

电脑美术与艺术设计实例教程丛书

服装设计

主编：丁剑超 王剑白

编著：朱庆真



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

电脑美术与艺术设计实例教程丛书

服装设计

主编：丁剑超 王剑白

编著：朱庆真



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

本书综合了以往同类图书的优点,从基础入手,介绍了国内外优秀的服装作品,很好地阐述了服装设计在社会中的作用。本书在欣赏优秀服装作品的同时让读者对服装设计又有了新的了解和认识。

本书共分为7章,着重介绍了服装设计基础、服装设计与相关学科的关系、时装画、服装款式设计、服装色彩设计、服装面料设计、服装的专题设计。书中文字介绍全面,言简意赅,作品风格迥异,内容丰富多彩,图文并茂。书中对经典实例加以评述,更有利于学生的学习和欣赏。

近300张经典的服装作品及作品设计讲评,使服装设计理论与创作实践紧密结合,图文并茂、相得益彰。

随书赠送光盘,盘中包含近300张电子版的服装设计作品,这是本书最有实用价值的特色之一。

本书适用于全国各艺术院校艺术设计专业、视觉传达专业与电脑美术专业的学生以及想在服装设计领域自学成才者。

图书在版编目(CIP)数据

服装设计 / 丁剑超, 王剑白主编. —北京: 中国水利水电出版社, 2006
(电脑美术与艺术设计实例教程丛书)

ISBN 7-5084-3961-9

I. 服… II. ①丁…②王… III. 服装—设计—教材 IV. TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 085611 号

书 名	服装设计
作 者	丁剑超 王剑白 主 编 朱庆真 编 著
出版 发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (营销中心)、82562819 (万水)
经 售	全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京墨人彩色印刷有限公司
规 格	889mm × 1194mm 16 开本 12.25 印张 226 千字
版 次	2006 年 8 月第 1 版 2006 年 8 月第 1 次印刷
印 数	0001 — 5000 册
定 价	49.00 元 (含 1CD)

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

编委会名单

艺术顾问：蒋红斌

主 编：丁剑超 王剑白

副 主 编：于 斌 王焕波 刘 萍 肖利亚

编 委：丁剑超 于 斌 王剑白 王焕波 白 婕

华乐功 刘 萍 刘风华 刘相俊 刘雪英

关 心 齐 雄 朱庆真 朱保光 孙 岩

米 娜 肖利亚 张 扬 宋泽惠 陈克勤

陈 春 李一冰 张 竞 罗 殷 周国红

徐 威 曹 莹 彭 婷 韩晓坤 雷 洋

(按姓氏笔画排序)

策 划：卡图影像传媒

FU ZHUANG

总 序

设计艺术不仅具有艺术性和创新性,更重要的是,它是时代的产物,与我们的社会生产方式、技术水平以及实践能力相适应。正如19世纪之前,由于工业化大生产尚未成熟,当时的设计艺术呈现出的是手工业生产方式下的富丽繁华的装饰风格与手法;20世纪中叶,人类社会的工业化生产得到迅猛发展,大批量、大规模的生产方式孕育了以“包豪斯”为代表的追求简洁单纯、易于生产的设计理念;今天,随着数字时代的来临,社会、科技、文化等领域又再次发生了激烈的撞击。它们的交错、相融和衍生,使得今天的设计又步入了一个更需要梳理整合的时代。

今天的中国已经成为一支世界瞩目的经济力量,中国经济已融入到经济全球化的大潮中。人力成本与巨大的市场造就了巨大的投资吸纳力。要摆脱技术含量不高、无品牌的劳动密集型生产方式,逐步实现从“制造大国”走向“制造强国”,需要我们有更多、更具有设计执行能力的专门人才。

与此同时,中国企业设计开发组织结构也正在发生着根本性的转变。从改革开放初期,国内市场上存在巨大的产品门类空缺,那时仅仅以造型填补市场空白,到现在不但重视产品质量、成

本、技术含量等方面的综合协调,同时重视设计作为企业竞争市场的必要手段,以及产品持续成长的最重要因素之一,从而更加需要具有设计艺术实际工作能力的专门人才。

在这样的背景下,如何分层次、有计划地培养设计人才,成为我们每一个设计艺术教育工作者的义务与责任。纵览当前整个设计艺术教育教材,大量的内容着重于入学应试和学生大学本科时期所需要的知识和技能,较少专门涉及中、高职设计艺术专门学校的教学领域,从而形成了设计艺术教材在这个方面的缺乏和不足。

由丁剑超、王剑白组织并主编的“电脑美术与艺术设计实例教程丛书”,正是为了满足这样的需求,在广大同行的大力合作下,集他们多年的教学经验而倾心编著。相信这套电脑美术实践与艺术设计理论相结合的实例教程丛书,必将成为当今高职、高专院校学生及具有美术基础与电脑基础读者的良师益友。

清华大学美术学院 蒋红斌

2006年1月

长期以来,艺术设计教育非常需要一套综合性教材,既能深入浅出地阐述设计理念,培养学生良好的设计思维,为学生将来更好地发展提供一个潜在的弹性空间,使学生具有更高的理论与艺术修养;同时又能传授给学生基础的技法与经验,使他们走出校门以后,能迅速进入设计岗位。在现实社会中,有职业教育背景的人才,由于踏实肯干、基本功扎实、力求上进,正逐渐成为企业的中坚设计力量,他们不仅控制着企业的执行层,而且不少人成为企业或业界的领军人物。实践证明,只有将技术与艺术进行完美地结合,在提高学生艺术修养的同时又能提高学生的动手能力,才能培养出符合社会真正需要的设计人才。

正是基于这种想法,丁剑超主编和我构思了“电脑美术与艺术设计实例教程丛书”。该系列丛书分为“设计篇”与“制作篇”两大部分,并同时分为九个专业:《广告设计》、《广告制作》;《包装设计》、《包装制作》;《书籍设计》、《书籍制作》;《VI设计》、《VI制作》;《服装设计》、《服装制作》;《漫画设计》、《漫画制作》;《室内设计》、《室内制作》;《展示设计》、《展示制作》;《动画设计》、《动画制作》,共计18本教材。该丛书每一细分专业教材的“设计篇”与“制作篇”都是姊妹篇,“设

计篇”重点讲设计,它就具体的、生动有趣的实际案例,结合设计理论和创作观念进行点评,以提高学生的艺术设计修养及鉴赏能力,从而激发学生的创作潜能;而“制作篇”则侧重于制作,它就实例进行制作上的分解与示意,让学生从技术层面了解每个案例的工艺流程,提高学生的动手能力以及对技术性工作技能的把握能力,使他们走上社会以后能很快进入设计技术执行的角色,并能很快地获取许多他人的实际工作经验。

总之,我们希望这是一部很务实的丛书,既不是只有高深莫测、枯燥乏味的理论,又不是一本简单的技术操作手册,它应该是对艺术与技术相对比较完美的阐述。此套丛书适合于高职、高专院校艺术专业的学生或具有美术基础与电脑基础的读者,是新世纪优秀设计师的良师益友。

北京市工贸技师学院 王剑白

2006年1月

前言

我国有着悠久而灿烂的服装文化史，她在中华民族传统文化宝库中闪闪发光。现在，我国是世界上最大的服装生产和出口国，正处于迈向服装强国的征途中，随着我国加入WTO和经济全球化的发展，我国服装业面临新的机遇和挑战。

英国《创意产业报告》将创意产业（Creative Industry）解释为：源自个人创意、技能及人才在知识产权制度保障下创造财富的经济方式。而时装业被列为创意产业之一，可见服装的创意性越来越在服装产业中起着举足轻重的作用。实质上，服装业的竞争就是服装文化的竞争，就是创意性设计的竞争。而竞争，从根本上说，靠的是人才。

本书是一本介绍服装设计的书籍，在遵循前辈研究的基础上梳理整合概括而成，行文提纲挈领、言简意赅，并通过经典、全新的实例加以展示和说明，更便于学生学习和欣赏。

日本著名服装设计师三宅一生说：“衣服穿在外面，但必须用心去体会。”这句富于哲理的话道出了服装与人的关系的深刻含义。愿每个人都把服装作为一种文化用心去体味……

关于本书

本书是一本专门介绍精品服装设计实例的教程，从整体的服装策划与创意入手，是一本集通俗性、实用性、欣赏性与艺术性于一身的教科书。

为了适应读者的需要，本书选用了大量国内外经典的服装设计作品，这些作品的设计师们在思维和表现手法上各有不同。因此，本书有利于

读者拓展设计思路，开阔设计视野。

内容简介

本书的内容包括：服装设计基础、服装设计与相关学科的关系、时装画实例、服装款式设计实例、服装色彩设计实例、服装面料设计实例、服装的专题设计实例。

本书侧重于设计与创意，既有基础理论、创意理念，又有经典作品及作品讲评。

配书光盘

光盘随书赠送，光盘内容包括：近300张电子版服装设计作品，这是本书最有实用价值的特色之一。

读者对象

本书适用于具有美术基础与电脑基础的全国各艺术院校艺术设计专业、视觉传达专业与电脑美术专业的学生以及想在服装设计领域自学成才者。

鸣谢

本书在编写的过程中得到了社会各界朋友的大力支持，他们在技术与艺术方面为编写工作给予了莫大的帮助，笔者在此向北京服装学院的潘波老师、刘洋、贾青枝、高松楠、付凝捷、张建平、唐璟、马芒、原佳黎、张毓雯、杨飞、李燕、宁鹤来、毕虹、陈健松、倪帅、张颖、叶童、张倩、张旭、任超、程然、连漪、张黎、尹春霞、恒鑫、邢真、徐岑、司芸、赵晓燕、侯玲玲、白亮、

FU ZHUANG

杨华、李晶、赵丹、李然等（排序不分先后）表示衷心的感谢！同时感谢《ELLE》、《EVE》、《VOGUE》、《hifashion》、《装苑》、《流行色》、《中国地方戏曲展—八七》、《葡萄牙服装画册》、硅谷动力网、服装图片网、服饰流行网、人民网、飞华健康网、搜狐网、中国时尚品牌网、文新传媒网、雅虎网、IC图网（排序不分先后）对本书的大力支持！

限于作者的能力与水平，本书还有许多不足之处，希望读者朋友在阅读时能多多批评指正。为了使本书更加完美与专业，笔者衷心希望艺术界朋友与老师多提宝贵意见和建议，作者E-mail：
wjb8188@126.com 或 djcmfj@yahoo.com.cn。

2006年6月

	第1章 服装设计基础	1
1.1	服装的涵义	2
1.1.1	服装	2
1.1.2	衣裳	2
1.1.3	衣服	2
1.1.4	时装	2
1.1.5	成衣	2
1.2	服装的分类	3
1.2.1	根据气候分类	3
1.2.2	根据性别分类	3
1.2.3	根据年龄分类	3
1.2.4	根据材料分类	3
1.2.5	根据风格分类	3
1.2.6	根据用途分类	3
1.3	服装设计的基本原理	3
1.3.1	设计的涵义	3
1.3.2	五“W”理论	4
1.3.3	“T. P. O”理论	4
1.3.4	和谐、新颖原则	4
1.4	服装设计的创作思维	5
1.4.1	服装设计的构思	5
1.4.2	服装设计的风格	6
1.5	现代服装设计的发展轨迹	9
1.5.1	高级时装	9
1.5.2	高级成衣	9
1.5.3	大众成衣	10
	第2章 服装设计与相关学科的关系	11
2.1	服装设计与流行趋势	12
2.1.1	服装流行的规律	15
2.1.2	影响服装流行的因素	15

2.1.3 关于市场调研	15
2.1.4 获取流行信息的渠道	15
2.2 服装设计与人机工程学	15
2.2.1 服装与人体结构特点	16
2.2.2 服装与人的生理系统	16
2.2.3 服装与人的心理系统	16
2.3 服装设计与纸样设计	17
2.3.1 制板师	17
2.3.2 基本纸样	17
2.3.3 纸样设计	17
2.4 服装设计与工艺制作	19
2.5 服装设计与服装展示	19
2.5.1 静态展示	19
2.5.2 动态展示	20
2.6 服装设计与形象设计	20
2.6.1 形象设计的范围	20
2.6.2 形象设计的实例	23
2.7 服装设计与服装 CAD	24
 第3章 时装画实例	25
3.1 时装画基础	26
3.1.1 时装画概述	26
3.1.2 人体与服装	26
3.1.3 时装画技法	29
3.2 时装画实例	33
 第4章 服装款式设计实例	43
4.1 服装的造型要素	44
4.2 服装廓形线设计基础	47
4.3 服装结构线设计基础	49
4.4 服装部件设计基础	50

FU ZHUANG

4.5	服装轮廓线的设计实例	52
4.6	服装结构线的设计实例	53
4.7	服装部件的设计实例	55
5	第5章 服装色彩设计实例	59
5.1	服装色彩的基础	60
5.1.1	服装色彩的基础	60
5.1.2	服装色彩的设计	61
5.2	服装图案设计	64
5.2.1	服装图案基础	64
5.2.2	服装图案设计	65
5.3	服装色彩设计实例	70
5.4	服装图案设计实例	74
6	第6章 服装面料设计实例	77
6.1	服装面料的认识	78
6.2	服装面料的再设计	78
6.2.1	体现面料特质	79
6.2.2	改变面料特质	79
6.2.3	服装材料的搭配融合	88
6.3	服装面料的应用	88
6.3.1	发挥面料的特性	88
6.3.2	关注新面料动向	89
6.3.3	应用中注意的几个问题	89
6.4	服装面料设计实例	90
7	第7章 服装的专题设计实例	95
7.1	男装的设计实例	96
7.1.1	礼服	96

7.1.2	日常服	98
7.1.3	男装设计的基本法则	99
7.1.4	男装的设计实例	100
7.2	礼服的设计实例	103
7.2.1	日礼服	103
7.2.2	晚礼服	104
7.2.3	鸡尾酒会服	104
7.2.4	礼服的设计实例	105
7.3	民族风格服装的设计实例	110
7.3.1	民族风格服装的设计基础	110
7.3.2	民族风格服装的设计实例	111
7.4	职业装的设计实例	115
7.4.1	酒店制服	115
7.4.2	学生服	116
7.4.3	医疗制服	116
7.4.4	职业装的设计实例	117
7.5	休闲服装的设计实例	124
7.5.1	运动式休闲服装	124
7.5.2	街市休闲服装	124
7.5.3	娱乐休闲服装	124
7.5.4	泳装	125
7.5.5	休闲服装的设计实例	126
7.6	家居服装的设计实例	132
7.6.1	家居常服	132
7.6.2	睡衣	133
7.6.3	内衣	134
7.6.4	孕妇装	137
7.6.5	家居服装的设计实例	138
7.7	童装的设计实例	142
7.7.1	婴儿期	142
7.7.2	幼儿期	142
7.7.3	学龄前期	143

FU ZHUANG

7.7.4	学龄期	144
7.7.5	少年期	144
7.7.6	童装的设计实例	145
7.8	唐装的设计实例	148
7.8.1	唐装的涵义	148
7.8.2	唐装的变化	148
7.8.3	唐装的设计实例	149
7.9	服饰品的设计实例	152
7.9.1	服饰品的种类	152
7.9.2	服饰品的设计	153
7.9.3	服饰品的搭配设计	153
7.9.4	服饰品的设计实例	154
7.10	成衣的设计实例	158
7.10.1	成衣的设计基础	158
7.10.2	成衣的设计实例	159
7.11	针织服装的设计实例	162
7.11.1	针织服装的主要特征	162
7.11.2	针织服装的设计	162
7.11.3	针织服装的设计实例	163
7.12	裘革类服装的设计实例	166
7.12.1	裘革类服装的设计基础	166
7.12.2	裘革类服装的设计实例	167
7.13	羽绒服装设计实例	171
7.13.1	羽绒服装的设计基础	171
7.13.2	羽绒服装的设计实例	172
7.14	舞台服装的设计实例	174
7.14.1	舞台服装的设计	174
7.14.2	舞台服装的设计实例	175
7.15	特种功能服装的设计实例	176
7.15.1	特种功能服装的设计基础	176
7.15.2	特种功能服装的设计实例	177

1

服装设计基础

第1章 服装设计基础

1.1 服装的涵义

1.1.1 服装

服装是指人和衣服的总和,是人在着衣后的一种状态。换言之,服装是一个整体概念,它包含上衣、下衣、内衣、外衣以及装饰配件,甚至包含其所处的环境,服装的美是一种状态的美。服装的出现源于其使用功能,随着社会的发展,越来越多的美学等文化因素参与进来,因而服装是一种文化。



服装与环境融为一体。

1.1.2 衣裳

衣裳:上衣与下裳的总称。据《易·系辞》载:“黄帝、尧、舜垂衣裳而天下治,盖取之乾坤。”故上衣象征天而服用玄色,下裳象征地而服用黄色。这种上衣下裳的型制和上玄下黄的服色是有文字记载的我国最早的衣裳制度的基本形式。衣裳的名称一直沿用至今,泛指衣服。

1.1.3 衣服

衣服:一般与衣裳同意,指遮盖于人体的物品总和。

1.1.4 时装

时装:我国古代就有流行装,也有“时服”、“时衣”等称谓。英语中时装与流行是同一词“fashion”,它泛指一定的时间,一定的空间范围内,为一定的人群所接受、认同并互相模仿、追随的服装,也称流行服装或新潮服装。

1.1.5 成衣

成衣:指按一定规格和标准号型批量生产的衣服。它有别于在裁缝店里做的衣服和自己缝制的衣服,在市场上所出售的衣服多为批量生产的成衣。



棉制成衣

1.2 服装的分类

服装纷繁多样,其标准不同,所分类别也不同,下面讲述一般的分类方法。

1.2.1 根据气候分类

春装、夏装、秋装、冬装、防寒服、防暑服、防雨服、防雪服、防风服等。

1.2.2 根据性别分类

男装、女装、中性服装。

1.2.3 根据年龄分类

婴儿装、幼儿装、儿童装、少年装、青年装、中老年装。

1.2.4 根据材料分类

丝绸服装、裘革服装、呢料服装、棉布服装、化纤服装等。

1.2.5 根据风格分类

民族风格服装、古典风格服装、田园风格服装、都市时尚风格服装等。

1.2.6 根据用途分类

礼服(晚礼服、日礼服、便礼服、婚礼服、丧礼服、司仪服、宗教服等)、外出服(街市服、上班服、休闲服等)、家居服(家庭便装、睡衣、浴衣等)、运动装(网球服、游泳衣、滑雪服、骑马服、猎装、旅游服、海滨服等)、职业服(军服、学生服、护士服、民航服、饭店制服、特殊作业服等)、舞台服、特殊生活服(孕妇服、病员服等)。

1.3 服装设计的基本原理

1.3.1 设计的涵义

设计(Design)指把一个计划、规划、设想、问题解决办法通过视觉的方式传达出来的活动过程。它的核心包含三个方面:计划构思的形成;视觉传达,即把计划、构思、设想、解决问题的方式利用视觉的方式表达出来;计划通过传达后的应用。

服装设计是运用一定的思维形式、美学规律和设计方法及相应程序将其设计构思以绘图绘画的手段表现出来,并选择适当的材料,通过相应的裁剪方法和缝制工艺,使其设想进一步实物化的过程。

1.3.2 五“W”理论

多年来,西方国家的学者将服装设计师在设计前考虑的因素总结为五个“W”:

Who (什么人)——着装者。

Why (为什么)——着装目的。

Where (什么地点)——着装地点和场合。

When (什么时间)——着装季节或时间。

What (穿什么)——着装种类。

1.3.3 “T. P. O”理论

1963年由日本男装协会(MFU)作为该年度的流行主题提出:

Time: 时间、时刻、时令。

Place: 地方、地点、位置。

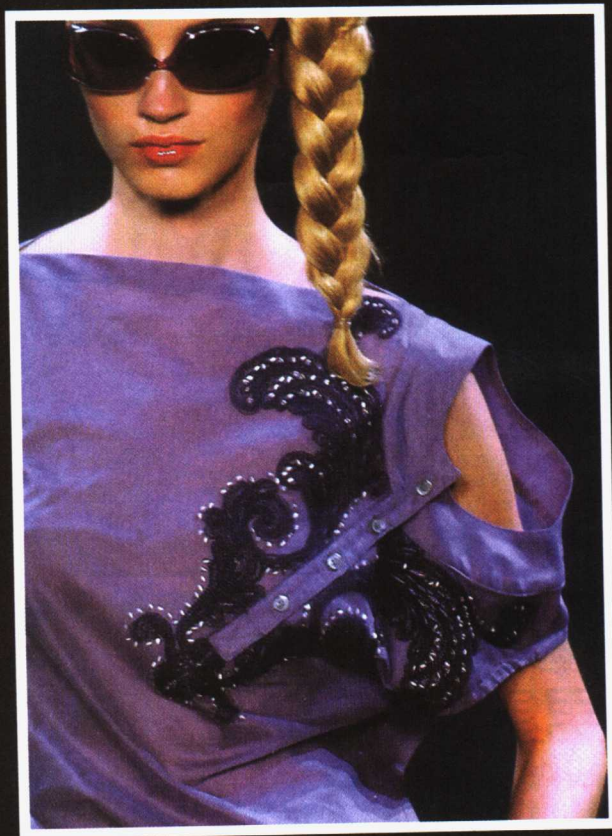
Occasion: 场合、场面、机会。

1.3.4 和谐、新颖原则

和谐是人类对一切设计作品的最高要求。设计师面对浩瀚的素材,总是从多样性中寻求统一,使

单调的丰富起来,复杂的协调起来,最后达到和谐的最高境界。和谐的本质就是多样性的协调统一。

新颖是服装设计的灵魂。新颖的服装设计,是以给予受众强冲击力、震撼力、大信息量、别开生面的印象为特征。



设计: Viktor & Rolf

点评: 思维稍一变化,新意油然而生。