

服装设计

设计基础
教学问答
系列丛书



王悦 著

河北美术出版社

王悦 著 河北美术出版社

服装设计

设计基础
教学问答
系列丛书

注 意

1. 借书时请即登记。
2. 请勿在书上涂写、折角。
3. 借出图书如有污损、丢失等情形须照章赔偿。

(冀) 新登字 002 号

图书在版编目(CIP)数据

服装设计 / 王悦著. — 石家庄: 河北美术出版社,
2001.6

(设计基础教学问答系列丛书)

ISBN 7-5310-1626-5

I. 服... II. 王... III. 服装—设计—问答
IV. TS941.2-44

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 030833 号

设计基础教学问答系列丛书 服装设计

出版发行 河北美术出版社

地 址 石家庄市和平西路新文里 8 号

邮政编码 050071

制版印刷 深圳华新彩印制版有限公司

开 本 889 毫米 × 1194 毫米 1/16

印 张 5

印 数 1-5000

版 次 2001 年 6 月第 1 版

印 次 2001 年 6 月第 1 次印刷

定 价 30.00 元



王悦

1975 年生于天津

清华大学美术学院

染织服装艺术设计系教师

主要奖项

- 设计作品荣获“大连杯”、“鄂尔多斯”杯全国青年服装设计师大赛“铜奖”。
- 设计作品荣获“SAGA”毛皮饰边比赛、中瑞服装设计师邀请赛“银奖”。
- 1998 年赴丹麦“SAGA”国际皮草设计中心学习。
- 作品参加“中法艺术设计联展”、“清华大学美术学院青年教师系列作品展”等。

出版说明

J-5
5:6

在我国经济、社会迅猛发展的今天，设计已渗透到社会生活的方方面面，现实社会生活中对各方面的设计专业人才需求亦日益紧迫，而设计类基础教材和普及类图书较少。需要一种系统化、理论与实践紧密结合的设计类基础教学图书。我们为了满足社会的需求策划了这套丛书。该书特点是以教学问答形式，一问一答，贴近读者，循序渐进，以简洁、生动的语言对各设计专业基础知识和基本技法进行叙述。图文并茂、内容详实，尤其精彩的图片都是近期最新资料，有极强的参考性。

此套丛书适合考生、中专生、大专生及社会上从事设计专业的人员适用。

目录

第一章 服装设计概述

- 一、服装的基本概念有哪些? 1
 - 1. 什么是衣服? 1
 - 2. 什么是服装? 1
 - 3. 什么是服饰? 1
 - 4. 成衣与时装的区别在哪里? 2
- 二、何谓服装设计? 2
- 三、服装设计是如何分类的? 2
- 四、构成服装设计的要素有哪些? 3

第二章 服装设计的美学原理

- 一、服装设计中的点、线、面是如何运用的? 4
 - 1. 如何运用点? 4
 - 2. 如何运用线? 5
 - 3. 如何运用面? 7
- 二、怎样理解服装设计的基本美学法则? 9
 - 1. 什么是对称与均衡? 9
 - 2. 什么是统一与变化? 9
 - 3. 什么是对比与调和? 10
 - 4. 什么是节奏与韵律? 11
 - 5. 什么是夸张与反复? 13

第三章 服装造型与服装设计的构思

- 一、服装的基本造型有哪些? 14
- 二、服装设计的基本构思方法有哪些? 16
- 三、从构思到确定服装设计方案的過程是什么?
..... 17

第四章 服装设计的表现方法

- 一、什么是时装画? 20
- 二、时装画是如何分类的? 21
- 三、怎样理解服装人体? 23
 - 1. 什么是服装人体的基本比例? 23
 - 2. 服装人体有哪些夸张部位? 23
 - 3. 如何绘制服装人体姿态? 25
 - 4. 怎样表现服装人体的头部、手部与脚部? ... 32

- 四、绘制时装画的基本步骤有哪些? 36
- 五、线描、黑白灰的表现方法有哪些? 36
 - 1. 时装画的勾线方法有哪些? 37
 - 2. 服装款式平面图是如何表现的? 37
 - 3. 时装画的黑白灰表现方法有哪些? 41
- 六、效果图的彩色表现方法有哪些? 43
 - 1. 在彩色效果图中, 如何运用薄画法和厚画法?
..... 43
 - 2. 其他材料的表现方法有哪些? 48

第五章 服装色彩设计

- 一、何谓服装色彩设计? 53
- 二、服装色彩的特性有哪些? 53
- 三、服装色彩的基本美学原理有哪些? 54
- 四、服装色彩的基本配置方法有哪些? 57
- 五、服装设计中如何运用色彩的视觉心理效应? ... 61

第六章 实用服装设计与创意服装

- 一、实用服装的基本设计方法是什么? 66
 - 1. 如何设计生活便装? 68
 - 2. 如何设计职业制服? 69
 - 3. 如何设计礼服? 70
- 二、创意服装设计的特征和作用是什么? 72

第七章 高级时装与高级成衣赏析

- 74

第一章

服装设计概述

纵观服装发展史,服装设计是伴随着服装的诞生而出现的。服装是各个历史时期政治、经济和文化的产物,从距今五千年以前古埃及、古罗马人简单的围裹式服装到今天丰富多样的服饰品类,服装已不再是遮体御寒的简单生活资料,而成为社会物质文明和精神文明的结合体。在服装这一进步、发展的过程中,服装设计起到了重要的作用。当今,服装设计作为造型艺术的一个门类,已具有其独特的设计规律和艺术表达形式。同时,服装设计又是一门综合性的新兴学科,不仅需要设计师具有扎实的设计理论基础、造型基础,而且还应具备敏锐的洞察力、鉴赏力和创造能力以及相关方面的技能。

一、服装的基本概念有哪些?

1. 什么是衣服?

衣服是指遮盖人体的染织物,

通常指人的上体和下体所穿衣装的总和。在古代还包括头上戴的帽子类。衣服是一种纯粹的物质,体现的只是一种“物”的美。

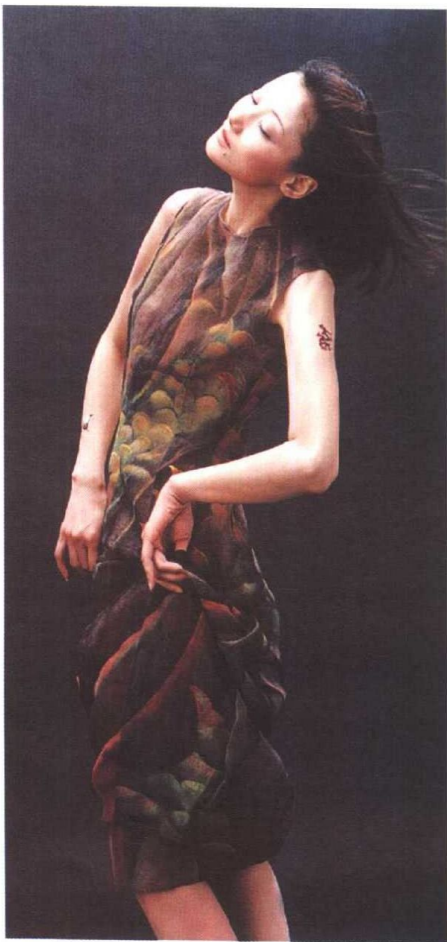


图 1-1 作者/王悦

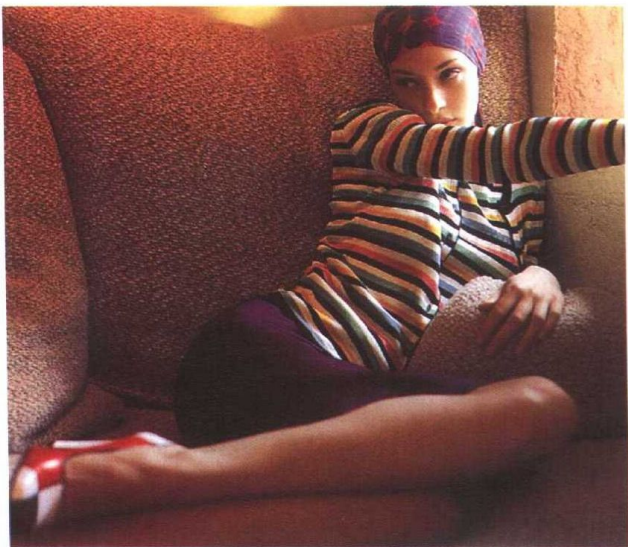
2. 什么是服装?

服装和衣服的概念经常被混淆,服装指的是一种状态,而衣服指的是一种单纯的物质。考虑到服装一词在我们生活中的广泛使用,可以从两方面来理解。一般来看,服装是衣服、衣裳的现代称谓,是特指人和衣服的统称,是对人在着装后状态的形容。进一步讲,服装是人在一定空间和环境中的形象。任何一类服装都会受到人、衣服和穿着方式这三个因素的限制。在不同空间和环境的变化中,只有使这三个因素统一协调地联系在一起,才能够创造出一种和谐的“状态美”。(图1-1)

3. 什么是服饰?

在达到“状态美”的同时,服装还需要衣服以外的配件相陪衬,由此引出了服饰一词。狭义上讲,服饰是用来搭配衣服的配件,如

图1-2 实用服装设计。



鞋子、帽子、腰带、手套、包、首饰等。广义上讲,服饰是指人装扮自身的一种生活行为。因此,在协调、补充“状态美”上,服饰和服装被紧密地结合在一起。

4. 成衣与时装的区别在哪里?

成衣是指服装制造厂商,根据一定规格和标准号型所批量生产的衣服。它是相对于裁缝店或单独通过量体裁衣定做衣服的方式而言的。因此,在各种服装店里出售的衣服多为成衣。

时装,顾名思义是指那些时尚、时兴、流行且具有强烈时代感的衣服。它是相对于历史性服装和一定时期内常规性服装而言的。因此,在形容时装时,我们也常使用“前卫性服装”和“流行性服装”等词语。但时装并不特指现在流行的服装,因为在每一个特定的历史时期内,都有与之相对的最新服装。所以,我们不难看出,时装也和其

他事物一样具有周期性。通常来讲,时装不仅是成衣的前身,而且也是通过成衣而流行的。例如:在欧洲的时装发布会上,都会有大批的成衣制造商、记者和传媒机构在场,这其中成衣制造商会在发布会中捕捉和选择新的服装款式,经过再设计后,加工成成衣推向市场,形成新的消费热点。

二、何谓服装设计?

服装设计是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。服装设计的主体对象是人,因此在以不同的人作为设计主体时,就会受到人的外形特征、内在心理因素等原因的制约,这也

是服装设计不同于其他设计的特殊性所在。

三、服装设计是如何分类的?

服装设计一般可以分为实用服装设计和创意服装设计两大类(图1-2至图1-3)。而实用服装设计又可以根据设计对象的不同分为生活服装设计和高档时装设计。一般来说,生活服装设计指商店中出售的适合一定消费群体的生活服装和为某一团体或机构专门设计的职能性服装。生活服装设计可以根据设计对象的不同,如性别、年龄、职业、民族、地区等方面的差别做出不同品种的设计。因此,生活服装设计所包括的范围很广。在设计生活服装时,设计师要对消费市场进行系统地了解,在消费者的服饰心理和审美观念

上下功夫,并仔细分析消费者对服装的款式、色彩、材料上的实际要求,努力总结出不同消费需求中的共同特性。高档时装设计与生活服装设计的区别是在设计的主体上发生了变化。高档时装设计往往是根据某一个人的具体要求,在综合考虑设计对象的各方面情况后(如社会地位、文化修养、性格特征、艺术素质等),为其设计出品味独特、工艺精湛的高档服装。

创意服装设计,顾名思义是服装概念的创新设计。在进行创意服装设计时可以不受服装款式、材料、色彩、工艺以及着装实用性等方面的限制,任意发挥设计师的想像力和创作灵感,并赋予作品个性化和情感化的思维,以此达到加强服装设计艺术效果的作用。

四、构成服装设计的要素有哪些?

服装设计主要是由服装的色彩设计、款式设计、材料设计和工艺



图 1-3 创意服装设计。

设计这四大要素构成的。在视觉接受的过程中,色彩总是最先闯入人的眼帘。例如:当我们选购衣服时,首先注意的是衣服的颜色,然后才会注意到衣服的款式、材料和工艺等其他要素。因此,色彩设计在服装设计的四要素中处于首要位置。款式设计是服装造型的基础,无论是从服装整体造型出发,还是从局部结构着手,款式设计都要和穿着者的性别、年龄、性格、身份等因素紧密联系。服装的材料所包括的范围很广,其中以纤维为原料的纺织物为主,同时还包括羽毛、皮革、塑料和金属等其他材料。服装的材

料是服装色彩的载体,色彩是通过实际的材料体现出来的。同时,服装的材料与人体的接触最为直接,即服装的材料不仅要带给人美的感觉和享受,而且还要有保暖、透气等实用功能。服装设计最终是要以成衣的形式表现出来,因此,服装工艺设计是服装实物化过程中的重要阶段。为了达到服装整体设计的最佳效果,服装的工艺设计不仅要和款式造型、材料质感等紧密联系,还要和具体的工艺工序相结合。总之,在服装设计中,无论侧重于哪个要素的运用,都要注意协调四要素之间的关系,而统一协调这一关系的过程也正是服装设计的过程,同时也直接决定着设计的成功与失败。

第二章

服装设计的美学原理

在本章中,构成服装设计的不同形式和基本的美学法则是讲授的重点内容。在这里需要强调的是,虽然构成服装设计整体美感的因素很多,但掌握科学的服装理论知识和设计造型规律是具体设计过程中的关键因素。

一、服装设计中点、线、面是如何运用的?

我们在几何学中了解到,构成物体的三个基本要素是点、线和面。同时,点、线、面也是一切造型艺术的最基本要素。服装同其他物体一样,也是三度空间的立体形态。因此点、线、面就构成了服装设计中有形和无形的基本要素。它们是通过服装内部、外部和空间上的适当结合而完美地表现在服装造型上的。

1. 如何运用点?

点在几何学中和人们印象中的

概念可以总结如下:点是没有长度、没有宽度、没有厚度的最小基本形态,通常点是在两条直线或线段相交时产生的。点没有任何量的体现和变化,但点可以确定出位置,因此在平面或立体造型中成为人视线的中心。在造型艺术中,单独的一个点不仅确定了位置,而且集中了视线,产生了很强的视觉效果;两个点可以表示出方向;由三个点形成的造型就能够产生视觉效果上的线性流动,给人一种时间先后顺序上的系列感。当点的排列出现远近和大小的变化时,就会给人

一种方向性和节奏感。所以考虑点在服装设计中的运用时就应该从服装的结构款式和点在设计中的表现形式出发。

(1) 款式结构

在服装款式外形的设计上,我们通常可以在人体的颈部、肩部、肘部、腰部、臀部、下摆部等部位设点,依次连接各点后所形成的平面图就是服装的基本结构。在做设计的时候,通过改变点和点之间的连接顺序就可以形成不同的服装款式。(图2-1)

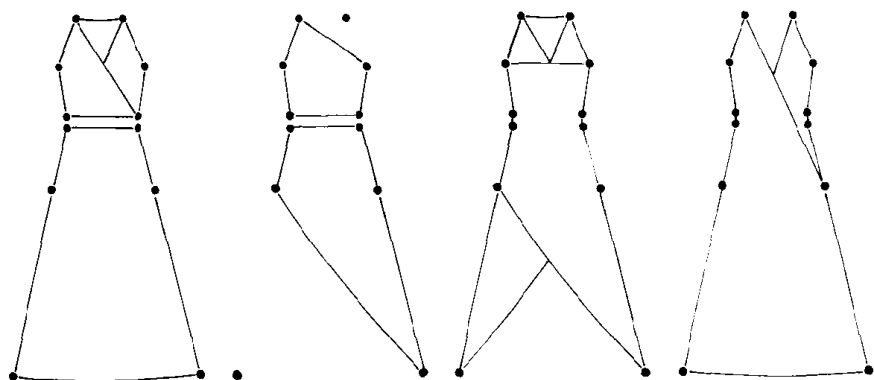


图 2-1

(2) 表现形式

在服装设计的过程中,点的表现形式有许多种,例如:纽扣、首饰和胸针等都是点的具体表现。纽扣在服装设计中的运用犹如作画中的点睛之笔,通过在大小、数量、位置和色彩上的改变,产生强弱、节奏、均衡和协调等感觉。另外,首饰和胸针等饰物在服装设计上通常也是作为点的形式出现的。在选择饰物的时候,应该考虑到衣服和饰物的材质对比和量的对比关系,其目的是要突出服装的整体视觉效果。(图2-2)

2. 如何运用线?

我们通常把由于点的不规则连续运动所形成的轨迹称为线。在几何学中,两个面相交的地方就产生线。根据点所产生的轨迹不同,线可以分为直线和曲线。不难想到,在我们的生活中有许许多多的直线

和曲线,例如:各种各样的电线、铁路线、手电筒所发出的光线、放风筝的线和绘画中使用的不同形式的线等。当然,还有许多抽象的线,例如:建筑物的外观轮廓投影线、人体体形曲线和物体运动的抛物线等。

(1) 直线

直线在所有线中最简单、最有规律,而且是表示运动无限性的基

本形态。在艺术造型中,直线所能表达的是整齐、挺拔、坚强等感觉。一般来说,直线可以分成水平线、垂直线和斜线。水平线是直线在水平方向上的状态,具有广阔、稳定和平静等特性。在服装设计中,水平线多用在男性服装,特别是在强调男性的阳刚之美时,水平线经常被用在肩部和背部,给人以健壮、魁梧的感觉。垂直线是

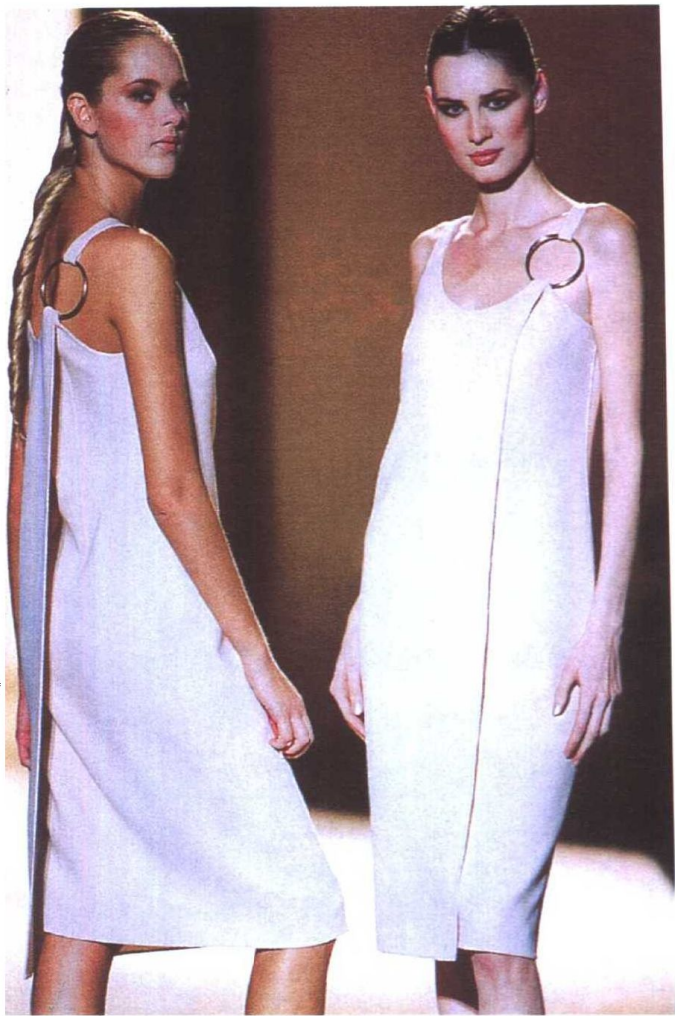


图2-2

与水平线相垂直的线，表现出向上、威严等感觉，当连续使用垂直线时，有冷酷、紧张的感觉；而在裤子和裙子上运用垂直线会进一步衬托出下肢的修长感和窈窕感（图2-3）。斜线是相对于水平线和垂直线而言的，看上去有一种不稳定、跳动的感觉，通常被用在童装、运动装和有艺术创意的服装中，以表现其活泼、动感和多变的特性。（图2-4）



图 2-3



图 2-4

(2) 曲线

与直线相比,曲线指的是那些规则和不规则的圆、椭圆、抛物线、双曲线等,表现出起伏、飘逸、柔软和滑动等感觉。曲线又可分为几何曲线和自由曲线。几何曲线在服装设计中主要用在女装中,如:在帽子的边沿、上衣和裙子的下摆等处,这种规则几何曲线的运用充分表现出女性的柔美;自由曲线不仅给人随意、多变的感觉,而且还蕴涵着力的表现。它也同样多用于女装中,可以表达自由、洒脱、丰满等艺术效果。(图2-5)

3. 如何运用面?

面是由线的移动所形成的,通常任何三点就可以构成一个面。面不同于点和线,是一个具有长度和宽度的二次空间状态。在现实生活中,面可大致分为两类:即平面和曲面。分别如:正方形、三角形、圆

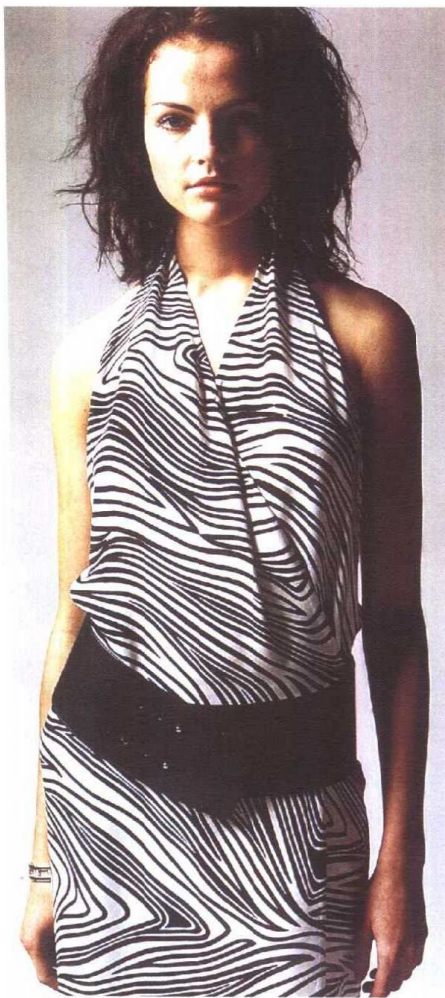


图2-5

形和圆、圆柱、圆锥的表面。在区分平面和曲面的同时,我们应当明确:面是立体的一部分,平面作为纯粹的形态,只具有面的特性,而曲面则属于立体的范围。人体的外部是由不同的曲面构成的,所以,服装的造型也是由不同的曲面所构成的。然而,无论怎样复杂的曲面,都可以分解成为很多的平面。进一步理解,衣服这一立体造型是由多种曲面所构成的,而每个曲面又是

由不同形状的平面材料组成的。
(图2-6至图2-7)

具体介绍完点、线、面后,我们可以看出点构成线,线又构成面。在几何学中,那些由至少三个面所构成的三维形态被称为体。因此,点、线和面是三个构成立体形态的基本要素,也直接决定着物体造型的基本形式。服装设计的过程其实是研究人体外形的过程,人体本身就是三维空间中的体,同样是由点、线、面构成的,而且人体有着更为丰富的内涵。所以,充分理解和掌握点、线、面的构成法则是进一步学习服装造型与设计的重要基础。



图 2-6 平面在服装上的运用。



图 2-7 曲面在服装上的运用。

二、怎样理解服装设计的基本美学法则？

服装的形式美主要体现在服装的款式结构、色彩配置和材料使用这三方面上。但是，要想处理好这三方面在设计过程中的关系，就要掌握形式美的基本美学法则。从而，真正做到理论知识和实际创作的相互结合。

1. 什么是对称与均衡？

对称是指图形和物体在以对称轴为准的左右两侧大小、形状、结构和颜色的组合关系。对称是艺术图案和造型中最基本的形式，也是最普遍和最常用的形式法则。对称根据其构成形式的不同，可以分为：左右对称、局部对称和回转对称等。在服装设计中，对称的应用可以说是随处可见，例如：人体本身是左右对称的，因此，服装也一般做成左右对称的款式，中国传统

的对襟服装就是左右对称服装的典型代表（图2-8）；又如：在衣服的领部、肩部、前胸部和下摆部的款式结构和服饰配件的对称设置就是局部对称的体现。对称可以给人一种大方、庄重、规律和富于感性的感觉，因此，在实用服装设计中被广泛地应用。

均衡打破了对称的结构，是在视觉效果上求得的一种力的平衡状

态。均衡是通过改变服装要素间统一有续的排列，而达到视觉上的稳定感。较比对称而言，均衡的运用能够使服装显得更加丰富和多变。（图2-9）

2. 什么是统一与变化？

统一是通过把物体各部分之间有机地结合起来，消除孤立和对立，使整体在某种秩序上产生一致的状态。统一的美感是多数



图2-8 台湾泰雅族、阿美族的对襟短上衣。

人最易感觉到的和最易接受的美感。在服装设计中,整体的样式、风格,外形的结构,材料的选择,色彩的使用以及各种配件之间的协调与搭配,形成了服装的统一。但是,若服装中各种要素过分统一,就会变得呆板、无生气。这时,就必然要寻求心理上、视觉上的变化。变化其实是相对于统一而言的,运用各部分之间的不同点或单一部分的改变,产生新颖、创意的感官刺激。两者相比,统一是物体间求心性的表现,而变化则是离心性的体现。总之,统一之中求变化,变化之中求统一是不变的法则。(图2-10)

3. 什么是对比与调和?

对比是指将两种以上的物体进行比较时的一种直观的效果。对比是一种效果,是针对事物的形状、色彩和质感等方面进行质和量

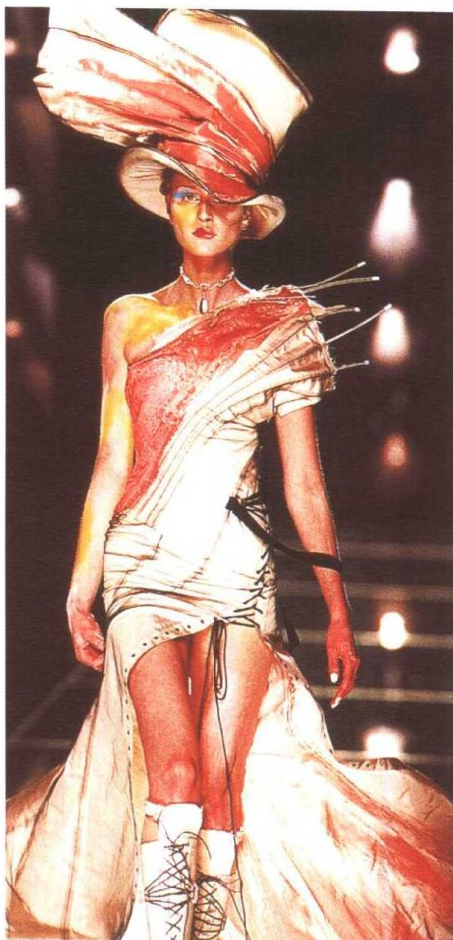


图 2-9



图 2-11 材质对比。



图 2-10
小面积红色漆皮使整体服装活跃起来,在统一中求得变化。

的比较。所以对于服装设计而言,对比有三种基本形式:即款式对比、色彩对比和面料对比(图2-11)。调和是一种秩序感的体现。我们把构成事物的主要因素之间,在质和量上的统一、协调等方面的关系称为调和。在服装设计中,为了表现出秩序感,就需要对构成服装的几大要素进行统一和有顺序的排列,以此求得形态上的美感。服装设计中所用到的调和可以体现在服装的色彩配置、整体结构、局部结构、材质对比和工艺手法上。例如:领子、袖子和口袋等部位的类似处理方法及服装整体上的色彩搭配、面料选择和裁剪、缝制方法等都是调和在设计中的具体表现。(图2-12)

4. 什么是节奏与韵律?

一般来讲,节奏一词是特指音乐、舞蹈、诗歌和其他运动的时间



图2-12 夸张的造型、不同质地面料,通过统一的色调进行调和。

性艺术状态的术语。在视觉艺术领域中,如绘画、雕塑和造型设计的节奏通常是具有空间性的。就服装的节奏而言,当人体着装后,伴随着人体快慢和强弱的运动,服装面料本身会产生多种多样的节奏感。具体来看,节奏又表现在服装款式和色彩设计中。在服装款式设计中,节奏是通过点、线和面的运用来实现的。例如:纽扣的排列关系、褶裥的重复出现、图案的律动变化等。通过细微环节有规律、有秩序的反复使用,从而在视觉效果上产生跳动感和生命力(图2-13)。在色彩设计中,节奏则通过色阶的有序排列,色彩的间隔、强调等手法使整体服装色彩产生一种秩序感和方向性(图2-14)。但节奏本身是一种重复变化,产生机械的美,容易给人呆板和乏味的感觉。所以,一种富有情调或意境的节奏就形成



图 2-13

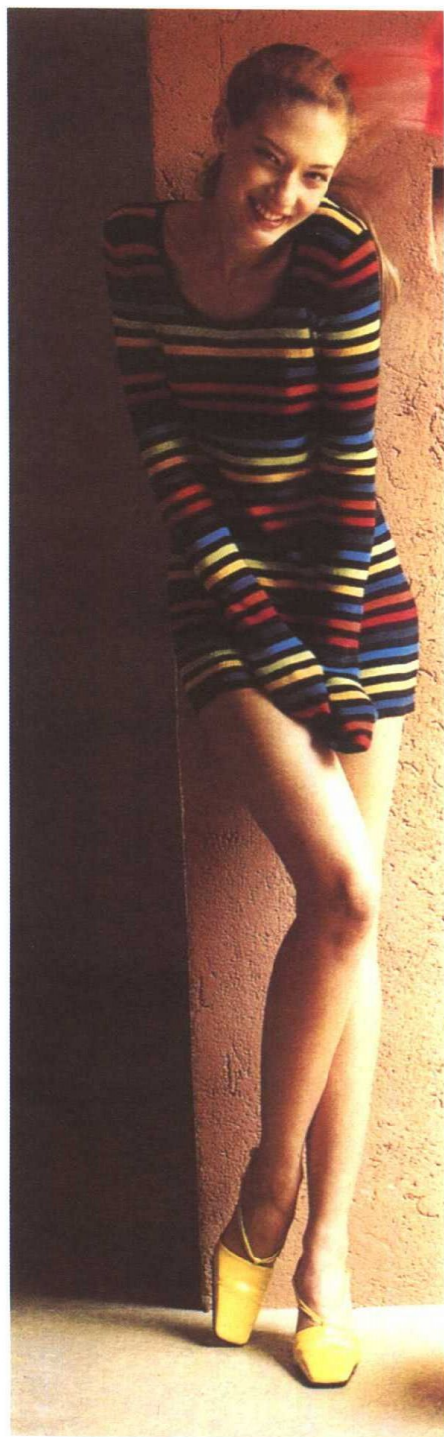
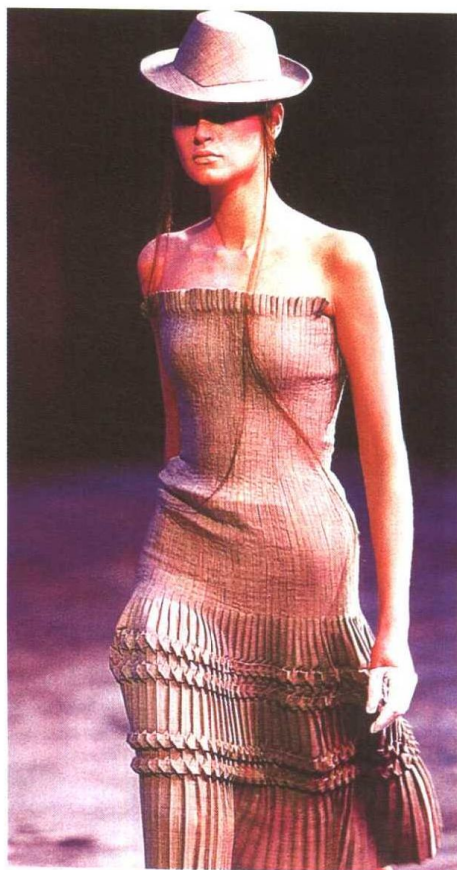


图 2-14

图 2-15