的领域,主张“为了人而不是为了产品”。提倡技术与艺术的统一,审美和实用功能相结合。以经济、实用、美观为工业设计的三大原则。服装设计和其他工业品设计一样在造型设计上提出了适用性和观赏性的需求,在制作技术上出现了立体裁剪、原型裁剪等新技术,延伸了艺术和技术相结合的理论。但服装的工业化设计并不等于排斥手工制作,最具有代表性的高级时装的设计。1858年美国人沃斯(Charles Fredrick Worth)在巴黎开设了第一间时装店,奠定了现代高级时装业的基础,但其设计手法和制作活动与手工时代都有很大不同。高级时装的设计观念虽然较大程度上注重装饰设计,由于其单件订制的特点,其制作往往需要几十人,甚至上百人去完成,以保证品质。但随着社会的变化,高级时装店仍在不断地萎缩,风光不再。与其说是一种服装,还不如说是一种工艺品,一种身份的象征。因此,在现代工业化,平民化的社会,虽然个别服装仍需手工制作,服装设计在相当程度上就是一种工业设计。

4. 服装设计是服装功能、服装材料和设计技法的统一

这是一个服装设计如何实现的问题。服装的功能是指所设计的服装做何用途。服装材料是指用什么材料完成设计制作。设计技法是在款式、结构、工艺方面采用何种方法以达到最佳的设计效果。其中选用何种材料取决于服装的功能;采用何种设计技法又取决于服装材料的性质;而服装功能的效果决定

于设计技法的优劣。三者通过这种有机联系共同形成服装设计。

服装的功能多种多样,可归纳为三种:保护自我、表现自我和标志自我。但是作为具体的一件服装或某一类它的功能往往是明确的,这就是服装的定位问题,比如要设计一种极地服装和一种夏季少女装,其功能的考虑就有很大的不同。前者首先考虑服装的防寒功能,而后者必须考虑表现青春气息和流行性。怎样来实现这些功能,第一步就是选用何种材料。服装的材料是有限的,不是任何材料都可用来设计制作服装。纤维织物是主要的服装材料,当然为了达到服装的效果,特别是发布用服装和比赛用服装的选料更为广泛,塑料、木材、金属、石材、橡胶、玻璃制成的材料都用于服装,更有趣的是在信息化社会到来的时刻,有人还把电脑设计用在服装上,各种装饰品和附属品材料的选择就更为灵活。这样就形成了集多种不同材料于一身的、独特造型的着装效果。

有了服装的功能定位,选择了所用的材料,要达到预期的效果。关键就是设计技法的运用。服装设计不仅要対衣物进行造型、色彩设计,还包括服饰配件之间的搭配以及服装材料的应用。

可以认为,在服装功能、服装材料和设计技法三者当中,服装的功能决定了选用何种服装材料。一旦选择了某种材料就决定了设计的技法,而设计技法又决定了服装功能的实现。因此服装设计是三者的统一。当然在实际设计过程中,三者的表现形式是多种多样的,或根据现有的材料决定设计相应服装的机能;或是运用某种技法,再选择相应的材料,具体情况要根据设计条件和设计内容而定。

(二)服装设计的审美原则

人的审美意识既不是天生的也不是一成不变的,在这里不必去讨论各种美学观点。从服装的起源来看,服装从偶然的无意识穿

着而形成的表现特征逐渐形成了人们一种对服装的审美意识。社会发展到今天,经济和科技水平如此发达,新工艺、新材料的不断涌现,服装的保护功能自然不成任何问题,那么对美的追求就成了对服装的第一需求。

1. 服装整体的和谐美

要达到这个效果,应该从两个方面进行分析。首先,从服装构成的要素来看看,服装是由造型、材料和色彩三个要素组成的,服装的造型美要考虑形式美的基本法则,把对比、统一、调和、变化、平衡、比例、节奏、反复等要素安排的合理,要注意整体造型和局部造型、配饰造型处理得当。但是造型美不是孤立的,造型不能离开人体和服装的机能去追求美。否则再新奇的造型都不会是美的。另外,任何造型都是在材料上进行的,巧妇难为无米之炊,料是为造型服务的。外观上看材料主要表现在色彩和肌理上;材料的物理性能来看,其悬垂性、柔软性、挺括性、伸缩性都直接影响了造型的工艺和造型的效果。有了造型和材料不能说是一件美的服装。如果从远处看,往往看不出服装的具体造型和何种材料,给人的第一印象是服装的色彩,单一的一种色彩很难认定是美或不美的,只有人的喜好不同。关键在于色彩的搭配,比如上装与下装,内衣与外衣,服装与配饰等不同色彩的搭配。因此,一件美的服装无论远观还是近看,亦或是正看还是侧看,都离不开造型美、材料美和色彩美的统一和谐。

2. 服装制作的工艺美

服装整体的和谐美要通过加工工艺来实现,工艺水平的高低直接影响到设计效果的体现,很难说一件粗制滥造的服装是美的,即使有上乘的造型,材料和色彩。服装的工艺美不是简单的裁剪和缝制,前期工艺即面料的制造工艺是服装工艺的开始,它直接影响着后期成衣工艺的选择及最终产品的效果,所以当今世界上许多著名服饰设计师都拥有特殊设计的面料。后期的刀工(剪裁)、车工、

手工(机械和手工缝制)、熨工(后整理的熨烫),这些工艺的每一个环节精益求精,才能达到整个工艺的完美。随着经验积累和技术的进步,工艺之美贵在创新。服装的价值往往体现在服装的工艺水平和科技含量上。

3. 服装演变的流行美

詹姆斯·莱弗在它的《品味与流行》(Taste and Fashion)一书中提出了著名的“来弗定律”(Laver's Law)根据他的理论,人们对同一件衣服因时间不同而审美标准也不同:

无理的	10 年前
有趣的	30 年后
无心的	5 年前
古雅的	50 年后
大胆的	1 年前
迷人的	70 年后
时髦的	当前
浪漫的	100 年后
过时的	1 年后
美丽的	150 年后
可怕的	10 年后
可笑的	20 年后

流行之美反映了人们在不同时代和环境条件下,人们个性表现和社会规范之间的平衡。反映了人们审美心理和审美标准的变化。虽然莱弗过度地强调了流行的变化,但对大多数实用服装都存在流行的问题。

4. 服装溯造的人体美

天地造化,人体最美。服装起源的动机之一,是为了吸引异性。其实在原始人的裸露时代,人类并不具有对人体的审美意识。《解读服装》一书中提到过这样一个有趣的现象:“许多到过天体营的人都说,看到没穿衣服的肉体,让人有疲劳或轻微的呕吐感。但等适应裸景之后,裸体看起来实在很平凡,裸露的人体比穿上衣服的还无趣。”也有有力地证明了服装的起源之一是来自于对异性的吸引,是服装体现了人体美。服装和人体之间

的关系是服装设计永恒的主体。特别是“性感”是女装设计经久不衰的素材。人体美的标准也是随着时代不断变化的。中国盛唐时期以丰腰为美,而宋元以风骨为美。爱得华时代的美女,现在看来苍白得令人作呕。20 世纪 60 年代西方理想纤细女性也像厌食症的受害者。不同时期的服装款式都是为了符合近期理想的人体标准而设计的。但毕竟标准体型仅占较少部分。服饰的作用就是为了弥补人身体的不足,使之比较接近理想的标准体型。因此,服装设计者必须用一些辅助的方法在设计中更好地体现人体美,通常采用的方法有加高法(常用于肩、胸、臀等部位)、收敛法(腰、腹、颈等部位)、错法(利用色彩和比例视错)。

二、服装设计的种类和作用

服装设计是对服装,包括着装状态和物化过程的总称。因为服装的种类很多,我们也按不同的标准进行了分类。因此决定了服装设计也应该有不同的分类和分类的标准。但二者又有很大不同。服装的分类是对当前和历史上曾经出现过的所有服装按不同标准进行的划分。而服装设计的分类是为设计尚未出现的服装按传统或习惯的设计标准而进行的分类。在现有社会环境和市场经济条件下,特别是人文意识的发展,和个性化时代的到来。一个人很难胜任对各种服装的设计,而往往是专注于某一类服装的设计。因此了解不同的设计分类,掌握各类服装的特点风格和历史演变,结合自己的爱好和特长,挖掘自己的潜力做到“术业有专攻”,是有很大作用的。

(一)按年龄分类的服装设计

所谓的年龄是按年龄段来划分的,人处在每一个年龄段上都有不同的生理和心理特点,同年龄段的人往往有相同的社会背景,和相近的审美意识。理解他们的这些特点以及他们对服装的认识和选择心理,这是服装设计