

走进艺术殿堂

服装设计基础

编著 黄莉



主编 黄国松

河南美术出版社

1.2
5

Entering the Arts Circle

走 进 艺 术 殿 堂



服装学院图书馆

藏书章

编著 黄 耕 / 河南美术出版社

图书在版编目(CIP)数据
服装设计基础 / 黄莉 编著
— 郑州: 河南美术出版社, 2003.7
(走进艺术殿堂 / 黄国松主编)
ISBN 7-5401-1110-0

I. 服…
II. 黄…
III. 服装—设计—高等学校
—入学考试—自学参考资料
IV. TS941.2
中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第055939号

丛 书 名 : 走进艺术殿堂
主 编 : 黄国松
书 名 : 服装设计基础
作 者 : 黄莉
责任编辑 : 张复乘 白秋伟 尚晓周
出版发行 : 河南美术出版社
经 销 : 全国新华书店
制 版 : 河南康龙印务有限公司
印 刷 : 郑州新海岸电脑彩色制印有限公司
开 本 : 889mm × 1194mm 1/16
印 张 : 4
出版时间 : 2003年11月第1版
印刷时间 : 2003年11月第1次印刷
印 数 : 1-3000
书 号 : ISBN 7-5401-1110-0/J.996
定 价 : 25.00元

目 录

- ① 艺术设计思维方法论 (代序)
- ④ 服装设计的基本概念
 - 什么是“服装”
 - 服装的分类和特点
 - 服装设计的内涵
 - 服装设计的原则
- ⑧ 服装造型设计原理
 - 点线面在服装设计中的运用
 - 形式美法则在服装设计中的运用
 - 服装外形线的设计
- ⑫ 服装的局部设计
 - 领线与领
 - 袖
 - 口袋
 - 结构线
- ⑮ 基础服装设计
 - 衣
 - 裙
 - 裤
 - 套装
- ⑲ 服装配色的基本常识与方法
 - 色彩的基本常识
 - 服装配色的基本方法
 - 服装色彩的构成方法
- ⑳ 服装设计构思和时装画表现方法
 - 服装设计的构思方法
 - 时装画的表现方法

艺术设计思维方法论

(代序)

艺术设计的初学者，不仅需要学习艺术设计的基础知识和基本技能，更重要的是必须掌握艺术设计的思维方法，学会怎样去观察世界、认识世界，怎样去思考、捕捉灵感，怎样去打开创造的心灵门扉。

一、以艺术设计的眼光看世界

艺术设计者眼中的天地应当十分广阔，无论是大自然鬼斧神工造就的万千气象，还是人类从古至今留下的智慧结晶；无论是摄人心魄的艺术珍奇，还是平淡无奇的普通一隅，都可能被艺术设计的眼光所重视。生活中有许多事物和现象对于一般人来说似乎是十分平凡的，大都“熟视无睹”，而对于“独具慧眼”的艺术设计者来说，常常能从中有所发现，得到启发，并捕捉到艺术设计的灵感。罗丹说过：“美是到处都有的，对于我们的眼睛，不是缺少美，而是缺少发现。”生活和大自然为艺术设计创作提供了取之不尽、用之不竭的源泉。

一个艺术设计者，必须养成用“心”去看、用“思想”去发现的观察方法。所谓“观察”在心理学上属于“有意注意”，是积极的思维活动。没有对事物的有意注意，就不可能对事物进行认识、记忆、思维和想像。古人说得好，“心不在焉，视而不见，听而不闻”，就是这个道理。培养观察事物的敏感性有赖于长期坚持“有意注意”，而这又是需要一种原动力（或称之为主观能动性）支持的，这种主观能动性主要表现为：1) 事业心。有了事业心，才能热爱艺术设计这门专业，才能对周围事物产生强烈的职业兴趣和艺术设计创作的冲动、刻苦钻研，才能坚持到无限丰富的生活中去采艺术设计原料之矿。2) 好奇心。艺术设计者要学习儿童的好奇心，“打破砂锅问到底”的求知天性和异想天开的想像力。在观察事物时，要善于发现，善于思考，不仅要对外部形态的观察，同时要注意寻找那些别人未曾发现的事物的特点以及事物在运动变化过程中的各种形态特征。3) 目的性。艺术设计者始终要把观察的事物

与艺术设计创作构思的目的联系起来，随时观察、感受和捕捉那些有艺术设计“价值”的信息，并善于迅速地将它在头脑中进行创造性的加工、整理、改造，然后贮存于大脑，为艺术设计创作做好思想准备。

艺术设计者对事物的观察认识应当是科学的、全面的和系统的。人们常常习惯于直觉地观察事物的静止状态和表面特征，而对事物运动状态的千变万化和相互作用往往视而不见，因此，缺少对事物整体的、内在的、深层次关系以及运动的本质方面的观察和理解。事实上静止状态的事物仅仅是千变万化中个别的、特殊的和局部的状态，如果我们只观察事物的静止状态，实际上就等于“拣了芝麻，丢了西瓜”，把自己束缚在一个非常狭小的空间，而失去了无穷大的广阔天地。因此，艺术设计者必须首先转变静止的、局部的习惯性思维方法，建立运动的、全方位变化的、系统的和多视角的“全息”思维方式。

二、张开想像的翅膀

艺术设计者必须具备“有丰富想像力的头脑”。想像是艺术设计思维的中心环节，艺术设计者必须通过想像才能运用所感知的艺术设计素材（如形状、色彩、材质、纹理结构、工艺技术等）进行艺术形象的创造。西方美学家黑格尔说：“如果谈到本领，最杰出的艺术本领就是想像力。”爱因斯坦说：“想像力比知识更重要，因为知识是有限的，而想像力概括着世界上的一切，推动着进步，并且是知识进化的源泉。”

艺术设计构思中有两种类型的想像：再造想像和创造想像。两种想像既有区别又有联系，再造想像借助于创造想像的补充，创造想像又需要以再造想像为依据。如：偏于写实型的图形主要运用再造想像进行构思，要求体现人们所易于理解的客观的艺术形象。当然写实型图形不是自然形象的模仿与复制，而是以客观表象为依据，在“自然原型”的基础上进行选择、概括、提炼、取舍，要求去粗存精，达到更加典型、更加集中、形神兼备的艺术境界。偏于变形的幻想型图形主要

运用创造想像进行构想，这种构思可以冲破自然形态在时间上、空间上、生态规律等方面的限制。作者可以按照自己的审美理想和要求，创造性地进行分解、组合、夸张、虚构。可是无论创造的图形是多么的新颖，事实上，它仍然离不开自然形象的再造想像，不过是将原有的表象“打碎”分解，然后重新进行巧妙的整合，达到艺术的升华。埃及的人面狮身造型、中国的龙凤图案，虽然不是生活中自然形象的直接反映，然而在生活中却仍能找到它们的间接“影子”，它们是创造想像和再造想像结合的典型例证。创造想像方法与再造想像方法相比更具有浪漫主义色彩，它补充了自然形态中的不足部分和还没有发现的因素，通过艺术形象思维的演绎，虚构幻想的图形更具有艺术创造新意和感染力。

想像中最活跃的心理活动是联想。艺术设计者对当前事物的感知，必然会回忆起过去有关艺术设计的经验和知识，同时产生接近、相似等类比关系的联想活动，因此艺术设计者要提高艺术设计的能力，应该不断扩大知识面，加强文化艺术、科学技术多方面的修养，积累越深越广，艺术设计的想像力也会越丰富。当然，有时知识的多少并不一定与想像力成正比，因为知识只能是想像的基础，形象思维的敏感性还要靠大量的有成效的艺术设计实践，正所谓“熟能生巧”。

三、捕捉艺术设计的灵感

每一位艺术设计者在创作设计中都曾体会过：有时苦思冥想，再三求索，理想的设计意图总不能产生，就在“山穷水尽疑无路”的艰难时刻，有时突然受到某种心理刺激或事物的启迪，思想豁然开朗，思路畅通，浮想联翩，下笔如有神，这就是所谓灵感来了。设计者处于“灵感”状态，思维特别敏锐，感情特别冲动，工作效率也特别高，创作的作品艺术感染力也特别强。由于“灵感”在艺术设计创作中具有重要的意义，因此，心理学家们不断研究、探索捕捉“灵感”的方法，现结合艺术设计的灵感思维作如下分析：

1) 十月怀胎，一朝分娩。艺术设计者对艺术设计的课题和已拥有的素材进行持续的长时间的思考，反复探索、玩味，锲而不舍，连续思维，直到思维的饱和，这是产生灵感最重要的前提。因为只有当艺术设计者的思维活动达到白热化状态时，受到某种事物的刺激和启迪，才能产生突变。因此，“灵感”是“十月怀胎，一朝分娩”的结果。没有高度紧张的想像和思考，企图“守株待兔”，“刻舟求剑”，盼望“灵感”的来临，是断然不可能实现的。诺贝尔奖获得者杨振宁指出：“‘灵感’当然不是凭空而来，往往是经过一番苦思冥想后而出现的‘顿悟’现象。”

2) 长期积累，偶而得之。“灵感”是长期的积累、艰苦探索的结果。心理学家一般认为，“灵感”是记忆系统的瞬间激活，是大脑原来贮存的信息与知识和当前的某种心理刺激突然发生类比链结的反应，即所谓“长期积累，偶而得之”。“长期积累”乃是产生灵感的基础和前提，“偶而得之”则是“长期积累”的发展和结晶。没有“长期积累”这一艰苦的努力，绝对不可能有“偶而得之”的“灵感”产生。发明家爱迪生总结自己的成功经验时说：“发明是百分之二的灵感加上百分之九十八的血汗。”“天才嘛，那是百分之九十九的血汗加上百分之一的灵感凑合起来的。”艺术家和设计师头脑里记忆贮存的知识是捕捉

灵感的基础。如果离开了“百分之九十八的血汗”和“长期积累”的知识、能力，而去奢谈什么“灵感”、“天才”，只能是不切实际的想入非非。

3) 专心致志，聚精会神。艺术设计者把注意力集中到设计的对象和目的，排除和摆脱分散注意力的一切干预和烦恼，使大脑产生优势、强烈的兴奋中心，这是产生灵感的条件之一。事实证明，人们只有进入专心致志、聚精会神和心情愉快的有节奏的工作状态，工作才能最见成效。思想集中、精神乐观，容易使人张开想像的翅膀在艺术的天地中自由飞翔。灵感往往在思维活跃、精神轻松之时才悄悄地光顾。

4) 灵感启示，意象旁通。灵感的产生常常需要某些外来因素的诱发、启示和心理刺激。《周易·系辞下》云：“古者包牺氏之王天下也，仰则观象于天，俯则观法于地，观鸟兽之文与地之宜，近取诸身，远取诸物，于是始作八卦。”朱光潜先生认为：“意象可以旁通。”“诗人和艺术家寻求灵感往往不在自己‘本行’的范围之内，而走到别的艺术范围里去，他在别种艺术范围之中得到一种意象，让他在潜意识中酝酿一番，然后再用自己的特别的艺术把它翻译出来。”“意象的蕴蓄就是灵感的培养。”（《朱光潜美学文集》）诗人的灵感往往在诗外，书法家的灵感往往在书外，画家的灵感在画外，艺术设计的灵感在艺术设计以外，这确实是艺术创作捕捉灵感常见的事。当设计者思绪阻塞时，不妨跳出本行的圈子，从其他广阔的天地里去求得“点燃”灵感的“火花”。

5) 有想则记，有感则录。“灵感”具有偶然性、突破性、短暂性的特征。它常常发生于紧张之后，悠然之时，而且瞬息即逝，难以捕捉，是来得快去得也快的一闪念。因为“灵感”对大脑的刺激甚短，难以记忆，为了抓住“灵感”一闪念的机遇，一种最可靠而又简便的方法是养成随时记笔记的习惯，时刻记下闪过脑际的有独到之见的念头。据说大发明家爱迪生习惯于记下想到的几乎每一个意念，不管这思想在当时似乎多么微不足道。如果我们能注意把平时产生的各种艺术设计意念都记

录下来,有想则记,有感则录,那么,所捕捉的“灵感”之花定能结成智慧之果。

四、开启设计者心灵的门扉

1. 科学技术与艺术的联姻

1) 运用物理手段将某一物体运用挤压、拉曲、旋转、折叠、撕裂等造成的变形;运用物体的向心、离心、纵横方向的运动和抛物线运动等形成的轨迹;运用物体上下左右前后位置的改变造成形的变化;通过特种透镜、多棱镜、万花筒等光学仪器造成物体的透视、错觉、幻觉和变形。

2) 运用数学逻辑思维方式递增、递减、比例、排列、组合、添加以及几何化等手段构成物体的变化。“平面构成”中的几何图案实质上就是数的艺术,其中包含着数理的逻辑关系和数学之美的法则。

3) 运用解剖学手段将某一物体运用纵剖面、横截面、斜剖面、肢解等解剖造成的变形。毕加索有许多抽象绘画,就是采用分解的方法取得的变形,然后再按照自己的构思图重新组合起来的范例。

4) 运用生物学手段变化构思,如运用移花接木、嫁接生态过程的组合和杂交手段创造新的形象。

5) 运用仿生学手段变化构思,如运用拟人、拟物等手段造成物体的变形,卡通动物就属此例。

2. 来自大自然的启示

浩瀚的大自然五光十色、幻变无穷,不仅为艺术设计创作提供了用之不竭的素材,同时也为艺术设计提供了取之不尽的美的形式。自然界中的许多事物和现象(如天上的一块巧云,水上的一滴油花,空中一缕青烟,一块石头,一枚贝壳,一片树皮,一根羽毛,一只蝴蝶……)如果艺术设计者仔细地观察、深入地分析,就能从想像中得到构思的启示。

3. 来自传统艺术与姐妹艺术的启示

从中国工艺美术到中国绘画,从淳朴的民间艺术到豪华的宫廷装饰,从古典园林建筑到举世闻名的敦煌艺术,从新石器时期的陶器到现代的景德镇瓷器,从漆器装饰到织绣纹样等等,中华民族的优秀文化遗产中有许多器物造型和装饰纹样是我们今天学习的精典范本。

同样,在外国的装饰艺术和绘画艺术中也有值得我们今天学习和借鉴的地方:从古希腊的瓶画到罗马艺术装饰,从蒙德里安的冷抽象到康定斯基的热抽象,从日本的浮士绘到欧美的现代派绘画等等,如果我们认真地研究造形艺术美的规律,必将提高我们的艺术构思能力。

4. 来自音乐和文学的启示

音乐和文学言词何以能启示设计构思呢?这是由“通感”或“统觉”的心理活动所引起的。音乐和文学描绘虽然本身不具备可视形象,然而它们能使人产生联想和想像,唤起美的感受。因此,由音乐和文学表达的意境和情调也能启示艺术设计构思。

5. 来自偶发形的启示

现代科学技术(如摄影技术、电影蒙太奇处理、计算机图形处理等);特种工具(如海绵、丝瓜筋、喷笔);特种材料(电化铝、

大理石、玻璃等);特种技法(如渗化拓印、喷洒、烟熏、刻刮、拼贴、镶嵌、编织等)的运用,不仅大大地丰富了图形的表现手段,同时,它们本身所表现的特殊肌理效果也富有一定自然的形式美感。如果运用它们偶发的“巧形”、“巧色”反复进行想像、因“形”施艺、因“材”设计,在抽象的自然偶发形基础上,随机应变、因势利导,进行必然化的添加、补充、完善等艺术加工,定能创造出妙在感性与理性、抽象与具象、偶然与必然相结合的“似与不似之间”的耐人寻味的图形来。

6. 异质同化的类比

所谓异质同化,就是指不同性质的事物运用同一种表现形式的思维方法,如不同的题材,采用同一种构成形式,或者相同的器物造型采用不同的材质制造。又如借鉴传统艺术的造型或纹饰的构成形式,配置以现代新型的材料或题材内容。再如借鉴唐代卷草纹样的风格,设计一幅二方连续的水仙图案,虽然图案素材改变了,但是构成形式和表现手法却相同。

7. 同质异化的类比

同一种题材可以采用写实、写意、抽象、变形等多种表现形式,这种思维方式属同质异化思维法。例如将唐代带状卷草纹样加以改造,设计成不同的环形二方连续图案、四方连续图案等。相同的内容,可以运用不同的构成方式和造形技法来表现。

以上种种思维方法仅仅从不同的侧面为大家提供了艺术设计构思的思路和方法。艺术设计思维能力的强弱很大程度上取决于设计思维的流畅度、思维的深度、思维的独创性、思维的灵活性、思维的敏捷性、思维的逻辑性等思维品质的高低,而思维品质的提高和改善必须通过卓有成效的思维训练,才能从艺术设计的必然王国走向自由王国。

黄国松

2002年10月

服装设计的基本概念

服装作为人的第二肌肤，是人类生活中所必需的实用品。随着社会、政治、经济、科技、文化等方面的发展，人们的各种观念、审美意识和生活方式也随之而改变，现代人对服装的需求早已不满足于服装单纯的实用功能，而更加追求以服装体现现代人的精神风貌与个性特点。现代服装必须是科技与艺术相结合的完美统一体。因此，可以说服装是一种被物化了的社会文化载体，是人类物质文明和精神文明的一面镜子。

什么是“服装”

确切地讲，服装实际上是指人把穿着物穿在身上的一种状态，其着装结果就是服装。“服装设计”、“服装表演”等，实际上就是这种着装状态的表现形式。进一步讲，服装不能简单地理解为橱窗里陈列的衣服或挂在衣柜里的衣服，而是指处在一定空间和环境的活动的综合形象。同时，服装一般还需要用首饰、围巾、领带、腰带、手套、拎包等装饰配件来作陪衬。

与服装概念易产生混淆的，主要有“时装”和“成衣”这两个概念。“时装”，就其词义本身来讲，可理解为“时髦的服装”或“流行的服装”，即在一定的时间和空间范围内，为大多数人所追求爱好的、具有时代精神风貌和带有潮流倾向的服装样式。“成衣”，是指近代出现的按标准号型成批量工业化生产的成品衣服，它区别于在裁缝店里定做的衣服。现在一般服装店里出售的衣服都是成衣。从某种意义上讲，成衣的前身是时装，时装又是通过成衣的形式构成其流行的。



礼服，也称社交服，是指出席某些宴会、舞会及社交活动等正式场合穿着的服装。

日常服包括的范围较广,有户内服、户外服、上班服、娱乐服等。由于穿着的环境不同,有略带正统严肃意味的服装,也有轻松时尚的休闲服装。由于日常服穿着场合广泛,流行敏感性强、变化快,因此设计款式必须考虑顺应流行趋势。



服装的分类和特点

服装的分类方法很多,按性别分类有男装、女装、男女共享装;按年龄分类有婴儿服、儿童服、成年服(青年服、中年服、老年服);按季节分类有春装、夏装、秋装、冬装等等。有了对服装各种分类方法和性能特点的基本认识,才能使我们更明确服装设计的目的和要求。下面,本书以服装的用途来分类,并将其各自特点介绍如下:

礼服 礼服也称社交服,是指出席某些宴会、舞会及社交活动等正式场合穿着的服装。从礼服的形式上分,可分为婚礼服、晚礼服、小礼服。婚礼服采用白色是一大特点,款式为拖地长

裙,上紧下松,头纱和手套是不可缺少的配件,面料以轻薄的丝织物为主,裙身上钉本色花、珠片或刺绣,以显新娘的华贵大方。端庄秀丽的晚礼服是出席隆重的舞会、酒会、宴会等正式社交场合穿着的服装,它是最华贵、最具魅力的服装,款式大多为长裙,上身暴露肌肤较多,常采用露肩、露背、低胸等设计方法。为了准确地表现女性线条,礼服大多依据不同对象采用立体裁剪,工艺讲究;面料则选用高档的丝绒、真丝缎、纱罗、双绉等丝织物为主,并配以刺绣、羽毛、宝石等装饰,以显示穿着者雍容华贵的风度气质。小礼服是指在非正式的舞会、家宴、游园赴约等社交场合穿着的服装,款式较晚礼服朴素、活泼、随便。

日常服 日常服包括的范围较广,有户内服、户外服、上班服、娱乐服等。由于穿着的环境不同,有略带正统严肃意味的服装,也有轻松时尚的休闲服装。由于日常服穿着场合广泛,流行敏感性强、变化快,因此设计款式必须考虑顺应流行趋势。



职业服 职业服是以识别行业特点、突出企业或团体形象为目的,在工作时间的穿着。它包括工作服、制服、军服、学生服等。设计职业服时,首先应从服装的功用性出发,同时在选择面料和色彩时,也应考虑反映不同的职业特点。



运动服 运动服是指用于体育运动时穿着的服装。体育运动的种类很多,如:田径、游泳、球类、体操等。由于各种不同体育运动的特点和衣着的要求不一样,因此运动服的款式也多种多样。虽然体育运动的特点不同,服装设计在功能上考虑有别,但共同的要求是:服装必须从符合人体运动的功能考虑,选择的面料要求牢固、舒适、轻柔、有弹性、透气性好,冬季运动服还应具有一定的保暖性,色彩搭配应明快大方。



舞台服也称演出服，它是根据剧目的需要，或强调演员个性与风格而设计的一种展示性服装。



室内服多以宽松、穿脱方便为特点。

室内服 这是指在特定场所、时间穿着的并具有特定用途的服装。一般室内服仅限于室内穿着而不宜进入公共场所，如：睡衣、浴衣、晨袍等。款式多以宽松、穿脱方便为特点，同时选择的面料以纯棉、丝织物为主。

舞台服 舞台服也称演出服，它是根据剧目的需要，或强调演员个性与风格而设计的一种展示性服装，它包括戏剧服装、舞蹈服装、歌唱服装等。在设计舞台服时，除表现人物的性格、气质外，还需考虑服装与舞台上其他因素（如：舞台美术设计、音响灯光设计及其他演员的服饰设计等）的协调性，以便使舞台的视听效果达到高度统一。

服装设计的内涵

服装设计是运用一定的思维模式、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，通过相应的裁剪方法和缝纫工艺，使设想实物化的创造性行为。如前所述，因为服装是指人体着装后的一种状态，服装设计不仅要进行款式造型、色彩设计，还要进行整个着装状态的设计，包括服饰部件之间的搭配，以及材料的选择。所以，款式造型、色彩搭配和面料选择是服装设计的三个基本要素，这三个要素既相互制约又相互依存。当然，在设计不同类型的服装时，对于这三个要素的把握和造型尺度还应各有侧重。

广义上讲，服装设计可分为两大类，一类是生活服装设计，另一类是高档时装设计。生活服装，其适用对象是某一社会消费阶层的某一批人或某一机构、团体的人员。进行生活服装设计时需要广泛地进行市场调研，详细了解服装市场的流行趋势和消费者的年龄、职业、所在区域、审美心理等方面的需求变化，并以此作为设计的依据，对服装的款式、色彩、材料进行合理的选择。商品的市场竞争力在于“物美价廉”，因此生活服装的设计需要考虑尽可能地降低成本、省工省料，最大限度地提高经济效益。绝大部分生活服装要符合工业化大生产的要求，其款式和售价的定位都必须被大多数消费者所接受。

高档时装设计不同于生活服装设计，其主要区别在于：生活服装的对象是某一阶层的一批人，而高档时装其使用对象往往具体到某一个人，由于对象的不同，其设计方法和要求也不尽相同。高档时装在设计之前需要研究穿着者的社会地位、文化修养、审美情趣、性格特征、职业特点、体型特征、经济收入以及穿着环境等，然后在此基础上考虑服装的款式、色彩、面料及服饰配件的选择，力求体现着装者的个性魅力。

服装设计的原则

实用性和艺术性 服装是为人服务的,因此服装设计必须与人体的构造和活动机能相吻合。然而随着现代经济、文化、科技的高速发展,物质财富的日益丰富,生活水平的不断提高,人们对服装的要求除了考虑实用功能外,更加讲究服装的美观性和艺术性。实用性是以满足人们的物质需求为主要目的,它是服装文化发展的基础和根本;而艺术性是以满足人们精神需求为目的,它是服装文化发展的动力和标志,它往往起到引导服装市场消费导向、推动服装流行潮流、弘扬和传播服装文化的作用。所以整体的服装文化发展,其实用性和艺术性是缺一不可的两个方面。在不同类型的服装中,实用性和艺术性亦各有侧重,比如:在工作服的设计中,其实用性占主导地位,艺术性居第二,如果服装过分追求个性和艺术品味,那么会使它的造型显得不伦不类。而一些高级礼服的设计,其艺术性占主导地位,实用性居第二位,如晚礼服,在款式上大多为长裙式,上身暴露肌肤较多,工艺加工十分讲究,多配以珠绣、亮片、羽毛、珍珠宝石等特种工艺材料,突出表现着装者的社会地位、个性魅力和气质风度。因此,我们在进行服装设计时,须把握好服装的实用性和艺术性这两个特征的从属辩证关系。

设计的前提 服装设计前,首先要对以下几个方面进行总体思考,即:穿着的对象、时间、场合、功用及工艺手段。

对象 服装设计的对象是人,对穿着对象的职业、性别、年龄、社会地位、生活方式、兴趣爱好、文化修养、风俗习惯等方面进行系统分析,是服装设计首要考虑的问题。同时,还应参考体型特征进行结构设计,根据不同的对象,设计不同的款式。

时间 爱美之心,人皆有之,人们对服装“喜新厌旧”的心理是服装流行变化的根源之一,因此把握时间这一潜价值要素,不断设计新颖时髦的款式,是服装商业的重要手段。由此可见,服装设计师必须具有超前意识,在加强市场调研的基础上,

预测一年四季春、夏、秋、冬服装和流行趋势可能发生的变化。

场合 人们的生活空间总是处于不同的环境和场合之中,包括社交、旅游、休闲、家庭、办公、学习、娱乐等。人们在不同的环境和场合下,有着不同的着装方式和不同的服装款式需求。如:家居服与上班服对衣着的要求就不一样,婚丧等特殊礼仪场合对着装的要求也不一样。

功用 服装总是给人穿着的,因此服装在具有美感的同时,更重要的是要舒适合体,服装的基本形态、结构、材料的选择要便于人体的活动要素和有利于工作需要。

工艺手段 服装设计最终必须通过缝纫制作等工艺来生产完成。因此,服装设计师应熟悉服装制作的现代化生产方式和工艺手段。对工艺的熟悉,其意义不仅在于使服装的艺术纸样设计转化为市场化服装商品,而且,也为设计构思拓展了更新的空间,因为工艺手段的发展往往也开拓了设计创造中新的可能。



- 1、什么是服装?它与时装、成衣的概念有那些区别?
- 2、服装设计的内涵是什么?
- 3、服装的分类方法有哪几种?各有那些特点?
- 4、服装设计必须遵循哪些原则?

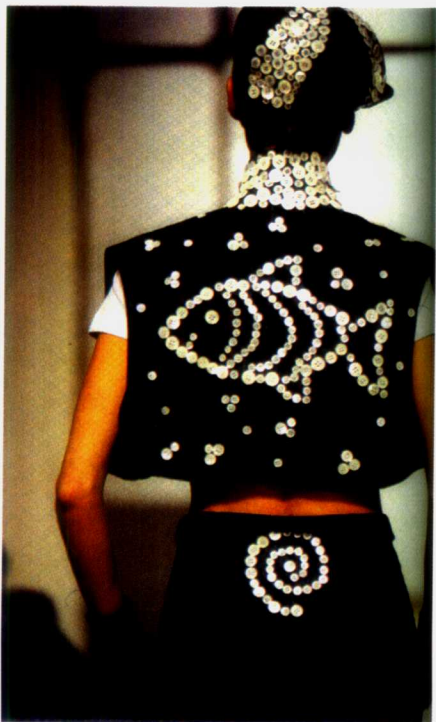
服装造型设计原理

点线面在服装设计中的运用

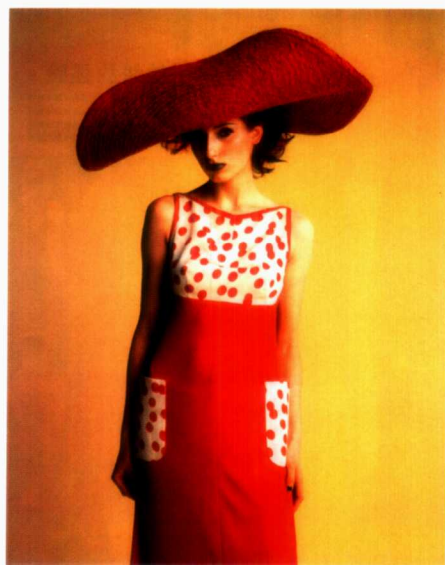
点、线、面是一切造型艺术最基本的要素。服装艺术设计也一样，它是由点、线、面构成的三维空间的物体，因此，点、线、面的完美结合就成为服装造型艺术的基本手段。

点 点是造型艺术中最小的元素。在服装设计中，用点表示的钮扣、服饰品及图案等，能起到突出、跳跃、吸引人视线的效果，但要注意运用恰当，否则会产生杂乱之感。下面我们着重介绍和分析几种点的运用：

钮扣 在服装中离不开各种钮扣的布局安排，钮扣即是服装上的点。虽然钮扣的面积只占很小的比例，但却具有很大的魅力，它不仅能固定服装，还能起锦上添花的作用。比如：在男式衬衫的门襟设计中，采用简洁大方的小扣



子等距离排列，可起稳定、平衡的作用；而一些高档礼服设计，为显示其引人注目的视觉效果，往往选择一些光彩夺目的水晶扣进行点缀；此外通过钮扣的排列组合，还能构成不同的图案，起到装饰的效果（见图）。钮扣的运用一般着重表现在它的大小、聚散和色彩等的处理上，当然还需注意处理好钮扣与整体服装的协调性。



点子图案 用点子图案设计的服装也很受大众的喜爱，不同的点子图案能产生不同的视觉效果，大点图案活泼、跳跃；中小点图案大方优雅；细小点的图案能起到块面的作用；大小不同、色彩对比的点子图案具有活泼和刺激感官的作用。采用点子图案的面料与单色面料相拼接或大点图案与小点图案相配套，可以产生热情而富有变化的韵律感。

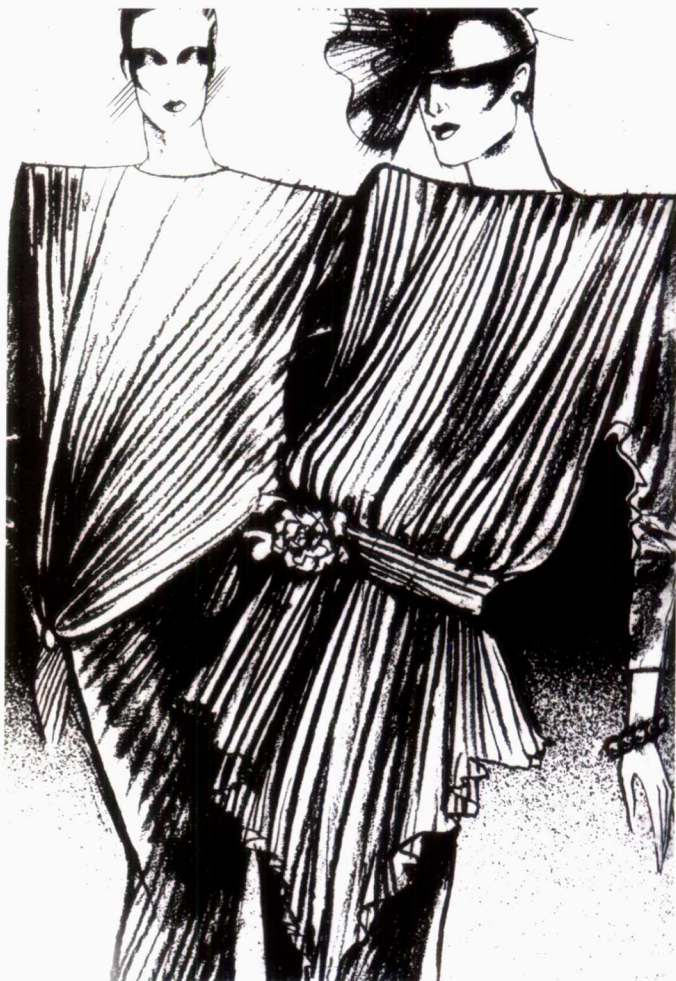
右上图：耳环
 右下图：腰带
 左上图：头饰
 左下图：项圈
 这些服饰品是整体着装中的点，可起到强化美感的作用。



右图作者：李研



服饰品 服饰品有实用性和装饰性两种。实用性的服饰品有帽子、手袋、鞋、腰带、手表等；装饰性的服饰品有饰针、耳环、人造花、戒指等。这些服饰品是整体着装中的点，可起到强化美感的作用。比如：为强调女性的肩部，可装饰人造花，以增加肩部的美感。又如：一件简洁的连衣裙，在腰部所系的皮带上装饰一枚精美的带扣，那么它就能对腰肢起到画龙点睛的作用，同时造成统一中的变化，打破了连衣裙的单调感。



线 服装设计的造型结构都因不同的线组合而实现。比如：服装的轮廓线、结构线、褶裥线、镶拼线、装饰线等等。线在服装设计中是最具有表现力的因素之一。

直线 水平线：水平线给人以安静、稳定、向左右延伸的感觉。比如：在男装设计中，常常在肩、背部运用水平线的分割强调男性的威武健壮；身材偏瘦的人如果穿着横条花纹图案的衣服，会显得丰满些。（左上图）

垂直线 垂直线给人以端庄、修长、庄重的感觉，因此在服装设计中常采用竖线条增强身材的修长感。比如：在古希腊，人们喜欢穿通过褶裥的形式而产生很多垂直线的衣服，这种服装不仅和当时的建筑（希腊柱头）风格极为协调，而且还能在视觉上使身长增高，具有修长、优雅的美感。（左下图：这款大衣的外形采用垂直线形，更添人的修长感）

斜线 斜线具有不稳定性 and 运动的感觉。因此在服装设计中常常采用斜线分割的方法来表现服装的活泼和运动感，斜线在运动服和表现活泼的服装设计中运用较多。（右上图）

曲线 规则曲线：规则曲线给人以弹性、柔美的感觉，其常用于领子、袖、下摆周围等局部设计，规则曲线构成的服装能体现出着装者的优美和可爱。（右上图）



不规则曲线：不规则曲线给人以随意、自由、奔放的感觉，在服装设计中运用自由曲线可产生丰富多变的艺术效果。（右下图）



面 面是由线的移动形成的，从形态上可分为平面和曲面。

平面 矩形：具有稳定、严肃感，其常用于男装设计。比如：西装、茄克、中山装等男装，从外形线到袋形，多以直线和矩形的面来组合，这种造型能突出男性的威武和庄重感。（右图）

圆形：具有轻快、丰满、圆润的感觉。其在女装设计中运用较多，比如：圆形的帽子（下左图）、强调肩部的插肩袖、大圆领等，这种圆形设计适宜于体现出女性的娇美和柔和。

三角形：具有结构稳定和尖锐的感觉。其在前卫派的服装设计中运用较多。采用尖锐角度的三角形与其他几何形作色块相拼，或作部件装饰设计，能带给人耳目一新的感觉。（下右图）



右上图：外形线呈矩形的男装夹克设计

下左图：圆形帽子设计

下右图：领部以三角形作面料拼接设计

