



新世纪高职高专教改项目成果教材
Xinshiji Gaozhi Gaozhuang Jiaogai Xiangmu Chengguo Jiaocai

服装设计基础

FUZHUANG SHEJI JICHU

徐 苏 徐雪漫 编



高等教育出版社

新世纪高职高专教改项目成果教材

服装设计基础

徐 苏 徐雪漫 编

高等教育出版社

内容提要

本书是教育部新世纪高职高专教育人才培养模式和教学内容体系改革与建设项目成果,是组织有关教育部高职高专教育专业教学改革试点院校编写的。主要内容包括:概述、服装设计、时尚与时装、设计理念的建立、服装色彩设计、服装材料设计、服装款式设计、服装系列设计、服装样品的制作——设计的实物表现、计算机辅助设计在服装上的运用。

本书可作为高等职业院校、高等专科学校、成人高等院校、本科二级院校高职教育相关专业学生学习用书,也可供五年制高职院校、中等职业学校及其他有关人员使用。

图书在版编目(CIP)数据

服装设计基础/徐苏,徐雪漫编. —北京:高等教育出版社, 2003.8

ISBN 7-04-012483-1

I. 服... II. ①徐...②徐... III. 服装-设计-高等学校: 技术学校-教材 IV. TS941.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第025084号

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街4号
邮政编码 100011
总 机 010-82028899

购书热线 010-64054588
免费咨询 800-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>

经 销 新华书店北京发行所
印 刷 北京中科印刷有限公司

开 本 850×1168 1/16
印 张 11
字 数 260 000

版 次 2003年8月第1版
印 次 2003年8月第1次印刷
定 价 37.20元(含光盘)

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

出版说明

为认真贯彻《中共中央国务院关于深化教育改革全面推进素质教育的决定》和《面向21世纪教育振兴行动计划》，研究高职高专教育跨世纪发展战略和改革措施，整体推进高职高专教学改革，教育部决定组织实施《新世纪高职高专教育人才培养模式和教学内容体系改革与建设项目计划》（教高〔2000〕3号，以下简称《计划》）。《计划》的目标是：“经过五年的努力，初步形成适应社会主义现代化建设需要的具有中国特色的高职高专教育人才培养模式和教学内容体系。”《计划》的研究项目涉及高职高专教育的地位、作用、性质、培养目标、培养模式、教学内容与课程体系、教学方法与手段、教学管理等诸多方面，重点是人才培养模式的改革和教学内容体系的改革，先导是教育思想的改革和教育观念的转变。与此同时，为了贯彻落实《教育部关于加强高职高专教育人才培养工作的意见》（教高〔2000〕2号）的精神，教育部高等教育司决定从2000年起，在全国各省市的高等职业学校、高等专科学校、成人高等学校以及本科院校的职业技术学院（以下简称高职高专院校）中广泛开展专业教学改革试点工作，目标是：在全国高职高专院校中，遴选若干专业点，进行以提高人才培养质量为目的、人才培养模式改革与创新为主题的专业教学改革试点，经过几年的努力，力争在全国建成一批特色鲜明、在国内同类教育中具有带头作用的示范专业，推动高职高专教育的改革与发展。

教育部《计划》和专业试点等新世纪高职高专教改项目工作开展以来，各有关高职高专院校投入了大量的人力、物力和财力，在高职高专教育人才培养目标、人才培养模式以及专业设置、课程改革等方面做了大量的研究、探索和实践，取得了不少成果。为使这些教改项目成果能够得以固化并更好地推广，从而总体上提高高职高专教育人才培养的质量，我们组织了有关高职高专院校进行了多次研讨，并从中遴选出了一些较为成熟的成果，组织编写了一批“新世纪高职高专教改项目成果”教材。这些教材结合教改项目成果，反映了最新的教学改革方向，很值得广大高职高专院校借鉴。

新世纪高职高专教改项目成果教材适用于高等职业学校、高等专科学校、成人高校及本科院校举办的二级职业技术学院、继续教育学院和民办高校使用。

高等教育出版社

2002年11月30日

前 言

“服装设计基础”是服装设计专业学生必不可少的专业基础课程，因此，本教材的内容定位在入门者的学习。课程的设计采用了案例教学的方式，要求教师以具体的主题来指导学生，学生围绕主题拓展创意空间。学生将通过学习本课程掌握基本而完整的一般设计工作流程，并接触到更多、更广的知识面和技能技巧，而不仅仅是单项科目纵向深入的研究。提高学生的综合运用能力是本教材的主要目的，这是基于高职高专培养应用型人才特点的考虑。

本教材立足于全面性和系统性的论述，包括设计基础部分和工艺基础部分。实际教学中，在内容的精深度上可根据不同的教学要求予以充实、加强。

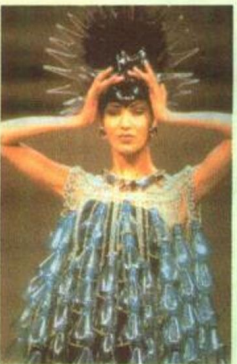
本书由苏州工艺美术职业技术学院服装工程系教师合作完成，第一至第八章为徐苏编写，第九至第十章为徐雪漫编写。

由于服装业及服装教育领域发展迅速，也由于我们的水平所限，教材中疏漏和不尽如人意之处在所难免，希望专家、同行和读者批评指正。

编 者

2003年3月

目 录



第一章 概论	(1)
第一节 服装发展简述.....	(1)
第二节 服装的分类.....	(2)
第二章 服装设计	(8)
第一节 西方设计概念发展简述.....	(8)
第二节 现代服装设计.....	(11)
第三章 时尚与时装	(17)
第一节 时尚.....	(17)
第二节 时装.....	(18)
第四章 设计理念的建立	(22)
第一节 信息资料的来源.....	(23)
第二节 构思的多种途径.....	(25)
第三节 拓展创造的思维空间.....	(27)
第五章 服装色彩设计	(30)
第一节 色彩的基础知识.....	(30)
第二节 色彩的个性.....	(33)
第三节 色调的心理感受.....	(38)
第四节 流行色.....	(40)
第五节 色彩系列设计.....	(43)
第六章 服装材料设计	(52)
第一节 服装材料的分类.....	(53)
第二节 服装材料的内容.....	(54)
第三节 服装材料——纤维.....	(54)
第四节 服装材料——纱线.....	(56)
第五节 服装材料——织物.....	(57)
第六节 织物的肌理质地与服装造型的关系.....	(62)
第七节 织物肌理设计.....	(66)
第七章 服装款式设计	(80)
第一节 服装造型.....	(80)
第二节 服装样式.....	(85)
第三节 服装的部件细节.....	(88)
第四节 设计美的原理.....	(90)
第五节 服装的风格形象.....	(94)

第八章 服装系列设计	(99)
第一节 设计方法.....	(100)
第二节 服装效果图.....	(105)
第九章 服装样品的制作——设计的实物表现	(110)
第一节 效果图款式分析.....	(111)
第二节 选择材料.....	(114)
第三节 绘制样品结构板样.....	(121)
第四节 试制坯样.....	(141)
第五节 缝制实验.....	(141)
第六节 放缝、确定毛样板.....	(149)
第七节 裁剪.....	(150)
第八节 制作面料样衣.....	(152)
第九节 样衣确认.....	(155)
第十节 样衣生产总结.....	(155)
第十章 计算机辅助设计在服装上的运用	(167)
参考书目	(169)



第一章

概 论

学习目标

学习本章，学生应该能够：

1. 简述出服装的发展历程。
2. 对某几款服装进行合理的归类。
3. 分析研究普通成衣、高级成衣及高级定制服装之间的异同。

服装是人类文明的产物。每一件服装都不同程度地反映出这款服装所处的时代特征，反映出当时的科技水平、地理特征、风土人情、宗教信仰等。人们在见面交谈之前，服装就已经作为一种特殊的传达方式向对方递送了相关信息，如性别、年龄、职业、个性、品位以及社会阶层等。因此，服装也是一种社会符号语言，它是人外在性质和内心思想的反映或投影。

第一节 服装发展简述

服装发展的历史与人类文明发展的历史密切相关，人们可以很容易地从服装上判别与其有关的人文历史背景，这也是人们进行服装预测的依据之一。

在原始社会阶段，人类发明了裙子（或围裙）和腰带之类的衣片，用以遮掩和装饰身体之用，上面还系挂武器等必需物件，所用的材料是粗陋的天然物品，如坚硬的未经鞣制的兽皮、草蓆、树皮和麻类等。至今世界上一些原始部落民族仍然保持这种装束。

原始的织造手段和缝制技术，使得纺纱织布和针签线连几乎是服饰的全部。而在之后时期，随着农牧业及纺织生产水平的不断提高，使服装用料逐渐精细和增多，服装种类日益丰富，样式各具特色。

以中国的服装发展来说，春秋战国时期，男女衣着样式简单，通用的上衣和下裳相连的“深衣”式，外观颇似布块缠裹身体而成。在材料上，普遍使用大麻、苧麻和葛织物，统治阶层和贵族可以大量使用丝织物。汉代丝、麻纤维的纺绩、织造和印染工艺技术很发达，服装用料丰富，织物名称有纱、绡、绢、锦、布、帛等。1972年湖南长沙马王堆出土的西汉素纱禅衣仅重49克，可见当时的技术已经达到了用桑蚕丝制成轻薄透明的布匹的程度。隋唐两代，服装成为区分统治者权力和阶级等级的标志。日常衣料广泛使用丝绸和麻布，服装款式随着中外交往的增加，受到外来文化的很多影响，如源自古代波斯的团花图案、流行一时的胡服领、彩色条纹的胡裤、僧人穿着的印度式服装“袈裟”等。同时，唐代的服饰也流传到海外，如日本的和服至今仍保留着唐代的服装风格。到清代，受满族文化的影响，服式变得相对紧瘦，马褂、旗袍等服式盛行，改变

了唐、宋、明宽衣大袖的服装样式。

古代服装一般可分为两种基本类型：一是块料型，由大块不经缝制的衣料包缠、披挂或系扎在身上，用绳带、别针等附件作固定，例如古埃及人、古罗马人和古希腊人的穿着。二是缝制型，用利器裁切纺织品或皮革成片，两个衣片边缘穿入细线，缝成小褂和早期的裤子。这种原始服式直到现在还留存在许多民族之中，如爱斯基摩人和中亚一些民族所穿的服装。

19世纪中叶后，西欧进入工业社会，随着生产力的提高，服饰的科技因素逐渐地显示出来，可供制做服装的织物品种和数量增加，服装生产得到促进，与之相关的各项产业逐渐形成。1830年，法国人B·蒂莫尼耶发明了第一架单线缝纫机，1851年美国I.M.胜家改进为脚踏缝纫机，投入批量生产。缝纫机的普及促使生产效率进一步提高，并推动裁剪机、延布机、锁眼机、鞣鞋机、整烫设备等一系列配套设备的陆续问世，为服装工业走向机械化、集中化、专业化生产起了重要作用。现代服装工业形成的主要标志就是开始采用机器进行集中而有分工的商品生产。

与此同时，服装审美和服装功能也发生了本质变化，内部结构和外部设计朝着更实用更具现代审美观的方向发展。中国服装在辛亥革命后，吸收了大量西方服装的元素，在西洋套装的基础上改良产生了中山服、学生服等，女装流行外形窈窕的旗袍外加西方针织对襟衫。

第二次世界大战后的经济成长与工业化，促进了服装的大众化，产生了始于20世纪60年代的高级成衣时代。大量生产的产品改变了大众对服装的观念，对于设计的要求也愈加严格，服装由单纯的装饰变为具有概念的设计商品。

服装服饰艺术是一种大众文化形态，也是一种多层面、综合性的系统工程。时至今日，服装演变为一个极为庞大丰富的产业，以服装为中心，扩展出去的是一个内容相当丰富纷繁的领域。服装工业可简单分成两大类：服装加工业和服饰加工业。前者侧重于男装、女装和童装的设计和创新，其中女装是服装加工中最大的部分；后者则侧重于与服装配套的装饰品和附件的生产，比如箱、包、鞋和首饰等。

从流通环节来看，服装产业大致包括了原料生产、纺织工业、服装工业、新品发布、时尚媒体、批发零售、服装定制等。因此服装设计的范畴不仅仅是服饰艺术造型本身。同时，服装的策划和广告促销也很重要，产品由设计公司到消费者身上，其中需要一种有形或无形的推动力。从国际市场营销的整体来看，20世纪70年代是人为直接推销，80年代注重企业建立社会形象，90年代依靠企业和产品的自身文化力。在以前，主要销售媒体是报纸、杂志、广告牌、广播和电视等，而现在借助飞速发展的高科技，新营销媒体从一定程度上取代了传统营销方式，增加了诸如因特网、电子邮件、电子商务等新的科技手段，人们通过新颖的营销方式可以在众多品牌中迅速寻找到适合自己的服装。

服装工业在相当长的一段时间内将仍然以劳动密集型为主，但不断在向技术密集型工业逐步发展。

第二节 服装的分类

服装的主要作用表现在保护和装饰身体这两方面，这也是人类使用服装的最根本目的。

保护,即用服装材料遮掩人体,使皮肤与外界隔离开来,防止身体受到轻易的伤害、维持人体的热平衡,以适应气候的冷暖变化。服装要使人穿着有舒适感,影响舒适的因素主要是面料性能、服装结构以及缝制技术等。

装饰,即装点修饰。在满足了保暖护体的基本要求之后,人们还需要服装能够满足视觉和精神上美的享受。影响美观性的主要因素是纺织品的纹理、色彩、服装结构组织、形态保持性、悬垂性、弹性、防皱性、服装款式等。

服装从起源发展至今,在实现了以上两方面作用的基础上,逐渐形成了不同类别的服装,可以从以下几个角度对服装进行分类:

一、按性别年龄特征分类

婴幼儿装(学龄前)、童装(分男女,小学阶段前)、少年装(分男女,中小学阶段)、青年装(分男女,中高等教育阶段)、成人装(分男女,一般指25岁以上者)、中老年(分男女,50岁以上)。随着中性风格和年轻化的流行,很多服装在性别和年龄上不同程度地模糊起来,这在休闲装和运动装上表现得特别突出。

二、按季节气候分类

在我国,服装的季节可大致分为初春、春、初夏、盛夏、夏末、初秋、秋、冬8种。

三、按服用机能分类

1. 衣服

在特殊环境具有防护作用的作业服装。如消防服、潜水服、登山服、极地服、防紫外线服、防辐射服等;在社交场合穿用的服装。如社交服、礼仪服、外出服等;在日常生活、学习、工作和休闲场合穿着的服装。如工作服、运动服、家居服等;某个团体或工种的具有标志性的服装。如工作制服、军服、警服等职业装、团体装等。

2. 附属品

附属在服装上的具有各种功能的物件。如围巾、领带、腰带、鞋靴等。

3. 装饰品

根据装饰在身体部位的不同可分为头饰、颈饰、胸饰、腰饰、腕饰、指饰、脚饰等。

4. 携带品

如背包、手袋、雨伞、阳伞、手杖、手表、扇子等。

其中2、3、4可总称为服饰配件。

四、按民族性分类

一般分为四种:中国传统的中式服装;欧美国家传统和现行的西式服装;世

界各地具有典型民族特点的民族服装；带有地域文化色彩的传统民俗服装。这些服装区别于流行感强烈的都市服装。

五、按服用材料分类

大致分为三类：纤维类服装；皮革类服装；橡胶、塑料及其他制品服装。

六、按国际通用标准（服装流行层次等）分类

1. 普通成衣和高级成衣

所谓成衣是强调服装产品生成过程的一种称谓，指按照一定规格、号型标准批量生产的系列化服装成品，是相对于量体裁衣式的订做和自制的衣服而出现的一个概念。它是20世纪初随着工业化文明的不断进步而出现的服装形式。可以说，凡商场、服装商城、服装连锁店、精品店出售的都是成衣。

成衣作为工业产品，符合批量生产的经济原则，即生产机械化，产品规模系列化，质量标准化，包装统一化，并附有品牌、面料成分、号型、洗涤保养说明等标识。

成衣生产一般是根据不同季节提前3~6个月开始设计，设计要考虑工业化批量生产的可能性与成本核算等因素，然后制成样衣，通过审核确认后，进而制作工业纸样、推档、排料、裁剪、缝制、出成品，经成品检验、包装等程序而投放市场。

成衣在流通方式上有高级成衣和普通成衣之分。

普通成衣在法语中称为confection，它的服务对象是普通大众，价位上较为便宜。高级成衣译自法语prêt-à-porter，英语的对译是ready-to-wear，是指在一定程度上保留或继承了高级订制服的某些技术，以中产阶级为对象的小批量多品种的高档成衣，是介于高级订制服和普通成衣之间的一种服装产业。该名称最初用于二战后，本来是高级订制服的副业，到20世纪60年代，由于人们生活方式的转变，高级成衣业蓬勃发展起来，以不可阻挡的气势直逼高级订制服，业内人士惊呼高级定制服装会因此而衰亡。巴黎、米兰等时装中心在每年3月左右举行专门的高级成衣发布会与博览会，以促进其贸易活动。

高级成衣与普通成衣的区别，不仅在于其批量大小、质量高低，关键还在于其设计的个性和品位。因此，国际上的高级成衣大体都是一些设计师品牌。

2. 高级订制服

高级订制服译自法语haute couture，我国国内又称之为高级时装。高级订制服在西方有严格的规定，它原本特指19世纪中叶在巴黎出现的以上流社会贵妇为消费对象的高价奢侈的女装，现在一般是指在以巴黎为中心的欧洲高级时装店中，由著名设计师设计指导、专门裁剪师打版、高级缝纫师制作的单件作品。其风格独特，用料考究，工艺精湛，大部分用手工缝制，完全的量体裁衣，甚至特别针对某个顾客形体定制人台模特，经过几次假缝和试穿，最后制成的服装可以做到与顾客的体态合而为一，堪称艺术品。但因此其价格不是一般人可以承受的，全世界大约只有不到2 000的富人能够成为高级订制服的买主，这些买主往往是一些皇室、贵族、影视明星等。

到现在为止，世界上只有20家左右创造性的高质量手工生产的时装公司，而

且主要集中在巴黎，每年的1—2月和7—8月举办高级定制服装发布会。

七、按设计目的分类

1. 销售型服装

销售型服装首先是商品，要符合商品流通的价值规律。设计要求适销对路、降低成本、工艺符合工业化标准，同时要协调好它上市的季节时间。

2. 发布展示型服装

其目的是为了宣传、预测流行或订货而进行的。它主要是时装设计师为创新的设计流派或发布新的创作主题和意念而进行的设计，更多的是用于学术性、广告性的时装表演和发布会，对时装界探索新的流行趋势、发现新的人才起着决定性的作用，是设计师的新作公开发表或是意在引导时装流行的预报。各个时装设计师、公司利用它来展示实力，提高知名度，创立名牌，引导和扩大消费。对于订货性发布，则侧重于商业目的，集中在时装和成衣品种中。

3. 比赛用服装

为推动服饰行业的发展，宣传企业形象或推出优秀设计人才而举行的服装设计比赛而设计的服装。一般分为两类：一是创意型服装设计，二是以实用为主的服装设计。

4. 指定服装

根据用户的需求而设计制作的服装。

八、按活动场合分类

日常生活中，人们进出不同的活动场合需要穿着不同的服装。因此，服装按活动场合大致可分为以下几类：

1. 社会活动

用于婚礼、丧礼、应聘、聚会、访问等场合，对应的服装为正装礼服、正式套装、婚纱等。

2. 都市生活

用于上班、逛街、赴约、娱乐等场合，对应的服装为上班装、外出便服、风雨衣等。

3. 轻松休闲

用于散步、旅行、健身等场合，对应的服装为休闲便服、运动服、泳装、狩猎装、旅游服、太极拳服等。

4. 家居生活

用于做家务、用餐、休息、家人团聚、睡眠等场合，对应的服装为内衣、睡衣、浴袍、居家便服。

九、按特殊需要分类

1. 运动服

从事运动用的服装，也包括滑雪服、旅游服和轻便休闲服等。运动服应最大

限度地满足具体运动项目的要求。这类服装仅靠设计和裁剪的技巧是不够的，必须靠材料来弥补其不足，比如选用伸缩性的衣料。至于服装材料的保温性、透气性、吸湿性和坚牢度也应考虑能适应各种运动的环境与动作，一般选择棉、毛、麻和化纤混纺或纯纺的针织物，有的用弹性织物。旅游服要求穿着轻便，不易起皱、活动方便，面料宜用坚牢、挺爽、厚实、色泽鲜艳的织物，常用的有纬编织物和经编织物、花呢、仿毛织物等，设计上考虑穿脱容易。材料应有保暖性、透气性、耐洗、耐日晒、耐摩擦和牵拉。成衣轻盈、体积小、携带方便，还应经过防水防风处理，根据需要可增加辐射热反射层。

2. 专项竞技服

根据各项运动的特点、比赛规定、运动员体型等因素以及有利于竞技的要求而制做的服装。像登山服应能应付高山容易变化的气象条件，有保护生命的作用。专项竞技服可分两大类：一类是一般运动服装，如背心、短裤、运动鞋等；一类是专用的运动服装，即专门用于某项运动的服装，如击剑金属衣、高尔夫球服、篮球服、足球服、冰球服、登山服等。在古代，人们参加体育活动时穿的是日常生活中用的服装，只是为了活动的方便，有时把袖子和裤脚卷起一些。有了正式的体育比赛之后，逐渐出现了专门的运动服装。

3. 行业职业装

工作时所穿的各种服装。有的作为专门的防护服，有的象征某项职业，便于识别。所用材料随要求而定，除了有强度、耐磨性和一般服用性能外，还可能有某些特殊的要求，如防火、防油污等。

4. 军服

军服是国家武装人员穿着的各种衣服。军服在质量、制做、颜色、款式和其他性能方面都有严格要求。一般应坚牢耐磨、舒适保暖。特定条件下工作的特殊服装，如用于防火、防水、防尘、防油、防辐射、防毒、电绝缘等的各种军用服装。

5. 舞台表演服

演员在演出中穿用的服装，比较注意舞台效果。选用材料很广泛，根据节目内容和舞台演出的特定需要，常应用各种彩色丝绒和金银线进行刺绣加工，以增加色彩。这类服装源于生活服装，但又有别于生活服装，它和化妆是演出活动中最早出现的造型因素。不同的时代、不同的地区具有不同的塑造舞台形象手法，但总括起来舞台服装应符合下列要求：帮助演员塑造角色形象、有利于演员的表演和活动、设计应力求与全剧的演出风格统一、应能满足广大观众的审美要求。

服装的分类标准还有很多，但其关键是通过掌握分类标准和服装形态，明确各类服装设计的目的和要求，正确地选择面料、辅料，采取适合的工艺，针对性地使用各种设计方法，最终目的是设计出令消费者满意的服装。

服装是文明开始的标志，社会的发展演变、经济的起伏跌宕、思想精神面貌等人类历史的片断或多或少地投射在服装上，服装如同时代的一面镜子，与人们的生活休戚相关，密不可分。在当代社会，科学观念与艺术相互交融，为服装的发展不断注入新的生机和活力，服装成为了一门科技、文化和艺术的综合学科，并一直在不断拓宽，生理学、心理学、视觉传达、人体工程学等技术、理论不断地融入到服装艺术之中。



思考与练习

1. 例举几款设计风格相异的服装，按照不同的分类方式进行归类，总结出各款的外观特征加以比较。
2. 根据归类总结结果，给服装配以相对应的服饰配件，使整体风格保持一致。

第二章

服装设计

学习目标

学习本章，学生应该能够：

1. 了解现代设计的由来。
2. 说出几次与设计有关的运动及其代表人物。
3. 简述现代服装设计与现代设计之间的关系。
4. 初步认识服装设计的发展演变。
5. 了解服装设计的基本程序。
6. 了解服装设计的基本原则。

服装设计是一种造型艺术，作为艺术设计的一部分，它包含着其他艺术的特点以及其他诸艺术的美学原理，同时它也有着自身独特的设计规律和艺术语言。服装设计看似艺术创作，却又不完全是艺术创作。好像只是制作一件生活用品，但又绝非如此简单。它是艺术与技术、美学与科学的结合体，既具有艺术性的形象思维，又具有工程性的逻辑思维，如果将两者截然分开，那么，服装设计也就无法存在了。

第一节 西方设计概念发展简述

设计 (design)，又称为应用艺术和实用艺术。设计有设想、运筹、计划、意图和预算的意思，广义上是指人们为某种特定目的而进行的创造性活动，或是制作一切实用物品和观赏物品的计划安排。但在狭义上主要是针对在工业设计中，专指对外观的要求，如引人注目的外观和流行的式样，并且要求这些安排能够使产品增加在市场上的占有率。这种解释并不是从来就有的，是经历了漫长的艺术和设计的发展才确定的。

研究西方艺术史可以发现，古代的设计与纯艺术或工艺品之间没什么严格的区分。文艺复兴时代，西欧形成了以建筑技艺为首，并结合绘画技艺与雕塑技艺的承传，三者合称为造形艺术或设计，可以说设计在当时是作为美术术语出现的，这在西方艺术史与皇家艺术教育学院课程中表现得非常显著。15世纪意大利理论家F·兰西洛蒂曾把它和色彩、构图、创意一起称为绘画四要素。到16世纪，西欧逐渐区分开了纯艺术与设计。17世纪，美术史家F·巴尔迪努奇强调了艺术家的创造观念，设计成为了区别艺术家和工匠的一种能力上的标志。

18世纪，造型艺术上的纯艺术逐渐确定在建筑、雕塑与绘画三个领域，而将其他的造形艺术称为工匠作品、民俗作品或手工艺作品，其中隐含着对手艺人贬低和俯视的态度。

工业革命以来，欧洲资本主义的机器生产渐渐取代了以手工技术为基础的工场手工业，在很多领域中被使用。然而由于原始的工业手段和对机械化目的的不明确，批量生产造成产品外形简陋，做工粗糙，缺乏传统美感。

19世纪后期，英国美术设计家和社会活动家威廉·莫里斯（William Morris，近代设计运动的开拓者）出于痛恨机械化造成的设计水平下降，而发起了艺术与手工艺运动（art and craft），他致力于传统家具和装饰物的手工生产和制作，与当时的机器大生产抗衡，希望能够通过自己的努力，扭转设计的颓败状况。他主张恢复中世纪传统的构思考究、做工精致的手工艺传统，以日本装饰设计为参考，恢复传统设计的水平。他开设了世界第一家设计事务所，身体力行地进行自己的设计实践，进而引出了现在的设计行业。

这场艺术与手工艺运动在西欧的艺术界和设计界引发了多种艺术思潮运动，新艺术运动是其中的一个典型。

所谓新艺术运动，即约1896年—1910年间流行全欧洲和美国的装饰艺术风格，采用曲线和非对称性线条，独特风格的韵律和材料被大量运用，由缠绕的枝芽、波浪的线条和玻璃彩画的娇弱花形构成，大多表现在建筑、室内装饰、玻璃图案和书籍插图上（如图2-1）。反映在服装上的是女装和发型的侧“S”形，为了造成明显的外形，样式图的淑女们几乎一律前胸高挺，臀部使劲地后翘（如图2-2）。中国的清宫中使用的是新艺术的花边，上海少数时髦女子爱着“番装”——男猎装加马裤皮鞋，或S型造型晚礼服。

这些设计风格宣扬手工制品的精致，无限怀念古典时期细腻、恬静的情趣。这些思潮最终促进了社会对工业产品造型质量的重视，而其弊端却是导致产生了与机器时代不相适应的过分装饰的设计概念，并且由于重点主要在金工、漆工、陶工等手工制品表面的附加装饰，所以设计的涵义与装饰图案一词很相近，更确切的说当时的设计只是工艺美术品设计。

20世纪初，在建筑设计界流行以“形式跟随功能”的口号，这个思想由美国芝加哥学派的中坚人物路易斯·沙利文（Louis H. Sullivan, 1856—1924）最先提出。沙利文说：“自然界中的一切东西都具有一种形状，也就是说有一种形式，一种外观造型，于是就告诉我们，这是些什么以及如何和别的东西区分开来，哪里功能不变，形式就不变”。他认为“装饰是精神上的奢侈品，而不是必需品”，他要完全避免装饰的使用，以使人们高度集中于体态裸露、完美的建筑。沙利文的观点后来由他的学生莱特进一步发挥，从而成为功能主义的主要依据。

功能主义理论中，完美的设计应考虑的条件是：材料、工具、机械的技术制约，用

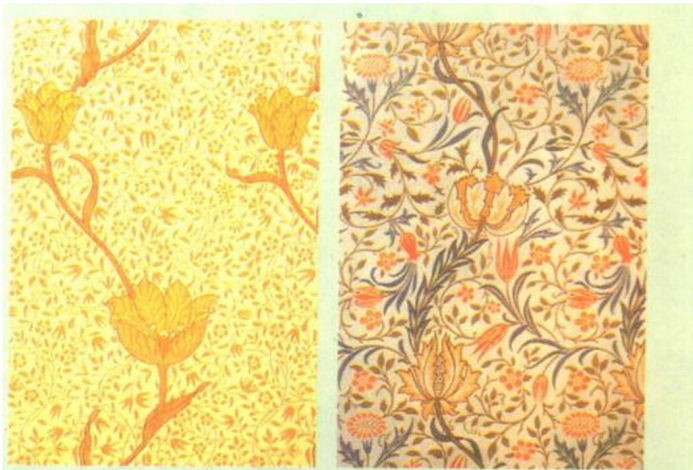


图2-1 威廉·莫里斯设计的绕卷花草图案



图2-2 淑女图

途和功能的要求，经济价格的比率，传统和流行的要求，美感与速度感。这些条件连同造型、明暗、色彩、空间等视觉要素构成了设计家的课题，而不仅仅是像新艺术的设计那样光注重外表图案的设计观念，而指出设计取决于实用要求和经济要求。

功能主义对设计的概念产生了重大影响，否定了繁多腻味的装饰，认为技术意味着精确，主张去除多余部分。这样的观念划清了设计与图案含混不清的界线，成为20世纪前半叶工业设计的主流。

但是功能主义的设计概念也并非完美。它要求设计师们首先应留意一种产品是如何工作的，然后再注意形态和外观，这是对设计忽视产品性能的一种警告，但它又转化为另外一种意思，就是如果一种产品功能制作得很好，它就理所当然地在外观上很贴切舒服。事实上，功能是无法最终确保设计成功的，只能在一定程度上影响产品的形态。“形式追随功能”在20世纪60年代后重新被考虑，但在当时几乎是美国设计哲学中的唯一陈述，也成为日后德国包豪斯设计学院（详见注释）所信赖的教义。

在此期间，还出现了一种名为装饰艺术(decorative art)的设计风格，比新艺术晚25年，它放弃波浪式优雅线条，采取抽象与色彩的简单形式，由曲线和直线、具象和抽象这种相反的要素构成简洁、明快、强调机能性和现代感的样式，特别是直线的几何形表现，显示出对工业化时代适应机械生产的积极态度和对功能主义的响应。装饰艺术在黑色与原色上有特殊偏爱，体现了它化繁为简的理念。以简洁、朴素的直线形为特征的20世纪20年代服装样式明显受这种艺术思潮的影响（如图2-3、图2-4）。装饰艺术一直影响到30年代，后在60年代末又一次复兴。

1880—1930年被认为是近代设计史上最具活力和最有创造力的时期，纯手工生产的纯艺术（绘画、雕塑）和手工艺逐渐与建筑设计、海报设计或工业设计区分开来，西方从此日渐形成了现代的工业设计概念，注重工业产品的功能，使产品的造型与功能相适应，剔除无用的表面装饰，风格简洁，体现新材料、新技术的美，并符合大工业批量化、标准化的生产方式，它是综合了社会、经济、技术、艺术、心理、生理等许多因素的策划工程。时至今日，设计行业已经分出相当多的类别：建筑设计、工业设计、服装设计、广告设计、书籍设计、空间设计、景观设计、舞台设计、展示设计、美容发饰、家具设计、包装设计、企业识别设计、海报设计、POP设计、橱窗设计、都市设计、珠宝设计等。

设计是一种时间、空间、速度和现代化的感应。现代的设计概念对设计师的任务提出了相应的要求和限制。设计师肩负着企业形象和市场营销战略的重任，他应起到指导、促进生产和消费的作用，其实践活动需紧随时代步伐，所设计的产品能够及时或是较超前地反映出社会的消费观念和审美需求，但在某种程度上设计师从事的活动仍然要依附或受制于社会消费者。

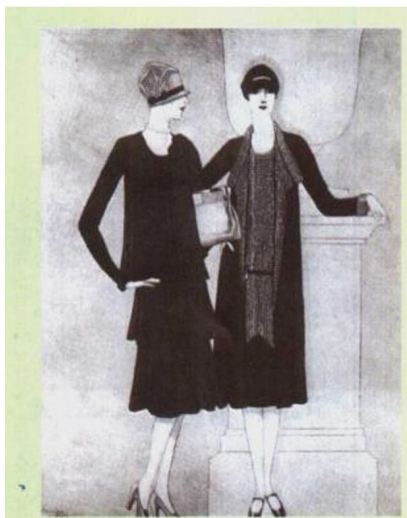


图2-3 1926年夏奈尔设计



图2-4 1928年的发型