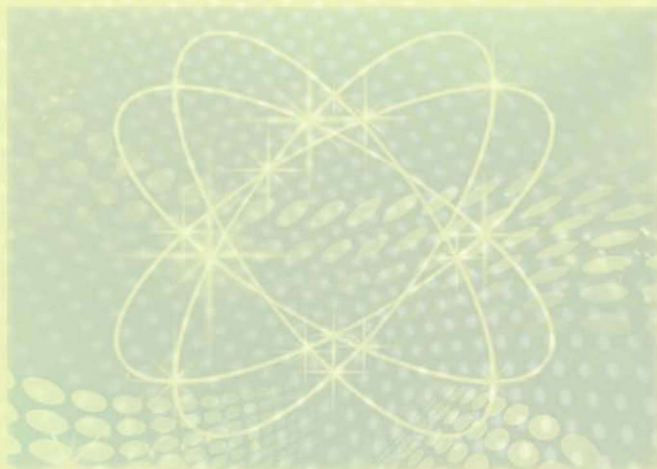


服装设计基础

刘 琳 邱德欢 主编



江西高校出版社

图书在版编目(CIP)数据

服装设计基础/刘琳,邱德欢主编. —南昌:江西高校出版社,2014.8

服装设计与工艺专业教材

ISBN 978-7-5493-2790-4

I. ①服... II. ①刘... ②邱... III. ①服装设计—中等专业学校—教材 IV. ①TS941.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第203000号

出版发行	江西高校出版社
社 址	江西省南昌市洪都北大道96号
邮政编码	330046
总编室电话	(0791) 88504319
销售电话	(0791) 88500223
网 址	www.juacp.com
印 刷	南昌市光华印刷有限责任公司
照 排	江西太元科技有限公司照排部
经 销	各地新华书店
开 本	787mm × 1092mm 1/16
印 张	8
字 数	161千字
版 次	2014年8月第1版第1次印刷
书 号	ISBN 978-7-5493-2790-4
定 价	19.00元

赣版权登字-07-2014-494

版权所有 侵权必究

序

近年来,我校积极开展校本教材的研究和开发。开发校本教材既是我校创建国家中职改革发展示范校的任务所在,更是当前职业教育发展的必然趋势和要求。

为了保证校本教材的编写质量,学校由校长、分管副校长组成的领导小组和编写委员会,并组成各学科教材编写小组。领导小组主要负责校本教材开发和实施的领导工作,并明确责任到具体编写小组;编写小组则采取分工合作的方式,制订详细的教材编写方案,并做好需求分析和资源分析、参考教材的选定及校本教材的编写等工作。

为了让教材更加贴近学校教学金额行业的需求,教材编写委员会广泛征求企业行家、高校专家的意见建议,并结合本地的产业实际来编写该系列校本教材的编写。

本系列校本教材涉及四个专业,共十一本。分别是:《服装工艺与制作》《服装设计基础》《服装 CAD》《电子整机维修技术——音响技术》《PLC 技术》《电子工艺技术基础》《小家电原理使用与维修》《AutoCAD 基础教程》《数控车削编程与加工技术》《会计基础模拟实训》《会计综合模拟实训》。

虽然我们精心编选,但是该系列校本教材难免存在缺点和不足。实践是检验真理的唯一标准,在具体教学实践中,我们会不断完善和修改,并期待领导、专家及同行提出宝贵意见,更希望本校教师创造性地使用,使本系列教材更加充实和完善,以推进学校人才培养模式和课程体系改革。

赣州市南康区职业中等专业学校
校本教材编写委员会

2014 年 7 月

目 录

第一章 概 述	1
第一节 服装概述	1
第二节 服装设计概述	6
第二章 服装人体	11
第一节 服装人体基础	12
第二节 人体的绘制	14
第三节 人体局部的表现	17
第四节 人体着装的步骤和方法	24
第三章 各类服装平面表现方法	26
第一节 服装平面款式图概述	26
第二节 裙子的表现	28
第三节 裤子的表现	35
第四节 上衣的表现	43
第五节 礼 服	51
第四章 服装平面款式的局部设计	62
第一节 衣 领	62
第二节 口 袋	73
第三节 衣 袖	79

第五章 系列服装设计	92
第一节 系列服装概述	92
第二节 系列服装的设计规律	94
第三节 系列服装设计的方法	96
第六章 专题设计	101
第一节 休闲装设计	101
第二节 运动装设计	103
第三节 职业装设计	107
第四节 礼服的设计	115

第一章 概述

第一节 服装概述

一、服装的相关概念

1. 衣服

衣服指人的上体和下体所穿衣装的总和,但在古代还包括头上戴的帽子等。

2. 服饰品

服饰品有狭义和广义之分。狭义的服饰品是指衣服上的装饰(如服饰图案、纽扣等)及饰物(如腰带、胸针等),或除包裹躯体的上衣下裳之外的帽、鞋、首饰等。广义的服饰品是指人类穿戴、装扮自身的一种生活行为。

3. 成衣

成衣指近代出现的按标准号型成批量生产的成品衣服。

4. 服装

其一,服装是“衣服”的一种现代称谓,也是“成衣”的同义语,另外,人们习惯把那些流行倾向不大明显,在相当一段历史时期内穿用都不过时的常规性衣服或成衣称作服装,以区别于时装。其二,与广义上的“服饰”一词一样,是指人类穿戴装扮自己的行为,表现人着装后的一种状态。换言之,即这种状态是由人(着装者)、衣服(包括服饰)和着装方式三个基本因素构成。因此,同样的衣服,甲穿,美不胜收;乙穿,可能不伦不类。同一个人,穿不同的衣服,或变换不同的穿法都会产生截然不同的着装效果。

5. 时装

时装即时髦的、时兴的、具有鲜明时代感的流行服装,其特征是流行性和周期性。时装一词,不论中外,一般多指女装。这与女性多情、天生爱美、好打扮有密切的关系。

6. 高级时装

高级时装也叫高级订制装,诞生于19世纪中叶,源于欧洲古代及近代宫廷贵妇的礼服。它是以顾客为中心量身订制,根据客户需要,量体裁衣、手工制作的时装。它倾注设计师与制作者的才能与精力,体现了设计师与穿戴者的个人风格,是时装的最高形式与境界。

7. 高级成衣

高级成衣是工业化按标准号型生产的成衣时装,是对高级时装作适量简化后的小批量生产的产品,可以被经营者称作款式领先、设计顶尖,但它们不是高级时装。

二、服装的分类

服装既是流动的艺术、活动的建筑,也是流变在人身表象的春、夏、秋、冬。人们随着季节的变化,变更服装的造型款式和色彩质料;随环境场所的变迁,不同场合、不同活动穿着的服装是多种多样的,分类方法也有许多。通用的分类方法主要有两种:按服装品种和按服装用途分类。

1. 按服装品种分类

(1) 裙子。人类最早的一种下装,从造型上讲,是用裙片包裹和装饰腰以下的腹、臀、腿部位下装。裙类品种千姿百态,如秀丽端庄的直筒裙、青春活泼的喇叭裙、庄重美观的百褶裙、简洁浪漫的迷你裙等。裙子的装饰方法也很多,可配合造型和结构的设计,使裙子变化极为丰富。



图 1-1 裙子

(2) 裤子。裤子是穿在两腿上的下装。它与裙子的区别在于它是将两腿分开包裹,因此它比裙子更容易体现人体下部的体形。从造型上看,有直筒裤、锥形裤、喇叭裤;按长度分,有短裤、中裤、长裤;按腰位分,有中腰裤、低腰裤、高腰裤。



图 1-2 裤子

(3) 上衣。指上身穿的衣着,又称上装。上衣品种范围很广,从T恤衫、衬衫到夹克、

西装,形式变化多样,穿着普遍。背心也可纳入上衣范畴,例如:西装背心、羊毛背心等。



图 1-3 上衣

(4) 套装。套装指配套类衣服,通常由上衣与裙或裤相配而成。其特点是上、下装互相关联、协调统一。套装从组件上分,有两件套(外衣、裙或裤)、三件套(外衣、背心、裙或裤)、四件套(大衣、外衣、背心、裙或裤)等。



图 1-4 套装

2. 按服装用途分类

以服装的功能和着装行为目的来判断,可分为礼仪社交用装、日常生活用装、职业工作用装和艺术表演用装。如表 1-1 所示。

表 1-1 服装分类表

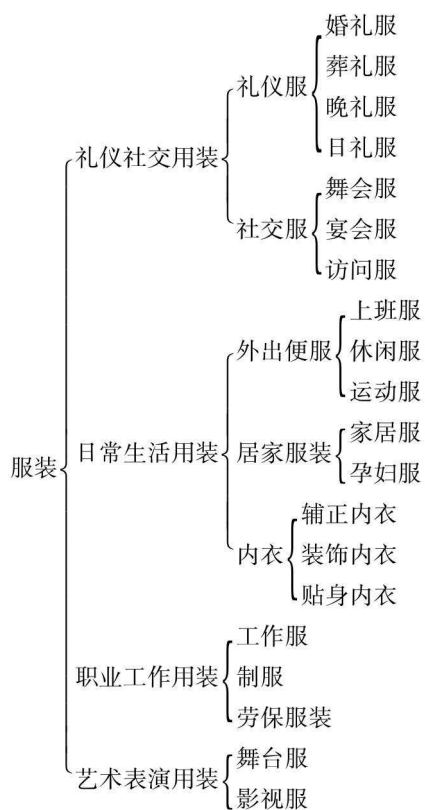


图 1-5 礼仪服



图 1-6 社交服



图 1-7 便服



图 1-8 家居服



图 1-9 职业工作服



图 1-10 艺术表演服

三、服装的功能

所谓服装功能,即服装效能,是指服装对人的有利作用。服装是人类日常生活必需品,具有调节体温、保护身体、适应各种工作环境的作用;服装是人类美化生活的艺术品,具有修饰人体、表现个体、美化仪容仪表的作用;服装是人类社会生活的象征品,具有等级、标识、职业标志,展示社会风貌的作用;服装是繁荣国民经济的大商品,具有活跃市场、优化生活、促进国家发展的作用。概括起来,服装主要有三大功能,即:实用保护功能、审美装饰功能、识别标志功能。

1. 实用保护功能

衣服可以御寒防暑、防风挡雨,保护人体不受外界侵害,满足人们的生活、生产和进行各种社会活动的需要。实用保护功能是服装的基本功能和首要功能。

2. 审美装饰功能

服装可以满足人们精神上赏心悦目的快感与享受的需要,是人们追求美感的具体表现。通过服装来美化修饰人体,弥补缺陷,衬托和体现人的品格与修养,从而达到美化自身、美化生活、美化环境、美化社会的目的。

3. 识别标志功能

由于人类是社会群体,因此服装也具有一种社会化特征。通过一个人的衣着,可以看出其社会地位、经济地位、性别角色、政治倾向、民族归属、生活方式和审美情趣。服饰是一种强烈的、可视的交流语言,它能告诉我们穿着者是哪类人和将要成为什么样的人。如警察制服、表现职位等级的职业服装及少数民族服装等。

第二节 服装设计概述

一、服装设计概念

设计有设计、计划、方案的意思,是指创造前所未有的事物的思维及将其物化的过程,设计的精髓就是“前所未有”。设计首先要满足物品的功能性,再追求形式美,设计之美不通过应用是无法表现的。

服装设计是设计的一部分,是服装实用性与艺术性相结合的一种形式。服装设计是指通过使用一定的思维形式、美学规律和设计程序,将设计构思以绘画的手法表现出来,同时要选择适当的材料,经过相应的裁剪方法和缝制工艺,使构想实物化的过程。

二、服装设计的程序

服装设计的程序:市场调查收集信息与资料→设想构思确定设计主题→绘制设计效果图,寻找最佳效果→设计实施,按甄选制作样衣→样衣效果评价→生产实施(纸样、工艺制作、成品整理、包装)→流通销售,收集消费者信息反馈。即先根据所提出的问题进行市场调查研究和资料检索并进行可行性研究,再进行艺术构想,形成直观的效果图,完成初步设计和制作外观模型(样衣),然后进行目标成本估算,并根据修改后的初步设计进行展销样衣的制作,最后投入生产(批量生产)。

三、学习服装设计的方法

1. 热爱专业

热爱是最好的老师,如果没有这份热爱就不会有持续的学习热情和积极性,更谈不上克服困难的勇气。

2. 重视老师授课信息和资料的收集、整理

服装设计专业,要重视专业课程资料 and 各类信息的收集和整理,收集是为了积累和吸收,也是为了获取更多的灵感。在上课时对于教师传授的知识要认真记录,为今后知识的运用做准备。

3. 经常保持手的锻炼

服装设计是需要动手的艺术。设计手法的表现、结构和版型的设计、工艺的操作等都少不了手上的功夫,光想不练是表达不了服装设计创作的。

4. 学会交流与合作

服装设计的过程中有许多地方需要进行思维碰撞,要学会与人沟通、交流与合作,要学会站在别人的角度看问题,要树立起团队合作意识。这方面的能力,需要在学习期间就开始有意识注意锻炼和培养,并努力使之成为一种学习和工作,这对今后开展工作十

分有益。

5. 不断提高审美能力和综合素养

服装设计是美的艺术,学习服装设计必须树立自我的审美观,并接触多方文化领域,如绘画、摄影、音乐、舞蹈、建筑、歌剧等等。服装设计专业对个人的综合素养有一定的要求,特别要提高注意力、想象力、灵活性、形象记忆力等。同时对知识结构的要求也比较高,我们要试着去了解每个历史时期各国家主要流行服装的款式、风格、特点,以及影响它们的因素。

四、服装设计的表现方法

服装设计是一门艺术,也是一种技能,我们要把设计思想、设计理念、设计意图展示出来,首先必须通过服装绘图的学习和练习,努力掌握设计表现方法,这是服装设计师必须具备的能力。

服装设计绘画具有多种类型,大致可以归纳为以下四个方面。

1. 服装设计草图

服装设计草图是指快速、粗略勾画出的服装构思图,是设计师最初的设计方案,用于帮助设计者在短时间内,迅速捕捉、记录设计构思,同时通过简洁明了的勾画、记录,向观者传达设计理念。

服装设计草图可以在任何时间、任何地点,以任何工具绘制,可以是随笔的形式,也可以根据已有的素材进行勾画。通常服装设计草图并不追求画面视觉的完整性,而是抓住服装的特征进行描绘。有时在简单勾勒之后,采用简洁的几种色彩粗略记录色彩构思;有时采用单线勾勒,并结合文字说明的方法,记录设计构思、灵感,使之更加简便快捷;人物的勾勒往往省略或相当简单,即使是要画人体作为载体,也只是侧重其动势,以衬托出服装的动态美感。

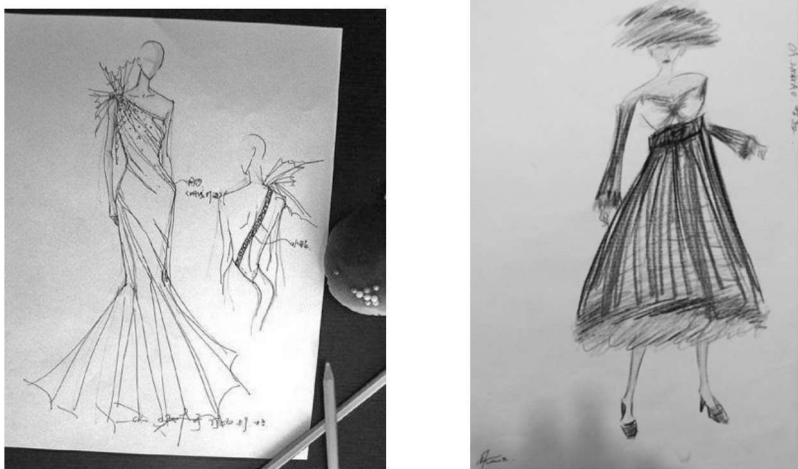


图 1-11 草图

2. 商业服装设计图

商业服装设计图,又称服装平面款式图,是为产品交易而广泛运用的另一种风格的服装画,具有线条工整、结构表现清楚、易于加工生产等特点。

服装平面款式图是用平面的表现方法,通过严谨、规范、层次丰富的线条和色块表现服装的款式结构。服装平面款式图主要是对服装各部位的服装部件结构细节进行描绘。在设计和生产实践中,它可以作为服装效果图的辅助说明,也可以单独结合一些工艺说明,提供给打版者和制作者。服装平面款式图的特殊性在于,它在表达款式造型设计的时候,要明确提示服装整体与局部的比例关系,以及关键部位的结构线、装饰线与工艺制作要点,包括服装所选用的面料。服装平面款式图包括服装正面和背面结构图,对特殊的部位可将细节图示放大加以说明。在必要的时候,还可以标注主要的尺寸与文字说明,图文并茂,准确地表达设计意图。



图 1-12 T 恤平面款式图

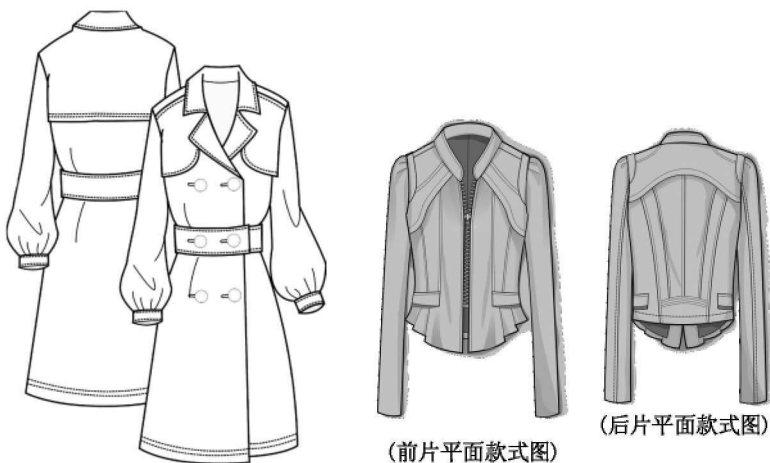


图 1-13 上衣平面款式图

3. 服装设计效果图

服装设计效果图是表现服装在人体上穿着后的效果,是对服装设计产品较为具体的预视。它将所设计的服装按照设计构思,形象、生动,真实地绘制出来,表现出人与服装合二为一的效果。

在内容上,服装设计效果图表现的往往是尚不存在的服装,而是设计者自己心中的蓝图。

在作用上,服装设计效果图主要有三方面作用:一是用于设计师检验自己设计构思的着装效果,借以听取意见,修改完善;二是用于服装制作,它以直观形象地告诉服装制作人员,设计构思的意图和最终效果;三是用于参赛和竞标。

在形式上,服装效果图以写实和简化手法最为多见;通常还要画出服装背面款式图或结构分解图,并可标注文字说明或附贴面料小样等。

设计师只要能够把心中所思所想,比较充分地表现出来,就是一幅好的服装效果图。



图 1-14 服装效果图

4. 服装广告画与插图

服装广告画与插图是指为某服装品牌、设计师、流行预测或时装活动而专门绘制的时装画,多用于报刊、杂志、橱窗、招贴等处,具有宣传作用。

与其他表现手法相反,服装广告画与插图并不注重时装的细节,而是注重其绘画的艺术性与人物装扮的时尚性,强调艺术形式对主题的渲染作用,目的是依靠时装艺术的感染力去征服观者。服装广告画与插图的艺术风格多种多样:有的实质上是一张纯粹的绘画作品,是绘画艺术与时装艺术的高度统一;有的则相当精练、简洁;而有的看上去就如同是一幅完美的艺术摄影照片。

广告画与服装效果图的主要区别就在于一个是“画”，一个是“图”。画，是供人欣赏的；图，是让人识别的。因而，广告画极其注重画面的美感，画法及形式上的创新。广告画本身就是一件艺术品，具有很强的观赏价值和艺术价值。服装效果图的主要作用则是为了制作服装，对服装的结构、比例及工艺等方面的要求较高，但对绘画的形式及手法要求不严。



图 1-15 服装插图

第二章 服装人体

第一节 服装人体基础

人体是服装款式造型的基础,设计者的设计构思建立在人体造型的基础之上,以达到人体和服装的有机结合。人体的体型特征是自然界赋予人类的个性符号,美感各有不同,但当人体与服装结合后,美丑的差异就会扩大,而服装结构设计的目的就是要彰显人体的美,弥补人体形态的不足。根据不同形体的差异寻找一种适合的结构版型,更好地为人、为人体服务。

一、人体结构和比例

人体由四大部分组成:头部:脑颅、面颅、五官、颈部;躯干:胸廓、腹腔;上肢:肩部、上臂、肘部、前臂、腕部、手部;下肢:臀部、大腿、膝部、小腿、踝部、足部。

服装画是把较为复杂的人体结构进行概括表现,并对其下肢作了适当的夸张加长,使之显得修长优美。一般正常人体全身比例约为8个头长,而在服装画中,会把人体增加到9个头长以上,为的就是能更好地突出服装特质的视觉传达。增加的长度主要在下肢,其他都是按真实人体比例进行表现。

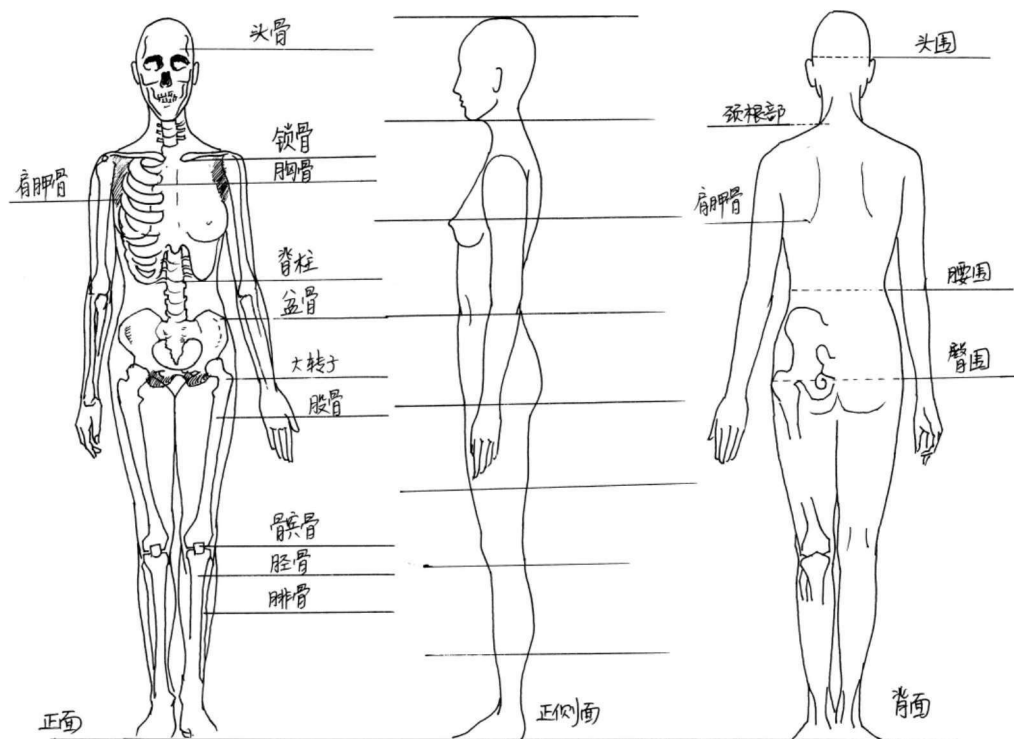


图 2-1 人体基础骨骼图

二、人体动态

生活中人体的动态千变万化,但在服装画中的人体动态往往没有太大的伸展和弯曲动作。一般女性人体动态偏向柔美窈窕,男性的动态偏向刚劲潇洒。人体动态都要以突出服装设计的款式为主要目的。因此,全身正面、三分之一侧面与背面等站立姿态多被选用,站立的人体也最能整体表现服装的款式造型。

我们把人体动态归纳为两大类型:一是静止形动态。一般服装效果图多采用此类型,因为这种动态人体重心稳定,动作幅度小,易于表现服装的款式结构,也适用于初学者绘制。二是动态形动作。一般多用于表现服装插画类的服装画中,因为这种人体动态韵律感和动感强烈,能够制造画面气氛,吸引人的注意力,从而达到宣传的效果,但在表现中有一定的难度,需要大量的训练才能自如掌握、准确地表现。