

跟我学服装设计系列

跟我学服装设计

王鸣 姜立 编著

辽宁科学技术出版社

· 沈阳 ·



作者简介

王鸣

- 中国辽宁省沈阳市人，副教授。
- 鲁迅美术学院染织系本科毕业。
- 1996年鲁迅美术学院进修研究生。
- 历任沈阳市服装研究所男装设计师、辽宁教育学院服装系任教师。
- 历任几届省内外服装设计大赛评委、省市电视台、报刊服装栏目主讲人和撰稿者。
- 现任辽宁教育学院服装设计教研室主任。
- 辽宁首届服装设计大奖赛一等奖(1984年)。
- 出版《服装绘画基础》，辽宁科学技术出版社(1988年2月)。

出版《服装设计》，辽宁科学技术出版社(1991年5月)。

出版《服装与自我设计》，辽宁美术出版社(1999年1月)。

姜立

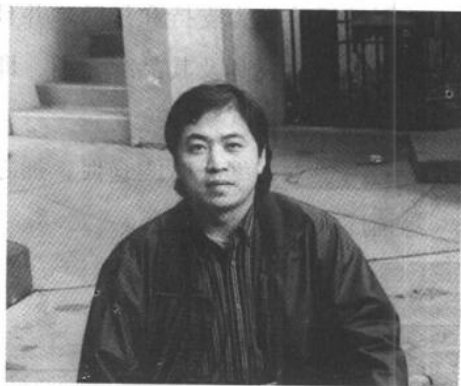
- 中国辽宁省沈阳市人，副教授。
- 1989年毕业于天津纺织工学院服装系。
- 1989~1991年辽宁省服装研究所培训部主任。
- 1991年任辽宁省国际服装学校校长。
- 2001年任辽宁欧美服装学院院长。
- 出版《服装配色学》，辽宁人民出版社(1990年)。

出版《新立体裁剪》，沈阳出版社(1992年)。

出版《服装造型与工艺》，辽宁省服装专业通用教材(1996年)。

出版《跟我学裁剪》，辽宁科学技术出版社。

出版《跟我学缝制》，辽宁科学技术出版社。



前 言

进入 21 世纪的最初几年，喜欢、爱好、学习服装设计的各方人士越来越多，用服装展示自我，用亲手设计的时装包装他人，是每个梦想成为服装设计师人的理想和心愿。今天，我们的生活日益美好，生活的内容日益丰富多彩，对美化生活的渴望越来越强烈。人们追求服装美完全是社会进步的表现。

服装设计是一种传达性的造型艺术，即用服装造型这个独特的艺术语言来传情达意。服装设计又是一门大综合的学科，既有艺术成因，又有科学技术含量。对于学习服装设计者来说，需要有正确的导入和一本好的参考书，使学者不走弯路，节省时间，早日到达理想的彼岸。李四光曾说：“知识是重要的，但是道路的重要性并不亚于知识本身”。这里讲的是一个选择方向与学习方法的问题。有序的学习方法，活跃的设计思维，良好的艺术修养是学习服装设计的条件。本书初衷的想法就是构建在这一思维模式上。本书尽量采用平实的语言、深入浅出、循序渐进、文图并茂，突出了专业性与直观性，强调了知识的适用面，从文图同步讲起，力求通俗易懂，便于学习理解和掌握。

本书较全面系统地论述了服装设计的概述、服装设计艺术规律、服装设计思维过程、服装局部与整体设计方法、不同分类的服装设计以及服装生产中的成衣设计及流行信息等内容，并附录世界服装设计大师及其品牌介绍。

本书的通俗性、易学性便于学习与复习，可成为服装院校的教材，也可成为自学服装设计者的良好书籍，对从事服装设计的专业人员、广大服装爱好者而言也应是一本很有价值的参考书。

在本书编写过程中，一直得到了辽宁欧美服装学院(原辽宁国际服装学校)院长姜立副教授的鼎力支持和帮助。并且，姜教授亲自编写了成衣设计及服装流行和世界著名服装设计大师及其品牌介绍，即本书后两章的全部内容，使本书沁人心脾，增辉添色。

由于本书编写时间仓促，加之作者水平、知识之浅薄，故书中难免有疏漏之处，恳请广大读者批评指正。

编 者

目 录

前言	1	三、面的艺术	16
第一章 服装设计概论	1	四、体的艺术	18
第一节 怎样学习服装设计	1	第二节 统一与变化	20
一、服装设计师的基本条件	2	一、统一的规律	20
二、怎样才能成为一名具有人格魅力的 服装设计师	3	二、变化的方法	22
第二节 服装及服装设计的 基本概念	4	三、统一与变化的综合运用	22
一、服装的基本概念	4	第三节 对称与均衡	25
二、服装设计的概念	4	一、对称	25
第三节 服装设计的发展	7	二、均衡	27
第四节 服装的分类及功能	9	三、对称与均衡的综合运用	30
一、服装的分类	9	第四节 比例与分割	31
二、服装的功能	9	一、比例美	31
第二章 服装设计艺术规律	11	二、分割的变化	34
第一节 服装设计艺术美的 基础要素	11	第五节 节奏与旋律	38
一、点的艺术	11	一、节奏的形式	38
二、线的艺术	14	二、旋律的美感	39
		第六节 错视与形态	44
		一、错视的概念	44
		二、形态错视的分类	44

三、错视与形态的具体运用·····	48	四、其他局部的设计·····	97
第三章 服装设计思维方法 ·····	50	第五章 服装配色方法 ·····	102
第一节 服装设计思维过程·····	50	第一节 服装色彩知识·····	102
一、启迪阶段·····	50	一、服装色彩特征·····	102
二、深化阶段·····	51	二、色彩的来源·····	103
三、成熟阶段·····	51	三、色彩的属性·····	103
第二节 服装设计思维的方法·····	51	四、色彩的种类·····	104
一、主题构思法·····	52	第二节 服装色彩心理·····	106
二、仿生构思法·····	53	一、色彩与感情·····	106
三、转换变更法·····	53	二、色彩与联想·····	107
四、逆向思维法·····	56	三、色彩与象征·····	108
五、材料构思法·····	56	四、色彩的性格·····	109
六、继承借鉴创新法·····	60	第三节 服装配色基本方法·····	111
第三节 设计意识的开发·····	62	一、整体色彩的思考·····	112
一、形象转化·····	62	二、服装配色基本方法·····	120
二、服装近似构成·····	62	第四节 流行色彩·····	122
三、服饰结合构成·····	65	一、流行色含义·····	122
第四章 服装廓型设计与局部设计		二、流行色的形成及特点·····	122
方法·····	67	三、流行色的周期·····	123
第一节 服装廓型设计方法·····	67	四、流行色在服装中的应用·····	124
一、服装廓型特征·····	67	第六章 男装设计方法 ·····	126
二、服装廓型的造型方法·····	68	第一节 男装设计概述·····	126
三、服装外形设计构成规律·····	74	一、男装设计的总体原则·····	126
第二节 服装局部设计方法·····	79	二、男装设计的特征·····	127
一、领型设计·····	79	第二节 男装的分类及功能·····	127
二、袖型设计·····	85	一、男装的分类·····	127
三、袋型设计·····	89	二、男装的功能·····	128

第三节 男上衣的设计方法	129	一、设计要点	177
一、燕尾服造型特点	129	二、面料与装饰	178
二、西服造型特点	130	第八章 童装设计方法	186
三、茄克衫的设计	131	第一节 童装设计概述	186
四、猎装设计	133	第二节 童装分年龄设计	187
五、运动装设计	134	一、乳儿服设计	188
六、大衣设计	135	二、幼儿服设计	188
七、衬衣设计	135	三、小童服设计	188
第四节 男裤设计方法	138	四、中童服设计	190
一、裤子的分类	138	五、大童服设计	192
二、男裤设计要点	140	第九章 成衣设计及服装流行	195
第七章 女装设计方法	144	第一节 成衣的概念及发展过程	195
第一节 女装设计概述	144	一、成衣的概念	195
一、不同年龄段的限制	146	二、成衣的发展过程	198
二、购买力的限制	147	三、成衣生产中样品的作用	198
三、用途、场所和时间的限制	148	第二节 成衣的设计与开发	201
四、销售形式与流行趋势的制约	149	第三节 CAD 在成衣中的作用	203
第二节 女装上衣设计	149	第四节 服装流行的产生	206
一、上衣的分类	149	一、流行的起源	206
二、上衣造型设计要点	152	二、流行产生的原因	210
第三节 女裙装、裤装设计	162	三、影响流行的因素	211
一、下装的分类	162	第五节 服装流行的规律性	216
二、下装造型设计要点	162	一、服装流行的基本规律	216
第四节 礼服设计	171	二、服装流行的规律分析	218
一、结婚礼服设计	171	第十章 世界著名服装设计大师	
二、晚礼服设计	174	简介	220
第五节 高级时装设计	177		

人的生命像一部大书，服饰就像是书中的封面。花一些思考，将封面装帧得精致一点、漂亮一点，与其说是为了满足他人挑剔的目光，不如说是与生俱来的一种责任。

人类生活离不开服装，服装文化是人类文化的一个重要组成部分。

如果说爱美是人类的天性，那么，用服饰来美化自身就是人类最具体、最具普遍意义的实现过程。用服饰去创造美，或者用服饰美去装饰人类的自身及环境，这就是人类生存过程及环境中造物方式的创造，即融文化、艺术与科学为一体的设计。其中服装的应用及设计，不论在人类文明艺术史中，还是在当今人们的日常生活中，都占有着重要的位置。它集精神文化和物质文化于一体，融科学技术和艺术设计于一身，充分展现了现代人们的审美理想及追求，精心塑造着人们美丽的外观和精神气质，美化着人们的生存环境。

第一节

怎样学习服装设计

当一名服装设计师，这是现今社会上许多年轻人的理想。有人说：“我不会配色、不会裁做，没有基础，对设计一窍不通，是否能学会服装设计？”答案是肯定的。服装设计并非是深奥玄秘的，也并不是服装设计大师的专利，只要掌握好方法，少走弯路，按照服装设计的规律来学习，循序渐进，就一定能成功。

怎样学习服装设计呢？作为一名服装设计师应具备哪些技能，应学习和掌握哪些知识结构呢？社会上有些人认为，服装设计很简单，翻一翻服装杂志、样本，从这本书上找个领型，那本画报找只袖子，东拼西凑，如此而已；还有一部分人觉得只要会裁剪、制作，就会搞设计，设计的灵感应在剪刀和熨斗上；另外一些人认为，只要会画画就可以进行服装设计。其实，这些看法都是片面的，甚至是错误的。从事服装设计要借鉴前人的成功经验，要了解他人的成

功作品，从那些优秀佳作中汲取灵感，但绝不等于照图拼凑和照搬摹仿；搞服装设计离不开巧妙的裁剪和精密的制作技术，而且确有很多情况是从制作中或制作的经验中获得设计灵感的，但学会了裁剪和制作绝对代替不了服装设计；搞服装设计需要一定的美术基础，但这只是掌握了一种表现设计意图的工具，掌握了这种工具不等于就能进行设计，否则天下所有的画家岂不都成了服装设计师了吗？正像学会砌墙并不等于会建筑设计，学会演奏钢琴的技巧并不等于会作曲一样。现实中，只会画时装画的“设计师”是找不到工作的。

一、服装设计师的基本条件

首先是喜爱这门专业，热爱服装设计事业，把学习服装知识当作乐趣，人们常说：“兴趣是最好的导师。”

其次，要想成为一名成功的设计者，就需要具备艺术家和科学家的双重素质。服装设计本身包含着艺术特征和技术要求。具体来说：

- (1)要有一定的裁剪、制作基础。
- (2)要有一定的美术基础。
- (3)要有一定的审美能力，会借鉴前人的作品，会综合、运用服装资料。

有了这三方面，就初步具备了作为一名设计师的基本条件。

上述三种观点分别说明服装设计所需掌握的知识结构和技能。借鉴的本领是指设计是一种创造，但不是发明。前无古人后无来者的服装设计是不存在的。从某种程度上说，设计实际上是在头脑中进行样式的选择和综合。“综合即是创造”的口号是当今世界范围内设计的主流思想。因为服装的变迁过程是连续的、不间断的，每一种服装都处于人类服装文化史的变迁途中，都是承前启后的。要借鉴前人，就必须虚心地学习和研究前人的成就和经验。要想在设计中超越前人，就必须先学习前人的历史经验和传统技巧。要了解当今国内外优秀设计师的作品和成长过程，要学习中国服装发展史，还要学习西方服装史，要研究世界各地现存的民族服装。特别对我们中国人来讲，为了在设计上赶超世界先进国家，真正与国际接轨，不仅要了解我们自己的历史，更要花力气去了解西方服装的演变过程。这样，面对形形色色的国际流行，在吸收和借鉴时，才会有自己的见解和主张，而不是盲目地照搬和照抄。

美术基础是完成设计的能力。设计是一种造物的过程。有了好的构思后，接下来是怎样把想到的款式画出来变成直观具体的形象，就是用电脑进行辅助设计(也叫CAD设计)时，也离不开美术基础，因为美术基础还包括审美能力、配色能力、选择服装与配件的搭配能力，这些都是人在操作，电脑只是一个媒介，设计的决定权是在设计者手中。设计时，只有好的想法或构思，不能完美地表现出来是不行的。从世界范围看，优秀的服装设计师，绘画的功力都不低。

裁做基础也是完成设计的能力之一。把设计构思画在纸上，不能说是设计的完成，那仅仅是设计的前期阶段，而设计构想能否实现，还有待于运用具体的衣料，通过一定技巧的裁剪、制作工艺来探索其实现的可能性。因此，作为设计师，如果对衣料的性能、裁剪方法和制作技术等实际操作技能一无所知的话，其构思肯定是不着边际的，经常看到许多设计效果图，画得挺美，但实际上不可能做出来，或者即使勉强做出来也无法穿用，不是迈不开步，

抬不起胳膊，就是弯不下腰，结构不合理。可见，掌握裁剪、制作的基本技能对于设计师不仅十分重要，而且必不可少。对裁剪制作的第一步应是粗通工艺。事实上，的确许多设计的技巧、设计的感觉，不在纸面上，而在实际制板、裁剪和缝制的过程中。服装上所谓的“线条”和“造型”，也绝不是纸面上的线条和形状，而是立体效果上的、三维空间中的线与形，这种感觉只有在三维空间的实际训练中才能提高。无论是巴黎的高级时装设计师，还是一般成衣企业的设计师，在用绘画的形式表达自己的设计意图后，更重视在立体的服装造型上来把握设计。注重空间意识的培养和训练。因此，无论是巴黎的高级时装店协会附属服装学校，还是纽约的 FIT(纽约时装工科学院)以及日本的文化服装学院，在培养设计人才时，制板、裁剪和制作技术都是学员们必须进修的一门主要课程。

二、怎样才能成为一名具有人格魅力的服装设计师

除了以上所谈的服装设计师应具备的三种知识结构外，还应有深厚的艺术造诣，应对其他的姊妹艺术的广泛涉猎。服装设计即是一种产品设计，也是一种艺术创作。广泛的艺术修养对于服装设计师就显得至关重要。曾被誉为“时装之王”的已故法国高级时装设计大师克里斯蒂安·迪奥(Christian Dior 1905 - 1957)，就具备了丰富的建筑、绘画、音乐、文学等方面的知识，具有非常敏锐的艺术感觉，是一位时装设计界的巨匠。他的弟子伊夫·圣·洛朗也是一位艺术修养极其广博的服装设计师。从圣·洛朗的设计作品中，可以看到他的设计灵感来源之广泛性。在北京举办的《圣·洛朗服装设计 25 年回顾展》中有热情奔放的西班牙风格、华美多姿的俄罗斯风格、单纯豪放的非洲风格、庄严鲜明的中国风格，还有那古典味浓郁的委拉斯凯兹式的婚礼服、色彩明朗的毕加索风格、简洁明快的蒙德里安冷抽象艺术和波普艺术等，都在其作品中有着独特的运用和发挥。现在活跃于国际时装舞台上的设计大师三宅一生、莱卡门、戈尔齐埃等，也都是一些艺术才华出众的艺术家。深厚的艺术造诣决定了设计师们无穷的创造力。

作为一名服装设计师，还有一个非常重要的因素，即设计师的人格——“要做名师，先做好人”。设计师应是德才兼备。这里的“德”，即指人品、人格、思想品德、职业道德。一个设计师，知识再多、技艺再高、能力再强，若人品不正，不讲信誉，自私自利，遇事先计较个人的得失，毫无奉献精神，那么工作中也就很难去敬业，很难替别人着想，也就无法与人合作。因此，设计师必须摆正自己的位置，切不可高高在上，盛气凌人，目空一切。能否与别人合作，特别是能否与比自己能力强的人合作，往往是一个设计师能否超越自己的关键。俗话说：“一个好汉三个帮”，大凡世界上获得成功的设计师，大都宽容大度、和蔼可亲，处处以他人的利益为重，这种人格的魅力，在其周围聚拢着一大群心甘情愿地与其同甘共苦的支持者和能人。

在服装界，“同行是冤家”的意识过去很严重，今天，这种过去小农经济时代的陋习已不是我们这个时代所需要的。总之，作为一名合格的服装设计师，优秀的品德是首要条件。

另外，作为一个未来的设计师，除了具备扎实的工艺基础和绘画基础外，还要加强艺术修养，凡是音乐、舞蹈、戏剧、电影、绘画、雕塑、建筑等等，都要感兴趣，同时，要尽量多读书，读专业内外有用之书，进而来丰富自己设计来源。

第二节

服装及服装设计的基本概念

在日常生活中,衣裳、衣服、服装、服饰、成衣、时装等词语经常使用,然而它们之间有何区别?在学习设计前应该先掌握如下几个基本概念。

一、服装的基本概念

1. 衣裳——指人的上体和下体所穿衣装的总和。古人称:“上曰衣,下曰裳”。

2. 衣服——与衣裳意思相同,但在古代还包括头上戴的帽子类。

3. 服饰——指衣服及其装饰品的总称。泛指在服装上的装饰,也包括包裹躯体的上衣下裳之外的鞋帽、围巾、手套、提包、腰带、首饰等服装配件。

4. 成衣——指现代出现的按标准号型成批量生产的成品衣服。这是相对于在裁缝店里定制的衣服和自己家里制作的衣服而言的。现在的百货商店和服装专卖店中出售的都是成衣。

5. 服装——有两种解释:一是与衣服同等意思,是衣服的现代叫法。另一种理解是服装是指人与衣服的总和,是人在着装后所形成的一种状态。一般意义上讲,衣服是指遮盖人体的染织物,是一种纯物质的存在,不涉及人的因素。衣服的美是一种纯物质的美,而服装的美则是一种状态美,它包含着穿者与衣服之间一种精神状态的美。简而言之,我们常说的“服装美”;是包含着人的要素的。

6. 时装——指时髦的、时兴的、具有时代感的流行服装。其特点是流行性和周期性。时装一词,无论中外,一般多指女装。因为女装具有流行性、时髦性。近些年来也包括了一些男装式样。

7. 高级时装——也称高级女装。

高级时装的出现,是由巴黎19世纪中叶的服装设计师查尔斯·夫莱戴里克·沃斯创立的,以上层社会的贵夫人为顾客的高级女装店及其设计制作的高级手工女装。高级时装是由高级的材料、高级的设计、高级的做工、高昂的价格、高级的服用者和穿在高级的场所等要素组成。

8. 制服——指在一定的历史时期内,一定的社会集团或阶层,在某种统一意志的指导下,按照一定的制度和法规穿用的一定样式的衣服,即统一的服装。如校服、店服、工作服,各宗教派别的僧侣服等。

二、服装设计的概念

有人认为,只要能画出服装设计图,就认为是服装设计了。这种看法是片面的。

服装设计的概念包括两方面内容:一是服装设计;二是服装造型设计。前者是系统的、

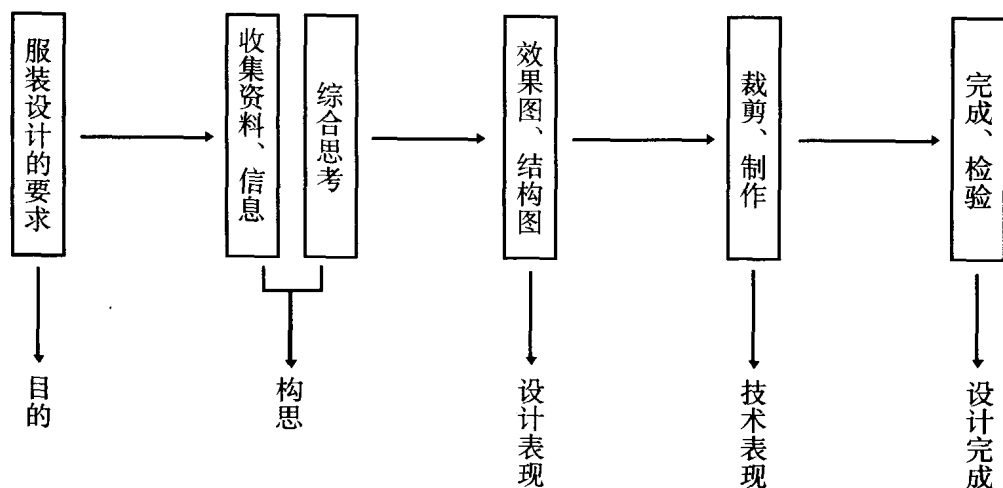
整体的、宏观的设计，后者是只在服装本身上注重形式美方面的设计。

(一)服装设计

服装设计是运用一定的思维形式、美学规律和设计程序，将其设计构思以绘画的手段表现出来，并选择适当的材料，通过相应的剪裁方法和缝制工艺，使其设想进一步实物化的过程。从以上的概念上可以看出，服装设计与其他造型艺术的设计相比，它的特殊性在于它是以各种不同的人作为造型的对象，通过造型设计，最终要做出实物来。从设计思维角度看，服装设计是“三维”结构，而并非只停留在“二维”的纸面效果图。

服装设计的造型、色彩、材料及其剪裁、缝制工艺各个环节之间是一种相互制约，相互衔接的关系。

具体说服装设计是通过不同的表现手段来完成的。这些手段很多，从过程看大体分为：效果图、裁剪图、板型、假缝、立体校正、具体制作、着装效果等几个阶段，这几个阶段各有特色，是分别从不同角度来表现服装设计的创作意图。下面是服装设计的整个过程示意图。



服装设计的全过程

从以上过程可以看出，服装设计要考虑多方面的因素，例如，怎样才能使穿着对象与服装相协调，穿着者的体型、肤色、气质、职业如何。又如，选择什么衣料？做什么式样、色彩如何？佩戴什么饰物好看？这里包含着很多美学原理。所以说，服装设计是服饰美学的集中体现。美学又是设计的修养。

服装设计是一门综合性学科，它涉及美学、色彩学、工艺学、人体解剖学等多种学科。设计者除了需要具备服装艺术修养和掌握设计技巧外，还需要熟悉中、外服装史，了解市场学及消费规律。

(二)服装造型设计

服装造型设计属于服装设计全过程中的设计表现内容，侧重于艺术创作。它运用形象思

维的方法、艺术造型的手段,使服装组合求新求美,既要使其造型符合服装新潮流和时代趋向,又要美化人的形体、表现穿着者的气质和个性美。它在整体服装设计中占据领先地位。

服装造型设计本身,不涵盖更多的内容,如时间、地点、场合等因素,在主题思想确定后,它主要研究和表现款式造型设计、色彩搭配、材料的选用和纹样配置等几方面。它是服装设计的具体实施阶段和过程。

1. 款式

服装款式,也称服装式样,是服装造型设计的主要内容。

服装款式首先与人体结构的外形特点、活动功能及其形态有关。又受到穿着对象与时间、地点、条件诸因素的制约。款式设计要点有以下几方面:

(1)外形轮廓结构:也叫“服装廓型”,指服装外轮廓。它是决定服装造型的主要特征。按几何图形的概念来理解服装外形,可分为长方形、方形、正三角形、倒三角形、梯形、倒梯形、圆形、椭圆形等。当确定服装外形时,注意其比例、大小、体积,力求造型优美,富有形象性。

(2)内部线条的组织:服装的构成是由外形轮廓与内部线条分割所组成。服装上的线条,按其功能作用可分为结构线条和装饰线条。结构线是指衣服的肩、袖、公主线等不可缺少的实际缝线。装饰线条指突出造型美的分割线条。按其视觉因素可分明线和暗线两种。线条的分割,不但本身要美,而且在款式设计分布中要合理、协调,有助于创造秀丽、潇洒、端庄、气派的服装。

(3)服装细节:又称服装零部件,一般包括领型、袖子、口袋、腰带、扣襻、饰带、纽扣以及其他附件。设置零部件时,应注意布局的合理性,要符合美学原理,以此加强服装的装饰与功能,完善服装的艺术格调。

2. 色彩

服装中的色彩,给人以强烈的感觉。织物材料的色彩缤纷,不同的搭配,会使人有不同的联想与美感。设计一套服装或一个系列服装时,选用什么色彩、什么色调、哪几种颜色,这都要反复推敲、比较,根据配色规律,力求体现服装穿用的场合、季节等配色要素和把握流行色结合起来,创造朴素或华丽等不同风格,体现设计的目的和要求。

3. 材料

服装材料,是构成服装的物质基础。其中绝大多数的服装材料多为梭织布、针织物、无纺布、编织物等。现代服装对面料质量尤其是对外观的要求越来越讲究。服装造型设计,不但要因材制宜,合理运用衣料的悬垂性、柔软性、塑形性、保形性等特点,同时要研究织物表面所呈现的种种肌理效果与美感,开发其实用与审美相结合,增添服装艺术效果。

4. 图案

服饰图案不是服装设计的必备要素,如制服、劳动服等,可以不要图案、饰纹。但对于女装、时装、童装来说,却往往有赖于衣料上的花纹或印花图案增加美感或趣味。通过图案美化服装,给人们带来更多更美的享受。

第三节

服装设计的发展

自古认为,生活程度的提高是推进文明的重要因素。

随着我国经济的发展,人民生活水平的不断提高,人类服装与社会生活、社会文明更加密切。中国是世界上的服装大国,但不是服装设计的强国,也不是服饰流行的中心国,要想改变这样的现状,有待于我们新一代服装工作者的不断努力。

中国要想达到世界服装设计强国的目标,可借鉴日本的成功经验。

日本服装界曾骄傲地宣称,现在如果举出十名世界级的服装设计大师,日本人将占近一半。的确,就像日本的汽车业和家用电器业给欧美市场造成的威胁一样,森英惠、高田贤三、山本耀司、川久保玲、三宅一生等设计师们威振国际时装界。这与战后日本人不失时机地抓住机遇,大踏步地走出国门,努力发展外向型经济的明智举措不无关系。

日本的服装设计业的发展经历了三个阶段。

第一阶段为“起步期”,即1945~1963年。第二次世界大战后的日本,百废待兴,以纺织工业率先得以复兴。这时,曾顽固地保守着民族传统服装文化的日本人,当时掀起了一股“洋裁热”,各种类型的教授裁剪、设计的服装学校纷纷涌现。1953年,名扬四海的巴黎高级时装设计大师克里斯蒂安·迪奥在东京会馆举办了时装表演展示会,给日本服装界以划时代的影响。接着,有名的百货店如大丸、松板屋、白木屋、西武等纷纷同巴黎的高级时装设计师签定协议,把巴黎时装引进日本。从此,日本国门大开,开始与国际时装界接触,并逐步认识到设计师及名牌的威力。

第二阶段为“腾飞期”,即1964~1976年。随着1964年在日本东京召开的国际奥林匹克运动会,给日本经济带来了又一次历史性机遇,城市建设和以东海道铁路新干线的开通为标志,在交通、通讯、纺织、服装业飞速发展,技术力量不断提高,人们也由过去作为婚前修业来学习洋裁转变为以就业为目的的学习,一批服装院校毕业的专门人才进入服装界。为发掘设计人才,文化出版局创办的时装杂志《装苑》于1965年设立了“装苑奖”,设计师的社会作用进一步受到社会的普遍重视。这时,西方人的价值观和审美观也发生了重大改变,受60年代“反传统、反战、反现行体制”的青年运动影响,西方服饰受到扬弃,东方风格服装受到世人注目。这又一次为日本设计师走向世界创造了难得的历史机遇。70年代初,高田贤三首先在巴黎“一炮打响”,取得成功。接着,三宅一生、森英惠、山本宽斋等一大批设计师趁机分别向巴黎、纽约、伦敦进军。从此,日本人变被动学习为主动进取,日本服装业开始与国际接轨,其设计实力和影响力令世人刮目相看。70年代中期,松田光弘、金子功、小筱顺子、小筱弘子、花井幸子等又一批才华横溢的设计师跃上世界时装舞台,以设计师的名字命名的服装企业和专卖店不断涌现,这使日本的服装业真正走向了世界。

第三阶段为“翱翔期”,即1977年至今。1977年,日本服装设计师森英惠正式加入巴黎高级时装店协会,在高田贤三设计师领导了70年代的世界潮流之后,三宅一生、山本耀司、川久保玲等也开始左右世界潮流。在日本成衣业界,1000亿日元的企业不断涌现。日本

服装的民族特点和色彩、造型、制作工艺都十分考究的特色进一步确立了其国际地位。来自日本的服装流行信息和动态越来越变得举足轻重。20世纪80年代,日本集中了国内32个服装企业在纽约等城市举办的“日本时装博览会”,向世界展示了自己的实力。于此同时,《每日新闻》社、《读卖新闻》社等社会舆论也积极为服装的发展摇旗呐喊,擂鼓助威,设立各种服装设计大奖赛,为设计新秀的成长创造条件,这又使安部兼章、菱沼良树、森孝行、津森干里等一批年轻设计师作为第三梯队跃上时装舞台。1985年秋,以三宅一生为首的一批设计师组织起来成立了时装设计师协会,每年两次的东京时装发表会从此诞生,东京也同巴黎、米兰、伦敦、纽约一起被列入世界五大时装之都,领导世界时装新潮流。

新中国成立以来,特别是改革开放以来,我国的服装业也经历了与日本相类似的发展过程:自从1979年皮尔·卡丹踏入国门以来,1985年法国人伊夫·圣·洛朗为期两个月的“二十五年作品回顾展”和君岛一朗、小筱顺子的服装表演,使国人大开眼界。1993年首届“中国国际服装服饰博览会上”,中国服装研究设计中心又为国内服装界请来了简·弗朗克·费雷和瓦伦蒂诺·加拉瓦尼这两位意大利设计大师。与此同时,俄罗斯的扎依采夫、韩国的安德列·金、意大利的劳拉·比娇蒂等世界各国的设计师都纷然而至,国内市场上其进口的时装商品和外籍设计师专柜、专卖店越来越多。合资、独资的服装企业也如雨后春笋,比比皆是。这些无疑都在一定程度上繁荣了国内市场,促进和提高了我国服装的设计水平,加速了我国服装业的发展。但同时也对年轻的中国服装业和设计师提出了严峻的挑战。中国服装设计师就是在这种激烈的市场竞争和艰难的体制改革过程中孕育和成长的。如果说是从1993年起我们主动把世界鼎极大师请来,让世界走进中国、了解中国的阶段,那么到了今天的21世纪初的十几年,将是我国服装设计师逐渐成熟,走向世界的新阶段。中国的服装业也将进入“腾飞期”。我国这些年来,持续增长的经济,开放的政治环境,世界最大的消费市场,历史悠久的传统文化等因素都把全世界的目光吸引到这个“龙”的国度,世界上许多设计师的作品发表会中都曾出现“中国”内容的主题,西方人称“21世纪将是中国的世纪”,这一切都为我国服装业的腾飞创造了一个不可多得的历史机遇和外部环境。机不可失,时不再来,以往我们已经失去了不少机遇,我们没有理由再坐失良机。

面临中国服装走向世界也绝不是轻而易举之事,我们的困难很多,长期的封闭环境使中国设计师在设计观念上与瞬息万变的国际潮流拉开了不小的距离;传统的比例分配裁剪法和对服装造型认识上的局限也束缚着中国服装的发展;纺织工业的落后,特别是新素材的开发,染色、印花及后加工手段的落后,服饰配件等相关行业发展不平衡、不配套,都在一定程度上制约着中国服装在国际市场上的竞争力;计划经济体制下的人们观念养成的不重视产品质量的陋习等等都有待于我们进一步努力克服。激烈竞争的国际市场更不容许我们盲目乐观。

中国服装要走向世界,必须创出自己的名牌。对于“名牌效应”国人已有所领教,中国出口服装之所以在国际市场上缺乏竞争力,除了设计水平和产品质量等因素外,尚无能叫得响的名牌是不容忽视的重大缺陷。而一个名牌的创立,很关键的一环在于培养、造就和想方设法地推出有才华的名设计师,恰恰在这一点上,由于过去计划经济时代的平均主义思想的影响,致使许多人怀才不遇。现在,进入社会主义市场经济时代,许多企业已经认识到“名师”、“名牌”的重要作用。一个现代化的服装企业要想在激烈的市场竞争中求得生存并取

得长足发展，作为企业形象战略(CI)有两个基本要素：其一是企业的个性；其二是企业对时代脉搏的把握。而能把握这两点的关键人物即是设计师。因此，中国服装要想在国际市场上立足，就必须有一大批自己的设计师冲出国门，驰骋在国际时装市场。只有这样，我们才有可能在国际上摆脱服装“地摊货”的落后形象。总之，中国服装设计师冲出国门之日，才是中国服装真正走向世界之时。

第四节

服装的分类及功能

一、服装的分类

服装的类型很多，分类也较复杂。由于服装的不同功能，以及生活方式的不断变化，服装的分类也越来越细，仅从衣服一项，有以下八种分类方法：

- (1)按季节分：如春装、夏装、秋装、冬装。
- (2)按性别分：如男装、女装。
- (3)按年龄分：如婴儿服、童装、青年装、中老年装。
- (4)按款式分：如中山装、西装、中式便装、裙裤、连衣裙等。
- (5)按材料分：如丝绸服装、裘皮服装、棉布服装、羊毛针织服装、羽绒服装等。
- (6)按用途分：如运动装、学生校服、职业装、舞台服、宇航服等。
- (7)按加工特征分：如针织服装、手绘服装、刺绣服装、蜡染服装等。
- (8)按民族分：如朝鲜族服装、蒙古族服装、苗族服装、维吾尔族服装等。

服装的种类会随着时代的进步和工业的发展而与日俱增。

二、服装的功能

服装是人类生活中必需的实用品，也成为人类自身的艺术品。这就决定了服装的两大功能，即服装的实用功能与服装的装饰、审美功能。

(一)实用功能

实用功能是指服装的适用性、保健性。人从诞生之日起就离不开服装，服装已经成为人类的“第二层皮肤”，服装遮盖了人体表面的绝大部分。服装的实用功能表现在防寒、防暑、防风雨、防湿、防伤、防毒、防虫、防污染等多个方面。

(二)装饰功能

装饰功能是指服装的审美功能、观赏性和艺术价值。服装的装饰功能是属于社会属性。在人们的社会生活交往中，服装作为一种装饰形态，表达了人们追求美的心理愿望，它反映了人的精神面貌和思想感情。在社会环境中，每一个人都根据自己的性别、年龄、民族、习惯、社会职业及经济水平，选择穿着，用服饰穿着显示自己的身份、气质、个性和爱好。服饰的装饰、审美功能表现在仪容、个性气质、认知性(即穿上某种服装，就表明某种职业)等

三个方面。

服装的实用性与装饰性两者关系是，前者是人们的物质生活需要，后者是人们的精神生活需要。二者是相互依存、相辅相成的，一般理解应是：寓审美于实用之中，融实用于审美之内。

思考与练习

1. 服装设计师应具备的基本条件和知识结构是什么？
2. 怎样才能成为具有人格魅力的服装设计师？
3. 名词解释：衣裳、服饰、成衣、高级服装、制服。
4. 服装设计的概念。
5. 谈谈中国服装设计的发展前途。
6. 服装的功能与分类包含哪些内容？

服

装是人类“按照美的规律”进行的一种创造，服装的设计一般由造型、色彩、材料三大要素组成。服装设计艺术美规律包括：统一、变化、对称、均衡、比例、分割、旋律、节奏、视错等多个方面。这些方面又都是由点、线、面、体基础要素构成。学习这些造型艺术美的规律，有助于我们提高服装设计的审美水平与艺术创造能力。

第一节

服装设计艺术美的基础要素

服装设计艺术美其造型方面的基础要素包括点、线、面、体等几个方面。点、线、面、体也同样是一切造型艺术的基础要素。

一、点的艺术

从几何学的定义来说，点只有位置而没有面积。没有面积也就意味着不存在大小的关系和形式。

从服装设计学的角度来说，点的概念有所不同。在服装款式构成中的点可分为两个方面，一方面是只有位置而没有面积的点，如各类线条的起止点、转折点、交合点、接点等，另一方面，点即表现有位置的重要性又可有适当的面积，当然也就具有一定大小和形状。如服装中的各类纽扣的造型和排列的位置，都是服装中的点的存在。在正常思维中，点的特征应当是圆形，但在服装艺术款式造型中表现出来的并不局限于圆形，除圆形以外的任何小面积的其他形状，不论是规则的，还是不规则的，只要面积适度，位置感强都可在服装设计中视为点的运用。如菱形、星形的时装纽扣；造型各异的领花、胸针等都是服装设计中的点，见图 2—1。

大小不同的点状形图案面料也可视为服装设计的点。服饰配件中的某些小的饰物在单独或重复出现的使用时也是点在设计中的应用。