

XINSHOUSHANGLU—FUZHUANGSHEJIYUCAIZHIJIQIAO

新手上路

服装设计与裁制技巧

欧阳安 李敏 编著



中国纺织出版社

新手上路



服装设计
与
裁制技巧

策划编辑:李秀英
责任编辑:张林娜
封面设计:李 歆

ISBN 7-5064-2041-4



9 787506 420419 >

定价:22.00元

新手上路

服装设计与裁制技巧

欧阳安 李 敏 编著



中国纺织出版社

新手上路
PDG

内 容 提 要

本书是服装设计与裁剪制作的普及性读物。以图文并茂的形式、通俗易懂的语言讲解了服装设计的基础理论知识,简化了服装裁剪中的复杂公式和运算,并介绍了服装缝制中的一些基本技巧。对于没有服装专业基础(不会设计、不会裁剪和服装制作)的读者朋友是一本很实用的入门读物。

图书在版编目(CIP)数据

新手上路:服装设计与裁制技巧/欧阳安,李敏编著. —北京:中国纺织出版社,2001.7

ISBN 7-5064-2041-4/TS·1506

I. 新… II. ①欧…②李… III. ①服装—设计—基本知识
②服装裁缝—基本知识 IV. TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 039548 号

策划编辑:李秀英 责任编辑:张林娜 责任校对:楼旭红
责任设计:李 然 责任印刷:初全贵

中国纺织出版社出版发行
地址:北京东直门南大街6号
邮政编码:100027 电话:010—64168226
http://www.c-textilep.com
E-mail:faxing@c-textilep.com
北京云沛印刷厂印刷 各地新华书店经销
2001年7月第一版第一次印刷
开本:787×1092 1/16 印张:12.25
字数:263千字 印数:1—5000 定价:22.00元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换



前言

随着我国服装业的蓬勃发展和人们生活水平的不断提高,广大消费者对衣着的需求与日俱增。在人类生活的衣、食、住、行中,“衣”被放在首位,其地位之显要,由此可见一斑。我国是人口大国,也是穿衣大国,因此,服装市场十分广阔。近些年来,虽然我国的服装市场日趋繁荣,但仍不能满足不同层次消费者的实际需求。从南方到北方,从城市到乡村,不仅有很多消费者希望自己能掌握一些服装设计和裁制的技巧来方便生活、提高修养,更有广大的二次就业的劳动者需要有从事服装行业的基本知识和技能以武装自己、增加上岗机会。因此,我和我的合作者把多年来在教学中积累的服装设计和服装工艺方面的经验加以提炼,从普通消费者和再就业人员的实际需要和实际能力出发,编写了这本普及性读物。

我们先从理论上探讨了服装的基本概念和基本常识,这样既开阔了读者的视野,又提高和加深了读者对服装的认识,为日后进一步学习打下一定的基础。

在书中的服装设计部分,我们本着从读者实际情况出发的原则,做到既通俗易懂,又简明扼要。其目的是让不同基础的读者通过学习,能具备一定的服装设计能力。

本书的服装工艺部分,力求对每个服装品种详尽叙述,即使没有裁剪基础的学习者也能一看就懂,一学就会。所需计算的数据,通过简单的查表就可以轻松完成。

希望这本书能够对初学服装的人员起到一定的指导和帮助作用。基于作者水平所限,文中不足之处敬请读者批评指正。

作者

2000年5月

目 录

第一章 概 述	(1)
第二章 服装设计	(3)
第一节 效果图表现技法	(3)
第二节 服装设计	(21)
第三章 服装工艺	(38)
第一节 服装的人体测量	(38)
第二节 服装裁剪制图线条名称	(43)
第三节 服装裁剪制图符号名称	(45)
第四节 服装裁剪与重点部位制作	(45)
一、女筒裤	(46)
二、男西裤	(59)
三、男特体裤	(67)
四、连腰女喇叭裤	(73)
五、男平驳领西服	(77)
六、男戗驳领西服	(96)
七、女时装上衣	(112)
八、女马甲	(124)
九、男马甲	(130)
十、旗袍	(135)
十一、连衣裙	(143)
十二、鸡心领无袖连衣裙	(150)
十三、筒裙	(155)
十四、斜裙	(160)
十五、四片斜裙	(163)
十六、女衬衣	(166)
十七、男长袖衬衣	(173)
十八、男短袖衬衣	(182)

第一章 概 述

一般人认为,服装就是衣服,服装设计就是裁制衣服。事实上远非如此简单。服装在人们的精神生活和物质生活中占有重要的位置,因此,我们认为应该将服装作为一门学问来加以研究。

一、服装

“服装”是一个比较正规的词,一般含义是指着重美化打扮的衣装。服装中的“服”字,即衣服,主要功能是保暖、遮体;另一个字是“装”,即装扮、打扮。学院派的解释通常说:服装是指人与衣服的总和,是人在着衣后所形成的一种状态。如“服装美”、“服装设计”、“服装表演”等,就是指这种状态的美,这种状态的设计和表演。“衣服美”只是一种“物”的美,而“服装美”则包含穿着者这个重要的因素,是指穿着者与衣服、与周围环境之间的交流与统一,是这种协调的统一体所表现出来的状态美。随着人们生活水平的不断提高,穿衣的目的不再是以遮体保暖的原始功能为主,更多的是为了美化自身和显示身分,所以服装设计要把人和服装放在一起讨论,根据人的个性(包括修养、审美、素质等)来考虑服装的形式。

所以,不论是满足自己穿衣的需要或是为顾客选择和裁制服装,要想达到满意的结果,一定要站在以上的角度来理解服装。

二、衣裳

“衣裳”这种称谓是比较古老的用语,上为衣,下为裳。现在已经不像古代那样细分了,特别是再不会称下服为“裳”了,衣裳一般就是指一件衣服。

三、时装

“时装”英语称 Fashion,源于法语 Factio(作“行为”、“动作”解)一词。用于服装上就是指“流行的服装”,还包括附属物和饰物。其实就是“时髦”的服装,也就是时兴的、富有时代感的服装,是相对于历史服装和已定型于生活中的衣装形式而言的。广义的“时装”,应是以衣服为主体的时髦装扮;狭义的“时装”,才专指服装而言。

衣、食、住、行随时代变迁有不同的形式和习惯,现代消费者中大多数人都崇尚时代感强的服装。作为服装行业的从业者和服装爱好者,不仅应该对流行时装有灵敏的感觉,而且应该

对产生这种流行的生活方式有更深一步的了解，以促进我们对时装的理解和对时尚的把握。

四、服饰

“服饰”基本上是服装的同义语。从字面来理解，就是“衣服和配合衣服的装饰物”。衣服以外的装束或饰物，如帽子、手套、围巾、腰带、领带、鞋、袜等，以及纯装饰性的手袋、发夹、丝带、别针、耳环、手镯、项链、戒指等均属“服饰”范畴。



第二章 服装设计

服饰可以说是一种传播媒介。除了满足保暖、遮体的目的,其价值还表现于人们所追求的美学形式。如何通过服装,恰当地表现自己、宣传自己,做到既悦人又悦己,是服装设计的主旋律。服装设计正是以人为造型对象,体现人在着装后所形成的一种状态。

服装设计的主要思考内容是服装的款式、色彩和面料。一般来说,服装设计分生活服装设计和高档时装设计两大类。本书侧重生活服装的设计和制作。进行服装设计时,一般要考虑下列5个条件:①什么人穿;②什么时候穿;③什么地方穿;④什么场合穿;⑤为了什么目的穿。针对我们所服务的消费人群,我们应注意了解顾客的性别、年龄、职业、经济条件、审美心理等,并将这些作为设计制作的依据,尤其是对有特殊要求的顾客,更要在工作中考虑顾客的个性需求。

虽然服装设计学是一门综合性的、集造型艺术和科学技术于一体的学科,我们在短时间内无法深入把握,但了解掌握了一些基础知识后,我们在实践中可以边干边学,逐步积累经验,最终达到在实践中学习、提高的目的。

第一节 效果图表现技法

当我们和顾客交流,用语言而不是用笔来描述对一件服装的构想时,由于各自的经验和审美趣味的差异,大多会有各自不同的理解,所以最终的成衣往往和语言描述的形象之间存在一定的偏差。如果我们用时装画(服装效果图)的形式来表达设计意图,就可以明白无误地出示一个确凿形象,直观的画面会使大家都能领会同一种设计意图。如何用一种简便易行的方式画服装效果图。

首先,对人体结构、比例及其动态的理解是学习时装画的第一步。

既然服装是人体着装后的一种状态,那么,表现服装就离不开人体。人体绘画是需要很强的绘画基础,在此,本书教授的是在写实人体的基础上经过简化的服装人体的画法。

下面我们分步来了解人体和学习服装画。

一、人体基本结构的概括

人在生物学分类中属脊椎动物,人的身体以脊柱为中心左右对称。人的脊柱贯穿头部、胸廓

和骨盆三个主要部分,并以肩胛带和骨盆带两条横线连接上肢和下肢,由此形成了人体的基本结构(图2-1)。

脊柱线是人体运动时的主要动态线,其中颈椎和腰椎尤为灵活。肩胛带横线和骨盆带横线位于躯干的上下两端,是躯干连接四肢的纽带(图2-2)。

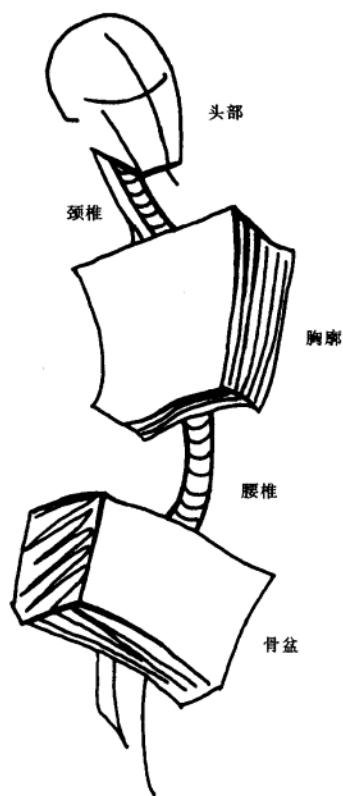


图2-1 人体基本结构的概括

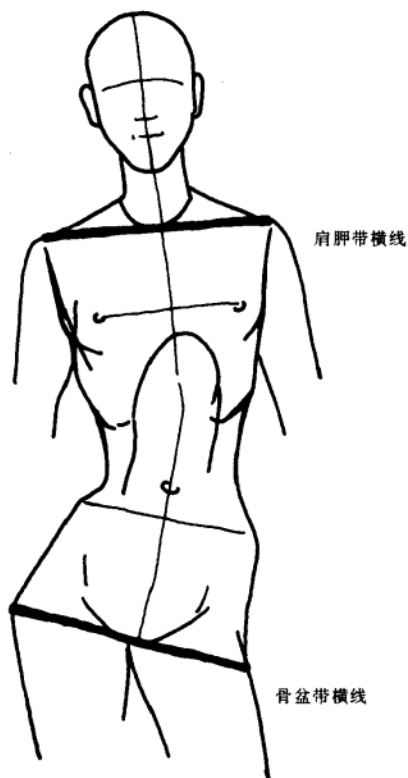


图2-2 肩胛带横线和骨盆带横线

肩胛带横线与骨盆带横线的相互关系,显示了人体上下两部分形体的相互关系和变化。四肢则是以关节为轴产生动作变化的(图2-3)。

二、把人体大形归纳为简体

人体是复杂的,由骨骼和肌肉组成。为了能迅速掌握人体的画法,首先要把人体各部分归纳为简单的几何形体(即简体)(图2-4)。

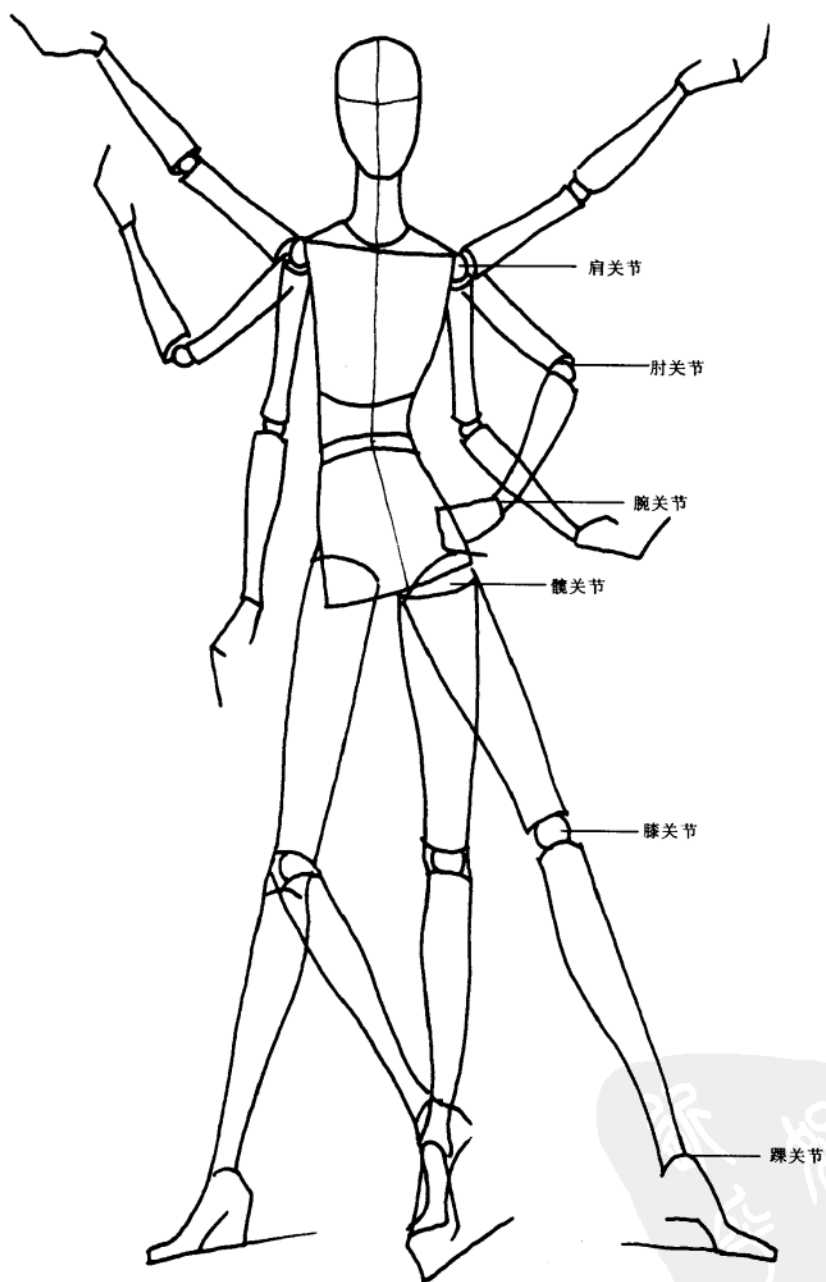


图 2-3 四肢以关节为轴产生动作变化

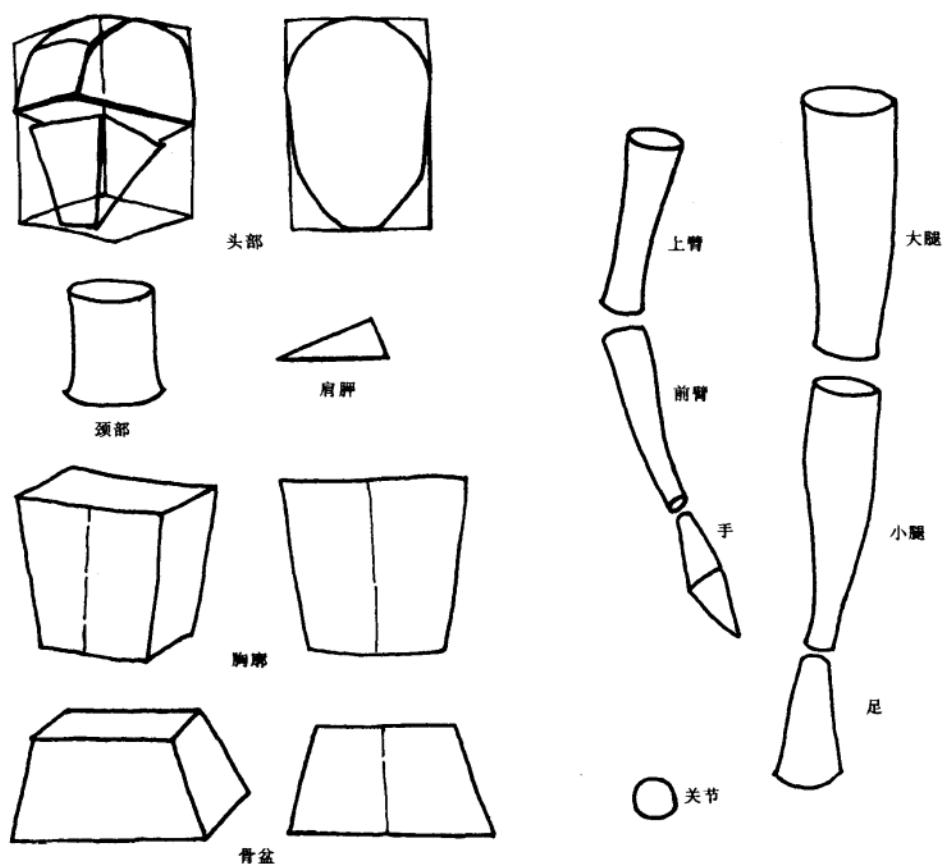


图 2-4 把人体归纳为筒体

1. 头部 整个形体呈长方体,可分为面颈部和脑颅部,正面大体可概括为蛋形。
2. 颈部 呈圆柱体形状。
3. 肩胛 呈楔形。
4. 胸廓 呈梯形盒状体,正面可看做一个倒梯形。
5. 骨盆 呈梯形盒状体,正面可看做一个梯形。
6. 上臂 呈圆柱体形状。
7. 前臂 上粗下细的圆柱体。
8. 手 近似为菱形。
9. 大腿 上粗下细的圆柱体。
10. 小腿 上粗下细的圆柱体。

11. 足 似圆锥状。

12. 关节 呈球形。

三、服装人体的比例

所谓人体比例,是指人体各部分大小的比较,通常为人体各部分的长度比例。正常身高人体的比例常在 7 个半头长上下(我们以头的长度为基准,而求其与整个身长的比例,例如:头的长度为 20 厘米,整个身高为 170 厘米,即时装画中标准的人体比例“8 头半身”),而服装人体的比例则要求为 8 个半头长甚至 9 个头长以上。因为现代人的审美趣味通常喜欢修长的人体比例,而服装人体所表现的正是理想化的人体形象,所以有所夸张。这就要将正常人体的某些部位加以适度拉长(图 2-5)。

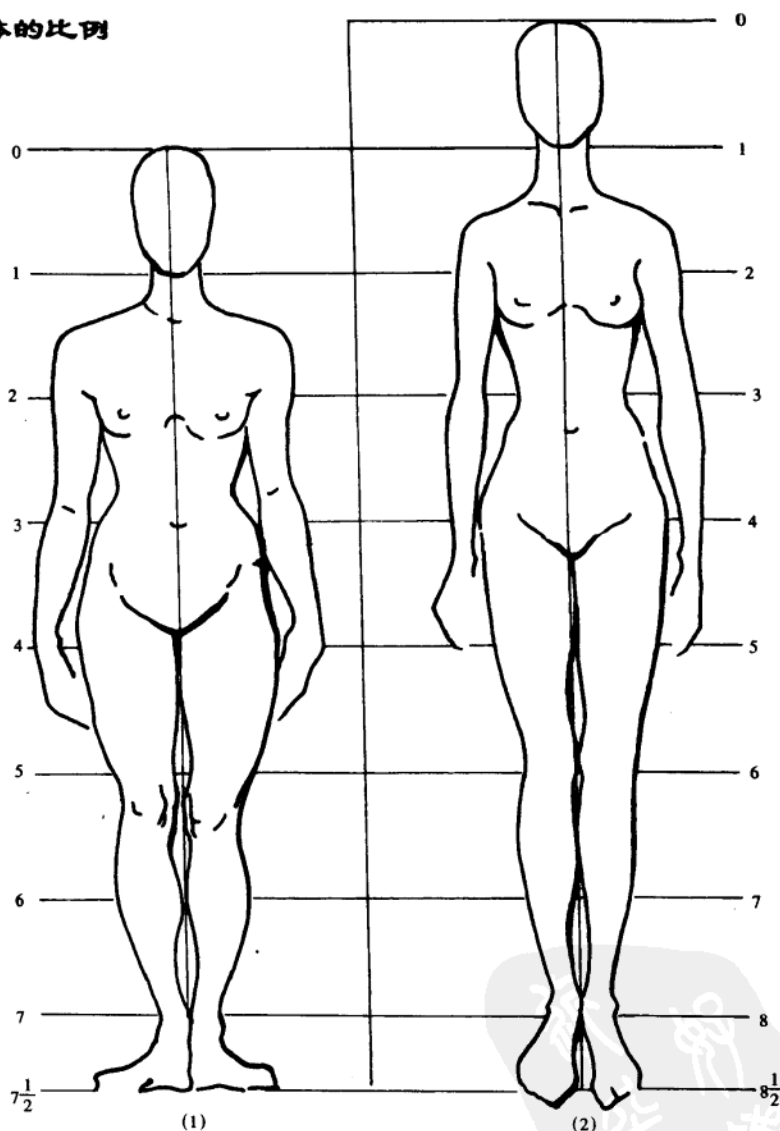


图 2-5 人体比例

(1) 正常女性的 7 头半人体比例 (2) 夸张后的女性 8 头半服装人体比例

四、按服装人体比例在画面上描绘人体简体

1. 首先在纸上定出 $8\frac{1}{2}$ 头长的比例〔图 2-6(1)〕;

2. 画一条中心垂直线 (正面人体是左右对称的);

3. 按图中比例画出头、胸廓和骨盆三个部分;

4. 先画下肢, 大腿为两个头长, 小腿为两个头长; 再画上肢, 先画出肩关节, 上臂圆柱体到腰带部位, 再画出肘关节, 前臂长过骨盆带横线, 手的形状从腕关节处伸出〔图 2-6(2)〕。

5. 画完后, 将画稿置于稍远处仔细观察比较, 修改不妥之处, 使视觉效果更好。

五、基本动态的表现

1. 正面站立左脚支重姿态的表现要点

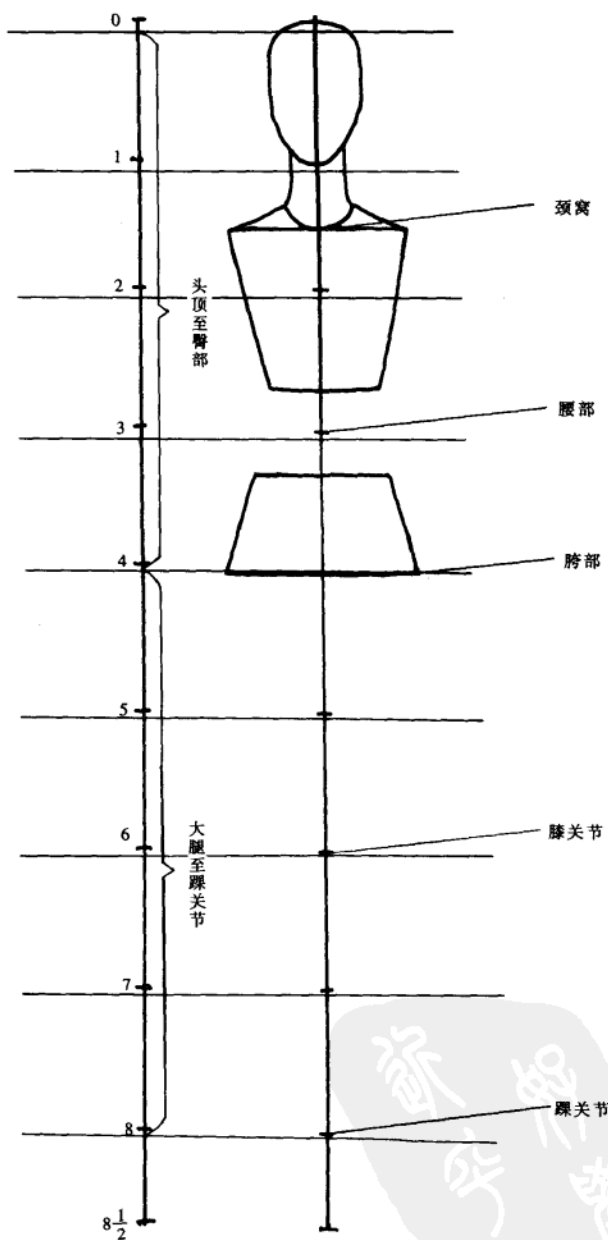
(1) 注意以脊柱线为身体中心线的头部、胸廓、骨盆的动态变化;

(2) 中心线两侧的形态要对称;

(3) 从颈窝到支撑身体的脚的垂直线为身体的重心线(图 2-7)。

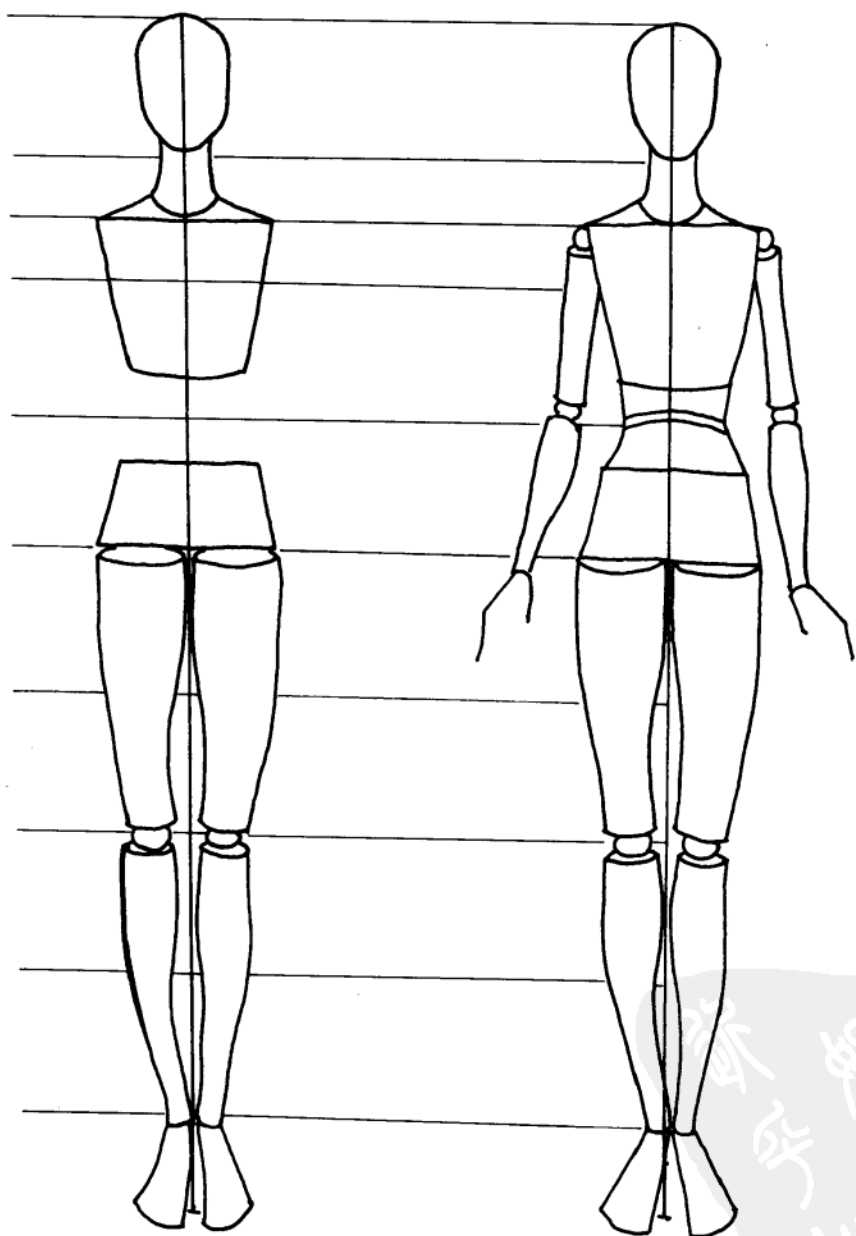
2. $3/4$ 侧面转体的表现要点

这是在服装效果图表现中最常用也最有用的一个姿态。由于人体的转动, 主要的轮廓线就可以被表现出来, 适合表现服装正面和背面的细节。



第 1 步骤 ~ 第 3 步骤

图 2-6



第4步骤

图2-6 描绘人体筒体

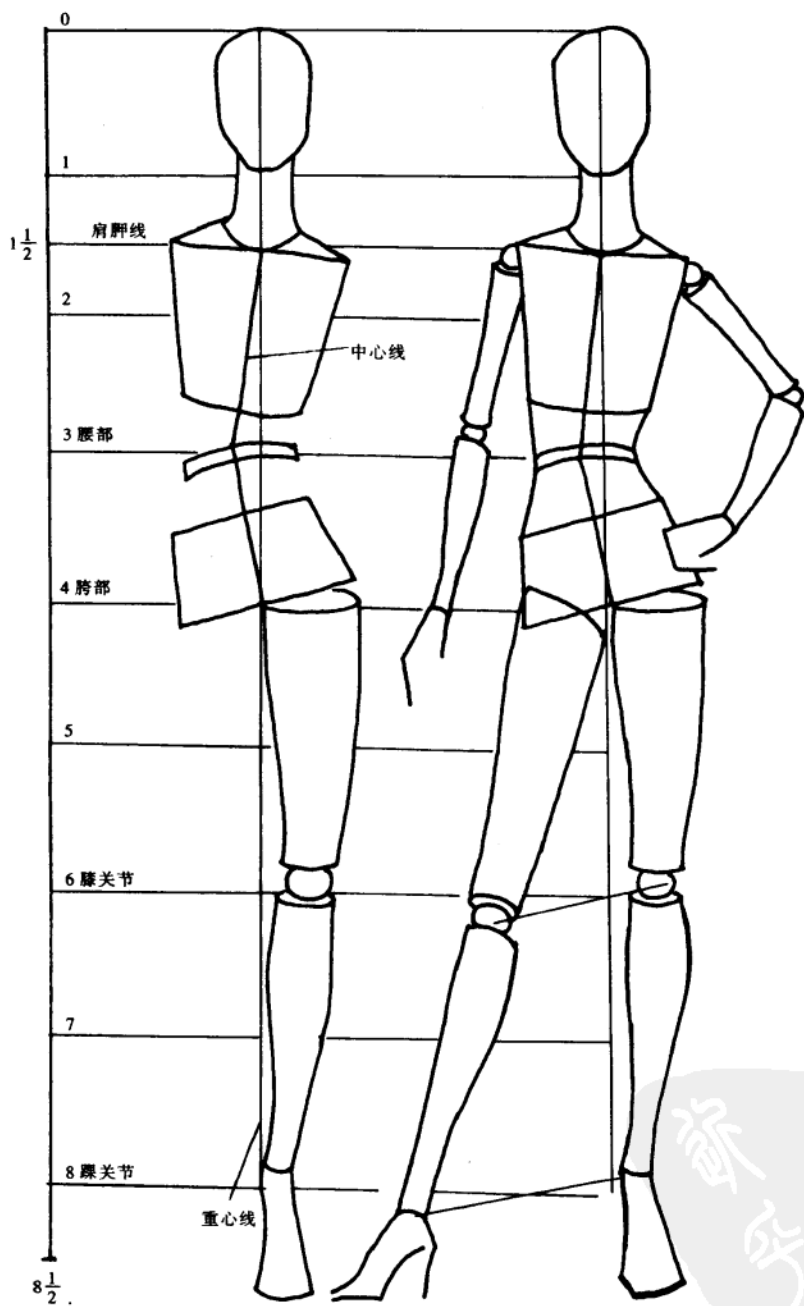


图 2-7 正面站立左脚支重的姿态

表现要点(图 2-8):

(1) 注意人体转动时, 头部和颈部也随之转动, 中心线向一侧略偏;

(2) 3/4 侧面骨盆和胸廓有透视变化(即侧面形状比正面形状看起来略窄, 中心线偏侧);

(3) 垂直的重心线连接颈窝到支重的右脚, 使身体看起来是平衡的;

(4) 考虑好手臂的安放位置, 手臂和放松的下肢以肩关节、肘关节、髋关节、膝关节为轴可变化姿态。

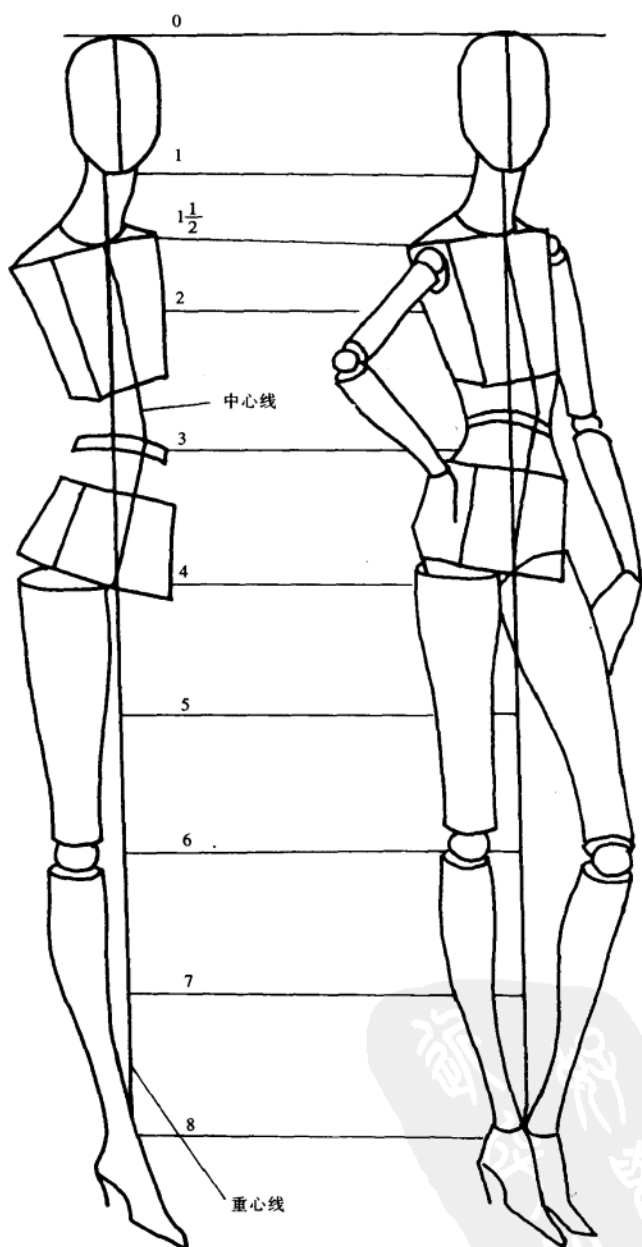


图 2-8 侧面转体姿态