

服

装

设

计

系

列

丛

书

A SERIES OF DRESS DESIGN

女装造型与板型设计

向政
著



西南师范大学出版社

书 丛 列 系 计 设 装 服

A SERIES OF DRESS DESIGN

女装造型与板型设计

向政 著



西南师范大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

女装造型与板型设计 / 向政著. —— 重庆: 西南师范大学出版社

2005.1

(服装设计系列丛书)

ISBN 7-5621-3302-6

I.女... II.向... III.女服—设计—高等学校—教材

IV.TS941.717

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第002652号

服装设计系列丛书

女装造型与板型设计

向 政 著

责任编辑: 王正端 秦 俭

装帧设计: DZW

出版发行: 西南师范大学出版社

经 销: 新华书店

制 版: 重庆海阔特数码分色彩印有限公司

印 刷: 重庆市金雅迪彩色印刷有限公司

开 本: 889 × 1194 1/16

印 张: 7

字 数: 224千字

版 次: 2005年1月 第1版

印 次: 2005年1月 第1次

ISBN 7-5621-3302-6/J·314

定 价: 48.00元



向 政

1955 年 生 于 重 庆

1983 年 毕 业 于 中 央 工 艺 美 术 学 院

1989 年 获 “ 第 三 届 金 剪 奖 服 装 大 赛 ” 银 奖

1991 年 至 今 任 教 于 重 庆 师 范 大 学 职 业 技 术 学 院

主 编

袁 仄：	北京服装学院服装系	教授
陈 飞：	南京艺术学院服装系	副教授
余 强：	四川美术学院艺术设计系	教授

编 委

包铭新：	上海东华大学服装学院	教授
李当歧：	清华大学美术学院	教授
刘元风：	清华大学美术学院	教授
田 青：	清华大学美术学院	教授
胡 月：	北京服装学院	教授
张晓凌：	中国美术研究院	研究员
区伟文：	香港理工大学纺织制衣学院	副教授
廖爱丽：	广州美术学院设计系	教授
吴 洪：	深圳大学服装学院	副教授
陈 莹：	苏州大学艺术学院	教授
史 林：	苏州大学艺术学院	教授
牟 群：	四川美术学院美术学系	副教授
黄 嘉：	四川美术学院设计艺术系	教授
龚建培：	南京艺术学院设计分院	副教授
朱建辉：	云南艺术学院设计艺术系	副教授
吴简婴：	江苏雅鹿高级职业服装设计有限公司	高级设计师
罗亚平：	立雅高级毛衫有限公司	高级设计师
诸艺萌：	江苏省服装总公司	高级设计师

服装作为一种产品,从无到有的产生过程是从确定生产目标开始的。与其他任何产品的产生过程一样,确定生产目标之后才进入具体的产品设计、生产、流通环节,直到产品进入千家万户,一个产品的价值才有所体现。与其他产品的不同之处在于:服装产品的目标范围广而多变,产品的更新周期短,更新速度快。如果说,其他产品通常是用改进后的产品取代前一代产品,服装则通常是用新产品否定前一代产品。服装产品的这一特点,将产品设计环节推到了特别显著的位置。因此,将服装设计视为整个生产过程的灵魂,或者说是生产过程的行为准则都是恰当的。然而,作为一种产品,服装设计不仅仅是将设计意图表现在效果图上。设计意图的体现,在生产环节中还需要板型设计、工艺设计与之配合,在流通环节中还需要营造与设计意图相匹配的氛围。即便如此,消费者在产品的使用过程中还可以进行再次设计,即用不同的产品组合或改变着衣方式以营造出新的气氛。

作为一个服装设计或生产人员,了解服装生产的全过程是必要的。设计人员对服装结构、制板技术和服装工艺有所了解,有助于更好地设计;生产人员多一点设计常识,有助于更好地理解设计意图。服装生产中各个环节的相互了解与合作,有利于提高产品的文化品味,这是服装生产得以发展的必经之路。

本书讲述了效果图画法及如何按效果图要求设计服装规格和制作板型。为独立完成从效果图到板型制作的设计人员和技术人员提供一个初步的知识构架。

效果图是设计构思的载体。效果图的表现形式可以任意发挥,但他的可贵之处仍取决于设计构思。本书的效果图除作为技法参考外,还有部分效果图是为板型制作提供的依据。

规格设计对设计人员和制板人员都同等重要。规格设计是造型设计的具体量化,是体现造型设计的关键环节。但规格设计并未包括造型设计要求的全部。一些不包括在规格范围内的部位尺寸和部位与部位之间的尺寸关系,设计人员需要有一个“量”的概念,制板人员也需要在理解设计意图后确定一个“量”的概念。这往往是设计与制板两个环节产生分歧的症结点。让设计人员参与制板,制板人员了解设计,这正是编写本书的意图所在。

本书以“号型标准”提供的人体“控制部位数值”作为制订规格的依据。在实际应用中,可能会利用不同体系的人体数值作为制订规格的依据,但确定规格的方法基本上是相同的。

至于制板技术,原本是随造型设计的要求而产生,并随造型设计的发展而发展。至今,单纯的某一种制板方法已不能完全适应设计的要求。制板中的技术问题,往往以立体裁法为基础,在原型裁法与比例裁法的综合利用中求得解决。本书的制板技术是在继承与学习的基础上,在较长时期的生产与教学实践中形成的,希望可以为业内同行提供一点参考。

限于篇幅,本书的相关内容均侧重于基础部分。不足之处在所难免,还望有识之士指正。

前言

第一章 女装造型 1

第一节 人体比例 1

第二节 人体动态 5

第三节 人体局部 10

一、头部 10

二、发型画法举例 12

三、手、脚画法举例 16

第四节 人体与着衣 19

第五节 效果图画法 21

第二章 制订服装规格 45

第一节 人体型尺寸 45

一、体型划分 45

二、“号”及长度部位的“控制部位数值” 45

三、“型”及围度部位的“控制部位数值” 46

四、号型搭配 46

五、成年女子中间体尺寸 47

六、人体测量示意图 48

七、人体尺寸参考资料 48

第二节 制订“样衣”规格 50

一、规格与流行 50

二、“合体”概念的更新 50

三、为“样衣”制定规格 51

第三节 制订规格系列 52

一、制订规格系列的原则 52

二、服装系列数及其计算 52

第三章 板型制作基础 56

第一节 常用板型制作法概述 56

一、关于比例裁法 56

二、常用制板方法及相互间的联系 57

第二节 制作文化式原型 58

一、女装原型 58

二、裙子原型 60

三、裤子原型 61

四、文化式女装原型系列 62

第三节 裙子原型及应用 63

一、裙子的腰臀差与前后腰口线 63

二、由原型直接制作的裙子 63

三、腰省的转移 65

四、“A”型裙 67

五、射线展开 68

六、平行展开 70

七、不平行展开 72

第四节 女装原型应用 74

一、原型应用的一般方法 74

二、原型省位的转移原理 79

三、后肩省与腰节省 80

四、省量的应用 81

五、前后衣片位置的几种形式 82

六、常用省的直接画法 85

第五节 分割线与省 87

第六节 袖子原型及应用 90

一、“袖山弧线长”与“层势” 90

二、袖山深、袖笼深、袖笼宽、袖肥 91

三、一片袖及基本袖型 92

四、两片袖制图 96

第七节 应用实例 97

一、普通裤和上衣 97

二、九分裤和上衣 98

三、紧体裤 100

四、露背裙 101

五、吊带裙 102

六、单肩裙 103

七、套装 104

参考书目 104

第一章 女装造型

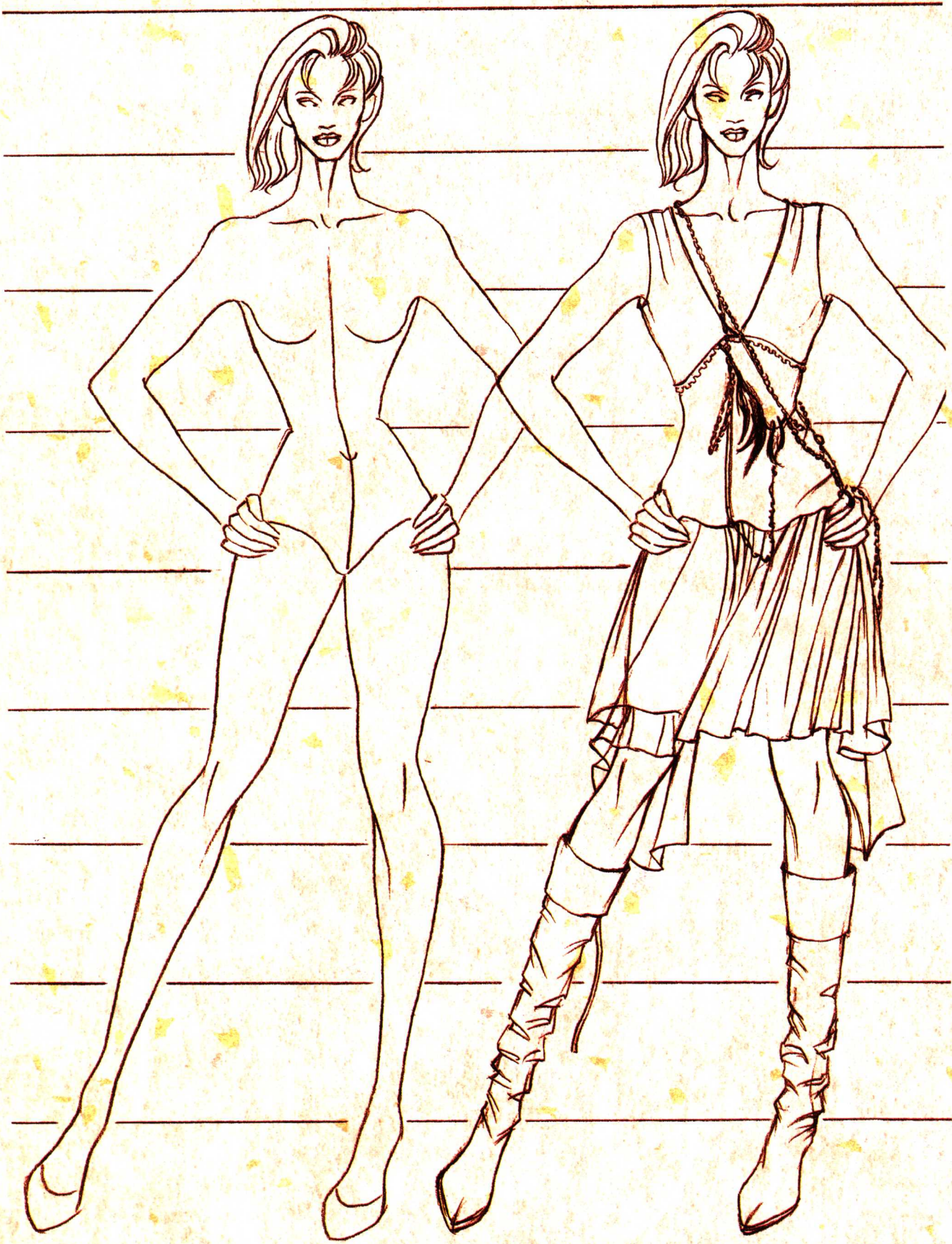
设计师的设计意图一般是通过效果图来表达。效果图既是设计思想进行交流的手段,更是产品生产过程的行为依据。供生产用的效果图需要表现出款式的风格、廓形特征、面料效果,还需要对款式的结构、尺度、比例作适当的表达,以便为随后的板型制作和工艺设计确定目标。

效果图作为女装造型的手段,其表现方法是多样的,风格也各不相同,但都必须以人体的比例、结构、动态为基础。所不同的是:服装效果图的目的是表现服装。因此,服装用的人体比例不一定是写实的,通常对人体下肢的长度有所夸张,肢体的其他部分与之协调,形成了特有的服装用的人体比例;人体结构通常以概括方式简约地表现;人体动态以优雅、大方为主,并服从于服装的表现。

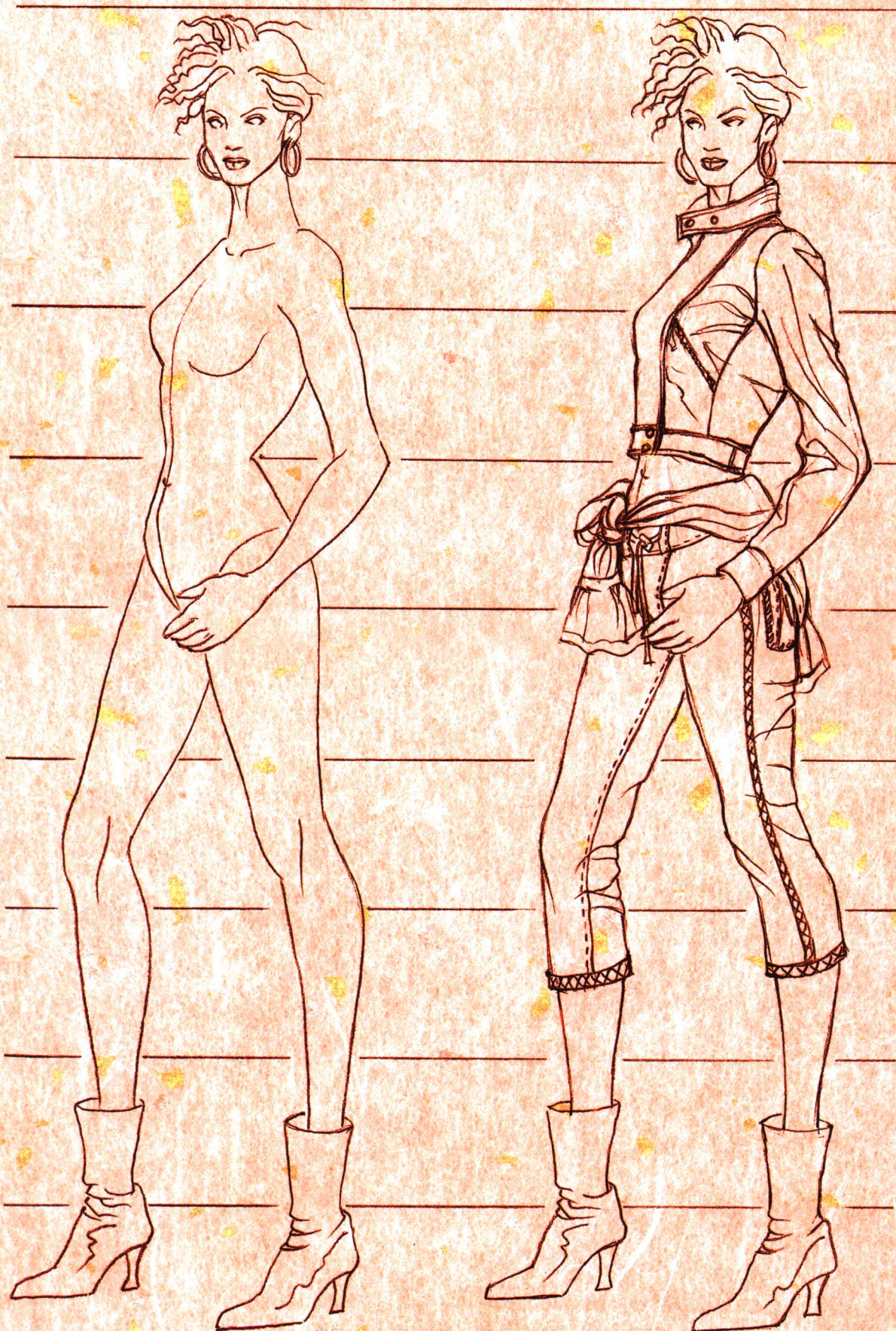
第一节 人体比例

服装用女子人体,通常以青年女子的体型为主。其体型的一般特征是:从后面看,腰线以下偏长。“三围”的宽度是臀部较宽,肩宽等于或约窄于臀部宽,腰宽最窄,膝关节内倾,与下肢一起构成女子特有的体型曲线。从侧面看,腰线以上的背部较平直,胸部突出;腰线以下臀部突出,腹部较平坦。从前面看,肩部相对纤弱,腰小臀宽,下肢内倾。

以头长为单位,正常的身高为7个至7个半头长。服装用人体为8个半头长至9个半头长,甚至10个以上头长。加长部分主要在下肢。



1.1 女体比例（正面）



1.2 女体比例 (3/4 侧面)

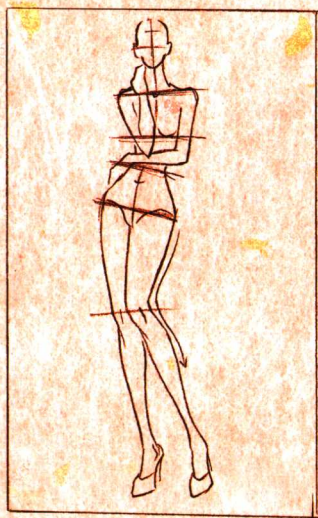
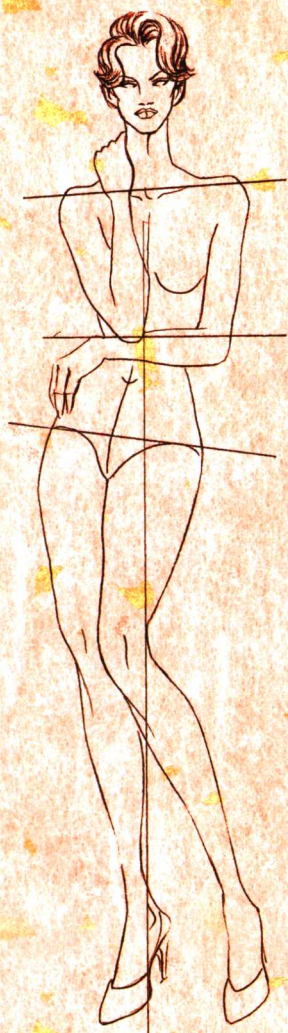


1.3 女体比例（侧面）

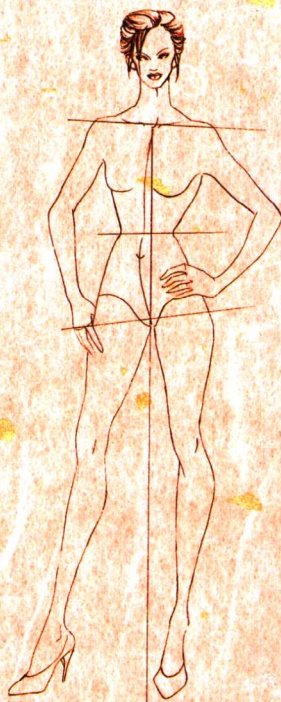
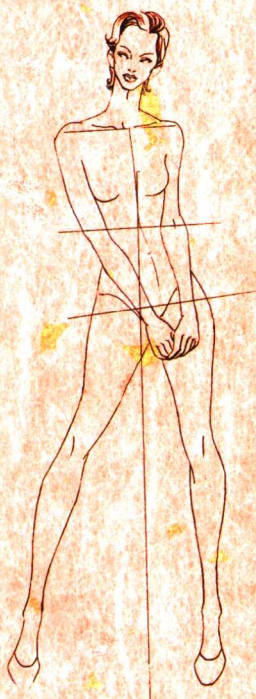
第二节 人体动态

服装造型既需要表现服装的静态美,也需要表现服装的动态美。服装因人体的动态变化而增强服装的表现力。

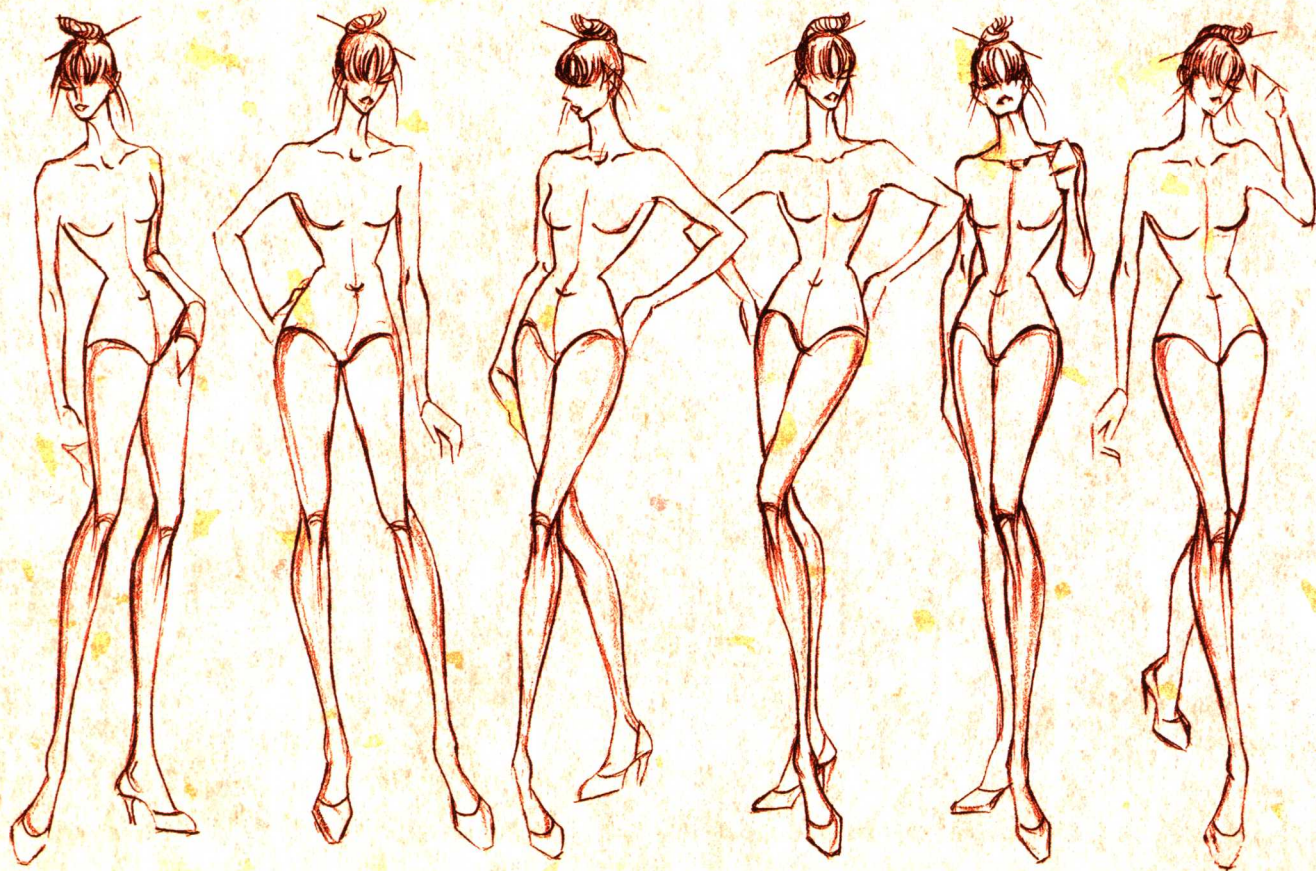
人体动态的规律可以由“一竖三横”的关系所概括。“一竖”指人体脊椎,“三横”指肩的左、右肩点,腰的两侧,骨盆左右的髂前上棘所连接的三条线,三条横线以脊椎为中轴线,三条横线的倾斜程度与脊椎及相互间的组合关系决定了人体的姿态,也决定了人体重心线的位置。四肢的动向由维持重心的稳定所决定。



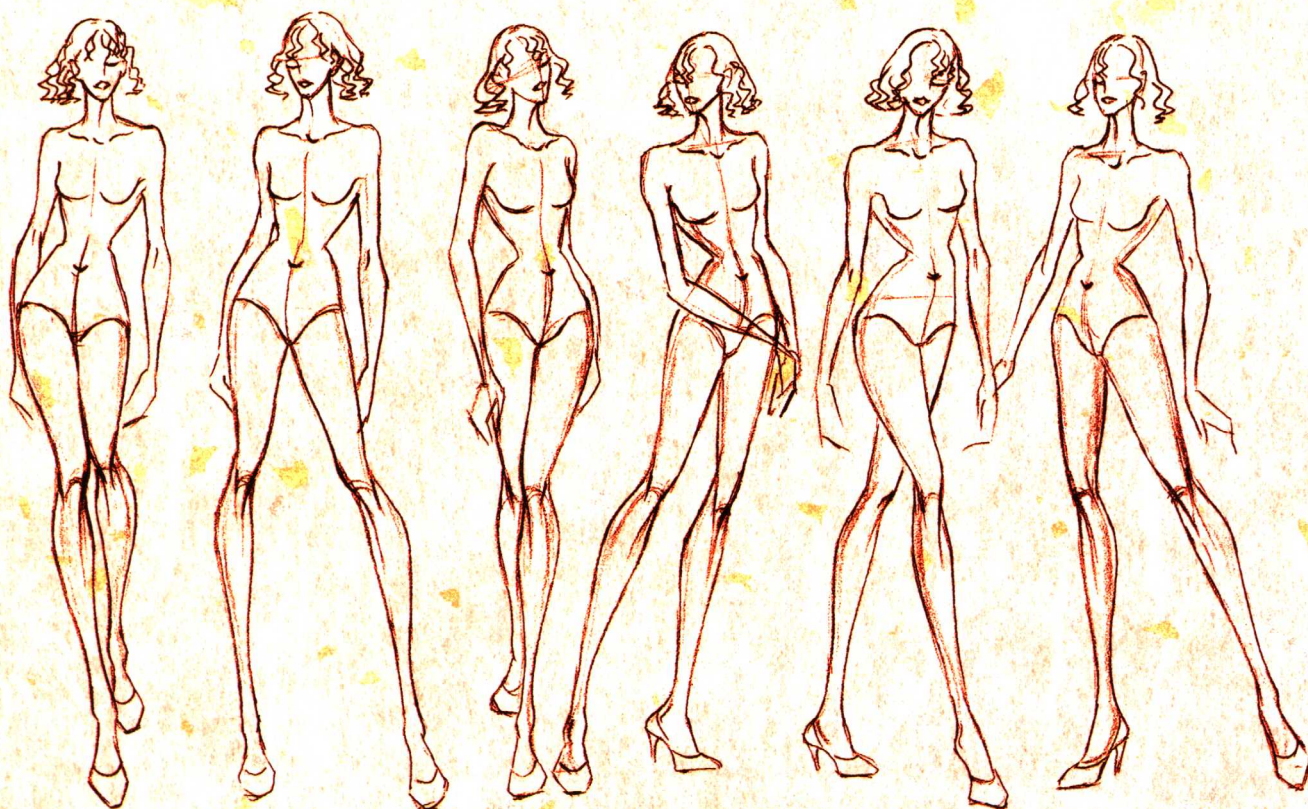
1.4 人体动态 (一)



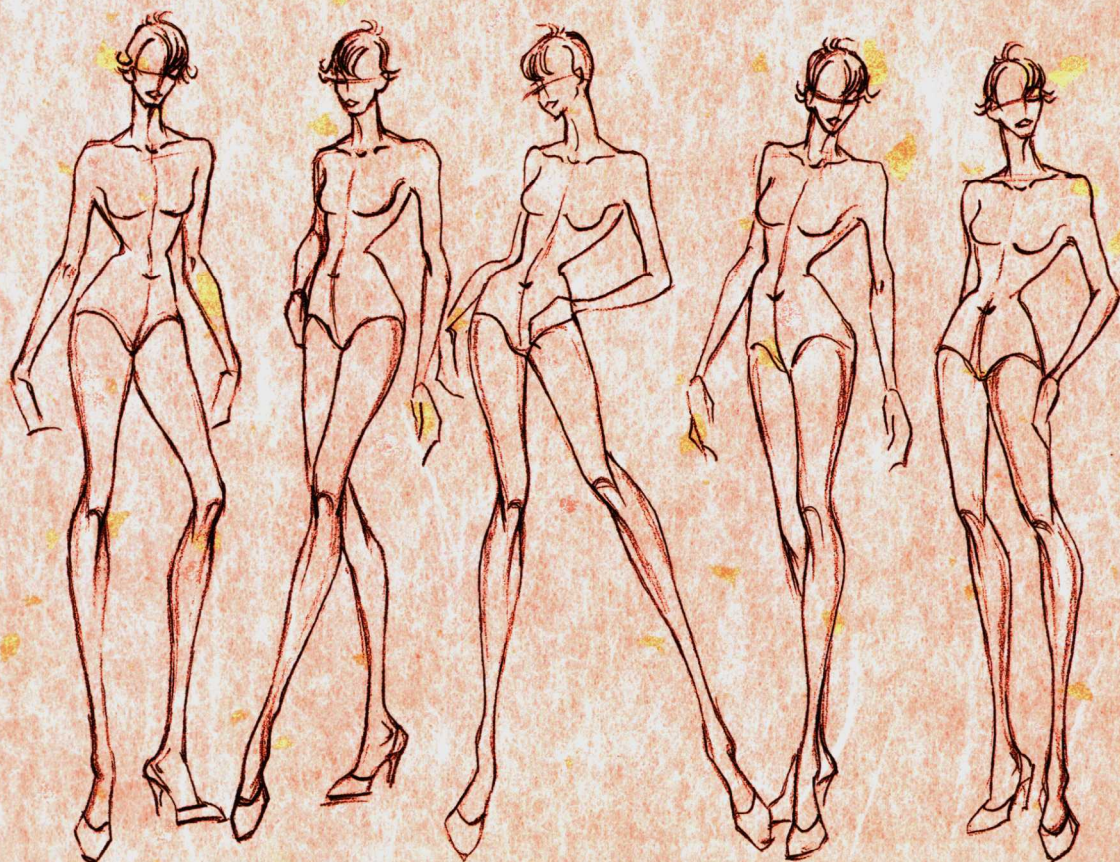
1.5 重心线



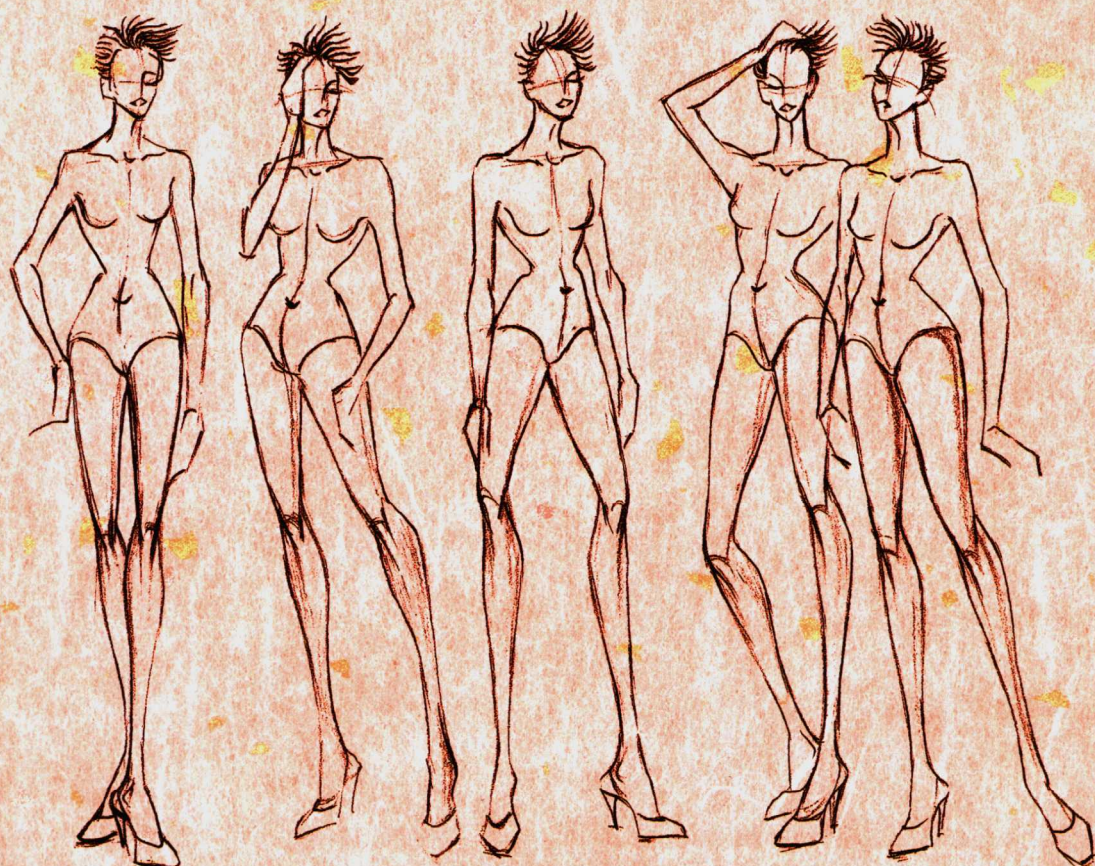
1.6 人体动态 (二)



1.7 人体动态 (三)



1.8 人体动态 (四)



1.9 人体动态 (五)



1.10 人体动态 (六)



1.11 人体动态 (七)

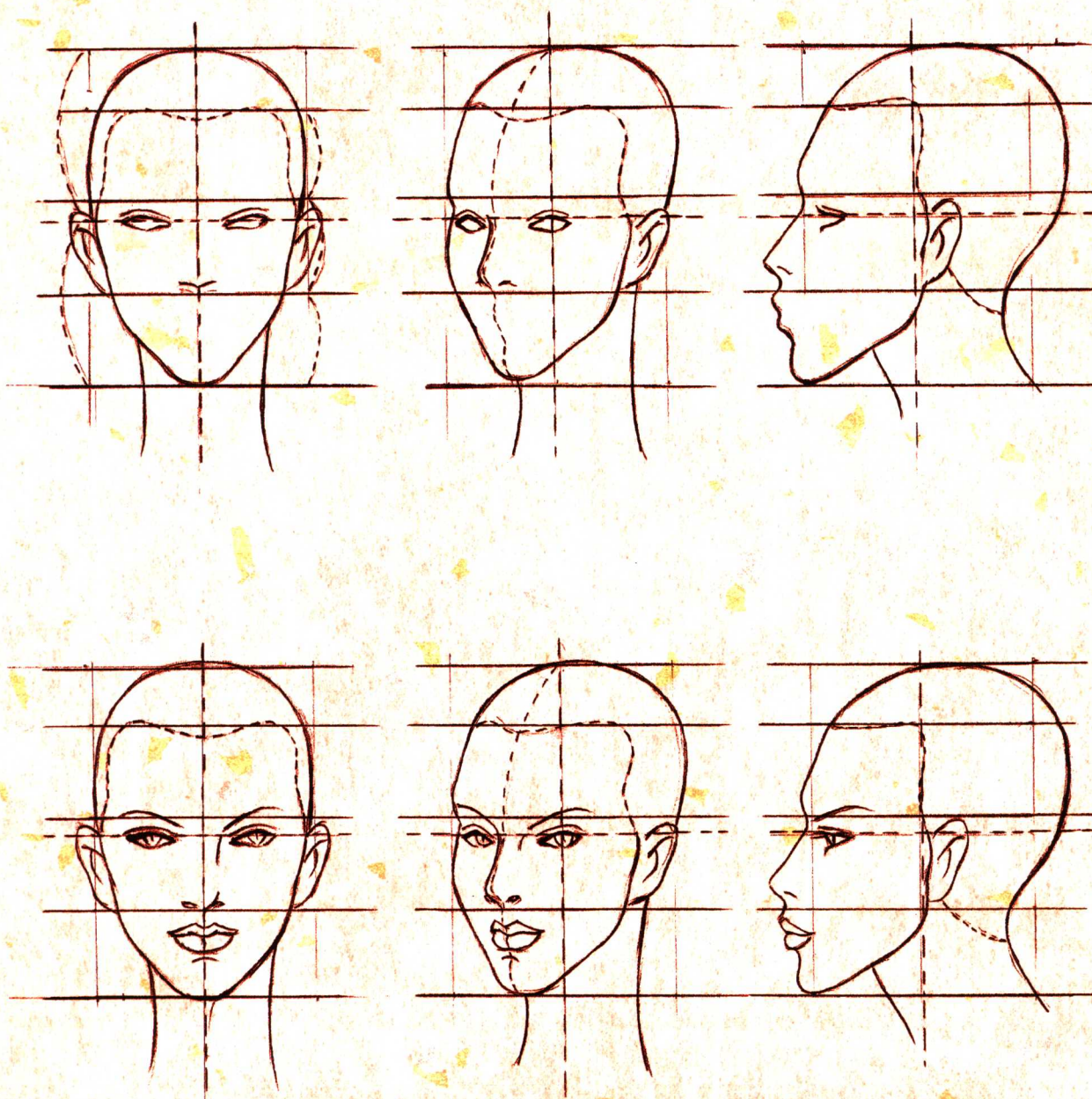
第三节 人体局部

发型、面部化妆、身体与四肢上的配饰和鞋子是服装造型设计的一部分。画局部的虚实、详略要服从于效果图的整体要求，避免喧宾夺主。

一、头部

图 1.12 头部比例：从正面看，眼的位置在头长的 $1/2$ 处。发际线至下颔分为三等分，眼、鼻底、口缝各在 $1/3$ 处。在眼部横线处将头分为五等分，两眼各占一等分，两眼相距一等分。鼻宽一等分。口的左、右角相对于两眼中部。

图 1.13 在动态中的头部，五官位置随动态线而变。



1.12 头部比例