

服装设计、裁剪、打板、放码

准确 裁剪与打板

梁 富 著

暨南大学出版社

百分比法
不需计算
不用公式
快速准确

高新服装技术

色线服装技术系列(七)



服装发明技术·色线服装技术系列（七）

准确裁剪与打板

梁富 著

暨南大学出版社

责任编辑：古碧卡

封面设计：梁 富

图书在版编目 (CIP) 数据

准确裁剪与打板 / 梁富 著. — 广州：暨南大学出版社，2000.9

(色线服装技术系列：7)

ISBN 7-81029-918-2

I. 准 — II. 梁 — III. 服装量裁 IV. TS941.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2000) 第36740号

暨南大学出版社出版发行

广东省新华书店经销

广东科普印刷厂印刷

开本：787×1092 1/16 印张：11 字数：30万

2000年9月第1版 2000年9月第1次印刷

印数：1—5000册

定价：23.00元

目

录

第一章 怎样设计服装款式	(1)
第一节 服装设计的定义	(1)
第二节 服装设计的原则	(2)
第三节 服装美学概念	(2)
第四节 设计的定义	(3)
第五节 服装设计的要求	(3)
第六节 点、线、面的造型法则	(4)
第七节 造型	(12)
第八节 错觉	(18)
第九节 比拟与联想	(22)
第十节 服装分割	(26)
第二章 准确打样	(30)
第一节 纸样规格的准确性	(30)
第二节 影响纸样尺寸的因素	(36)
第三节 百分比裁法与准确打样的关系	(40)
第四节 纸样制作实例	(46)
第五节 纸样制图方式	(77)
第六节 比例在纸样设计中的应用	(82)
第七节 腰省的分配与设计	(87)
第八节 翻折领型的结构设计	(91)
第九节 如何应用劈门省的量	(99)
第十节 省位变化原理	(103)
第十一节 裁剪时出现的问题及解决方法	(109)
第十二节 袖笼与袖山的设计	(126)
第十三节 立式衬衣领裁法	(133)
附 录 服装生产通知单	(136)
附 记	(156)

第一章 怎样设计服装款式

第一节 服装设计的定义

从广义上讲,凡是人类生活的一切产品、商品,小到打火机、螺丝钉,大到航天飞机、宇宙飞船、工厂矿山、运输工具等等,都在设计之中。

服装设计是针对服装而言的,服装则穿在人身上,与其说是为服装而设计,倒不如说是为人而设计。既然是为人而设计的,就需要考虑到人的生理因素、心理因素、审美因素等。

人与服装的关系极为密切,可以说人的生存史和服装的发展是同步的,因此服装具有明显的时代性和社会性。

时代性是指服装设计要代表着时代的爱好和时代的审美。国家的美、家庭的美、个人的美以及人与人之间的美,都是服装设计美好的条件,这是服装设计与其他工业产品或商品设计最大的不同点。

社会性是指服装设计对“形”(型)、色彩、美学等方面的要求有共性,即在合理性、经济性、审美性、创造性等方面是一致的。

第二节 服装设计的原则

一切产品、商品的造型设计的总原则应是“经济实用,美观大方”。服装这个衣着商品有它自己的“实用、经济、美观”的特点,区别于其他商品。

实用方面体现在:

- (1) 男女性别的功能。
- (2) 人体健康(健美)的功能。
- (3) 年龄、职业、民族的区别。
- (4) 场合、季节、专用服装的区别。
- (5) 生理心理的适应功能和人体工程学机能性适应的需要。

经济方面体现在:

- (1)经济、实用的有机结合是服装的生命力。
- (2)面料(面料色彩)、辅料的选择性。
- (3)生产、工艺、组织管理。
- (4)成本、价格和购买力水平。

美观方面体现在:

- (1)时代的、社会的和民族风俗的爱好。
- (2)文化艺术潮流对服装的影响。
- (3)世界服装流派对地区服装流行性的影响。
- (4)美学法则在服装设计上合理的、有效的运用。
- (5)环境服饰美。

实用表现功能美,科学美。经济不仅仅表现价格多少,更表现出消费者的心理和市场倾向。美观是经济实用的补充,经济实用而不美观不是美好的设计。美好的设计,不是哪一个人的主观判断,而应在大众和时代要求中寻得美,只有这种美才会被人们所喜爱,被社会所融合。

第三节 服装美学的概念

一般工业产品的美学概念,都是功能学,科学、精神、艺术、材料、工艺等等的美学集合,而服装美学还包括生理学、生态学、心理学等的美学集合。服装产品的形态、款式工艺、材料适合生理的美、心理的美(即功能上、心理上的美)。美与丑的概念不仅仅表现在服装本身,还同时表现在人与人之间的美感,美与丑的评说自觉和不自觉地反映到人的精神世界里来,因为人的文化程度、职业出身、宗教信仰、性别需求所表达的爱好各不相同,这就是服装美的一个特性。人们对于生活中的一般产品喜爱者买或多买,不喜爱的不买,但服装有时不喜爱也得买,只不过是少买和迟买的关系,衣服是人类的必需品,这也是服装产品的特性。

第四节 设计的定义

一、什么叫设计

设计本来的意思是通过符号把计划表示出来,也可以说是把思想上的意图表现为可见的内容。因此作为造型活动这一重要阶段的造型计划就可以称之为设计。但是设计并不是图案,“图”可称为意图;“案”即为办法,图案作为具体装饰或纹样是可以的。

二、设计、计划与造型

造型在世界上是非常广泛的,自然界的山川湖泊、动物界的飞禽走兽;交通方面的海、陆、空运输工具;文化艺术界的音、体、美等等无不在造型的设计之中,但是通常所见的大致可分两种类型:

1. 自然形态。
2. 人为形态。

自然形态多以原形为基础,通过再创造的手法加以艺术造型的创造,这是以物对物的关系。服装形态的设计是以人体原形为造型设计基础的,是通过物质和工艺技术效果为人体而创作的,直接和人的身体形态、生理、心理等有关。

第五节 服装设计的要求

一、设计技术

设计的人在设计之前,应掌握一定的技术技巧。这些设计技术都是以手和眼等器官所承担的,还要靠动脑筋思考,这就是设计的感觉和设计的判断力。初学者必须多看、多练,使自己的感觉或判断力敏锐化、具体化、实用化。

二、设计理论研究

专门的设计理论论述目前还非常少见,但是没有一定的设计理论和设计头

脑,要设计好的作品实在太难了。从设计本质来看,没有一定的理论基础作依据的设计者,要从事设计工作是很艰难的。因为形态理论、色彩理论是一切造型设计的基础,没有这个基础,谈何设计。

三、时代感

具备了形和色的理论和技术技巧之后,设计者在从事设计时,就应该考虑到时代的、历史的特点了。在这一特点的基础上立时代之新,创作出新的而不是旧的特殊的作品。重复旧的或复古的不能算为立新创作。设计者应该跑在时代的前头,当然并不是说所有创造的东西和过去都没有因缘,因为人类生活的造型活动总是连续地进行着的。随着时代的前进,走在时代的前列,才是设计的关键。

第六节 点、线、面的造型法则

形和色是一切造型设计的两大基础,服装造型设计当然不能例外。服装造型不仅给人们以视觉观赏,而且对人们的心理、生理都有着直接影响,充实我们的生活。

世界万物,无论是动物、植物或工业产品,不管其有生命还是无生命,在人们的视觉中,都有其外形的轮廓。这些外形轮廓都是由线的集合和色彩交织在一起的。要研究造型,首先要研究线的特殊性;其次要明白服装的制图、裁剪,以及造型也都是通过点、线、面、体的互相联系而形成的。

线的曲直运动和空间的构造,表现出种种形体姿态,净化了的线条如同音乐的旋律一般,它的整个造型艺术是表现艺术的灵魂。在造型设计中,主要的要素包括点、线、面、空间、彩色、质感等。

一、点

点:在几何学里有它特有的价值;在世界万物中,无不存在于点的装饰之中。如:蝴蝶双翅的花纹中对称的圆点,植物花朵中的花蕊等;自然界中雨露水珠的点,古建筑屋顶的点的装饰,城市花园水池的点,衣服钮扣的点,人体生态的耳、目、口、鼻、乳点的点。一切生态和物的点,有的是固有的,有的是装饰的。就服装这门学科来说,点的功用和装饰更有它的重要价值和艺术性。如开领连接的钮扣是服装重复的点;领带的领结是服装装饰的点;帽子顶结是帽子的点;鞋扣的连接又是鞋的点等等。所以把这些形态可见的点,归纳在美学法则之

内是有道理的。

1. 点的大小

点是有大小的。小的点可以组成一个面,如图(1-1)、图(2-2)两个方块就难以理解哪个是点,哪个是面。因为同样的点放在不同大小的外形方块中,其点即发生了变化。又如:一连串的圆形虽然右面是点,左面可能就是面了。如图(1-3)

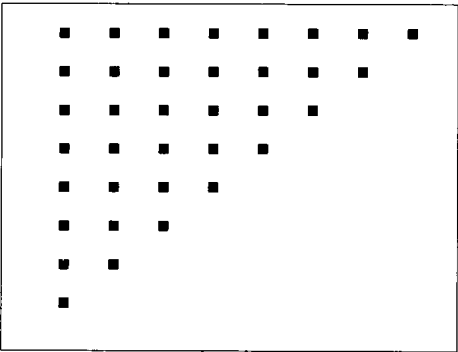


图 (1-1)

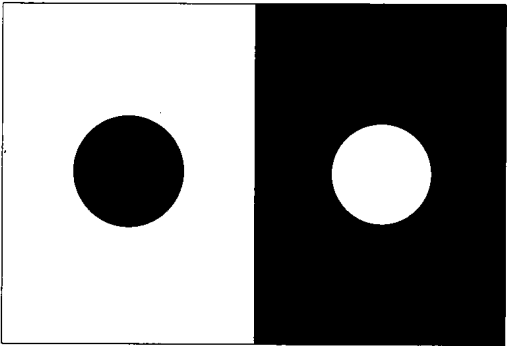


图 (1-2)

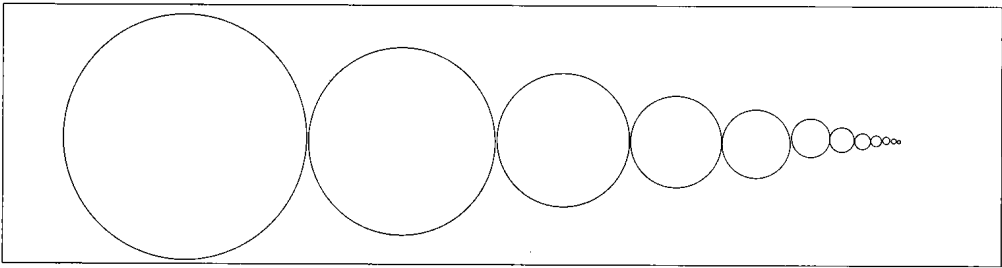
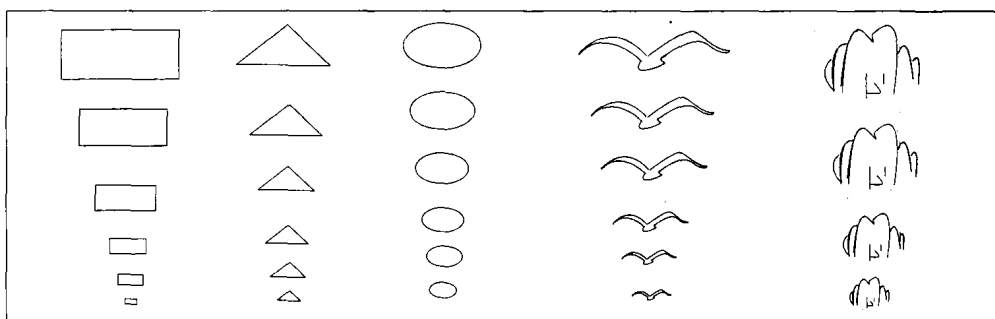


图 (1-3)

2. 点的形

点的形状变了,是受外界影响其点和面改变了性质。有圆的、方的、三角的,各式各样。由于不同的点的距离变化,光线不一,形状不一,距离越远点越小越灰,最后趋于统一。(图1-4)



图(1-4)

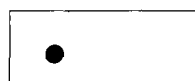
3. 点的变化

在一个方形的面积中, 只有一个点, 这一点即是焦点, 具有收敛集中的效果。图(1-5)

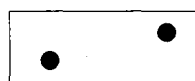
方形面积的两个点, 就表现有张力感, 诱使视线的无休止的左右运动, 并暗示其中有一条线。如图(1-6)

有三个不同位置的点诱使你的视线转移, 产生了动感, 同样由于大小之别而又时产生了远近感。图(1-7)

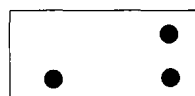
四个不同位置的点诱使你的视线按点与点的方向运动, 并暗示着长方不等形的“面”。由于这种感觉, 我们把几个预定规模(尺寸)放在所需要的位置上, 即可呈现出一个特定的造型, 即服装制图的点位和形象。如图(1-8)



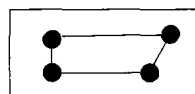
图(1-5)



图(1-6)



图(1-7)



图(1-8)

二. 线

线, 在一切造型设计中, 线是一个重要的造型要素。线是一切形象基础, 任何形象都离不开线的集合。图(1-9)和(1-10)

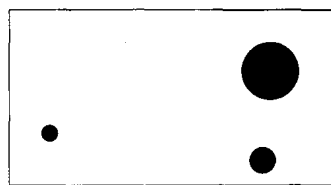
1. 线的宽度

线是点移动的轨迹。根据点的大小产生了粗线、细线之别。

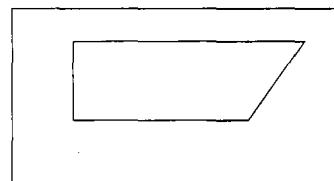
点通过移动形成了线, 但是, 和点的大小相比移动量小的就不称其线了, 也用面来理解。线和面的区别和点的情况一样是由相对美来决定的。

2. 线的两大系统

点的移动方向总是相同的则成为直线, 方向变化时则成为曲线。

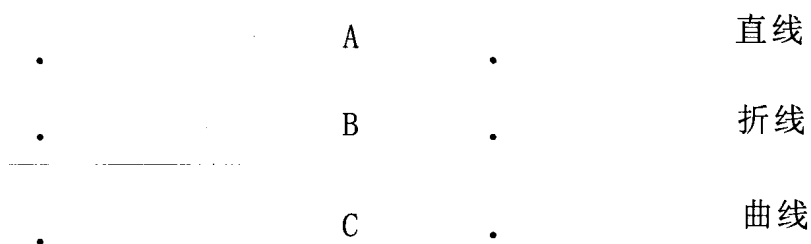


图(1-9)



图(1-10)

折线是经一定距离后改变方向的线。直线和曲线构成了线的两大体系。同时又是决定形态的基本因素。图(1-11)



图(1-11)

3. 线的特性

(1) 直线。

直线的特性：正直、坚实、毅力、动力、统一、秩序和意志。直线能确定一定的格式和位置。直线又具有男性之性格，具有严谨纪律之感。直线的粗细变化给人一种硬感或柔和感，给人一种对比、调和的感觉。如图(1-12)、图(1-13)

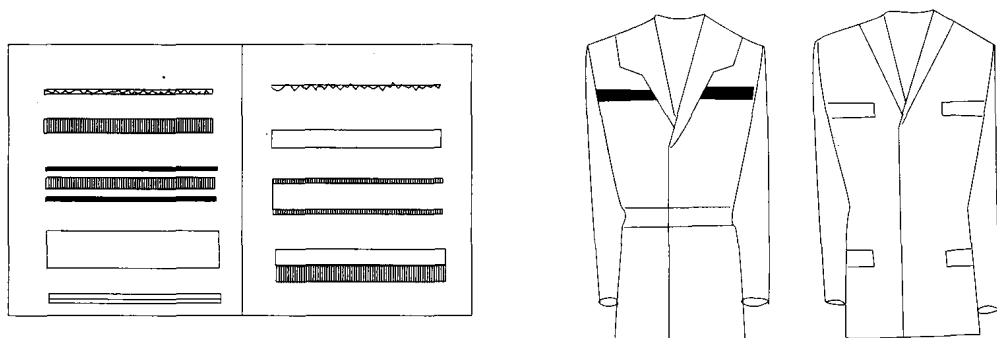


图 (1-12)

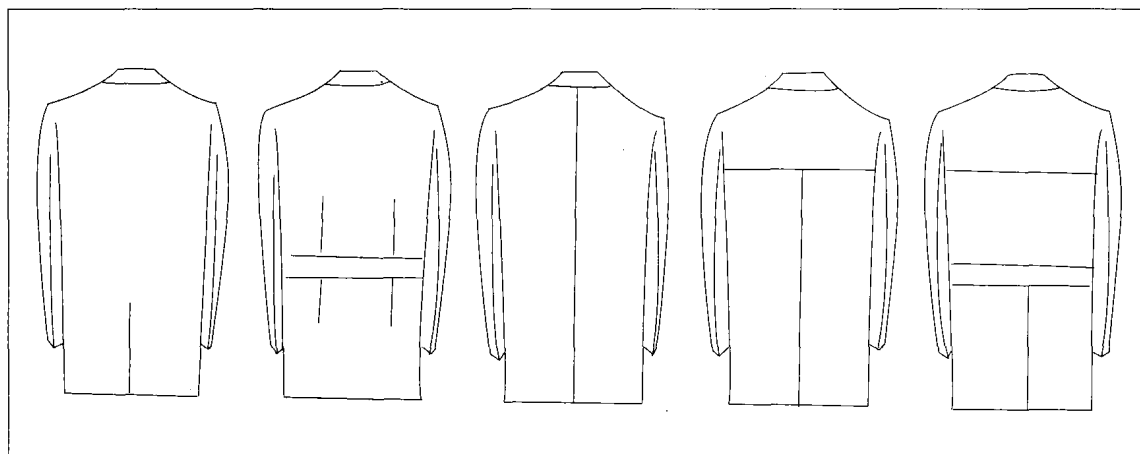
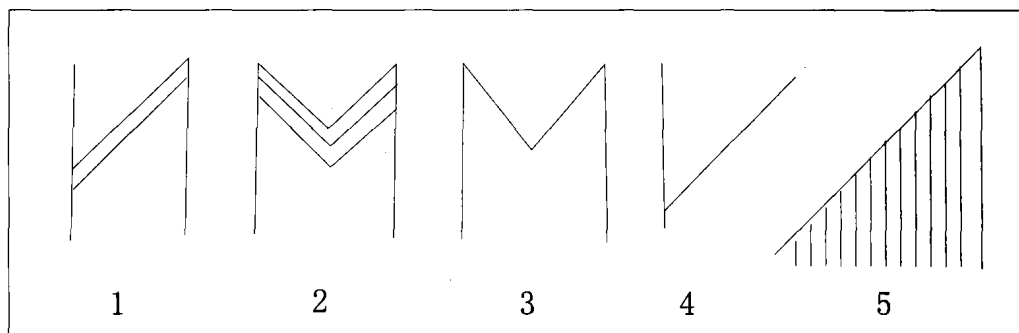


图 (1-13)

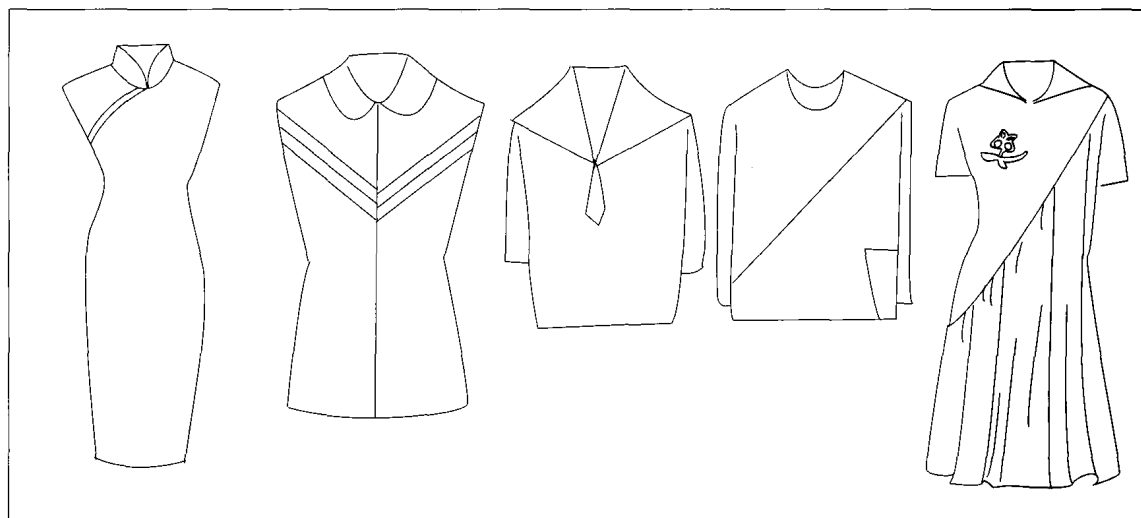
直线左右倾斜,则有不安定感。表现为毅力、坚固、沉重、严格、冷酷等。如图(1-14)



图(1-14)

(2) 斜线。

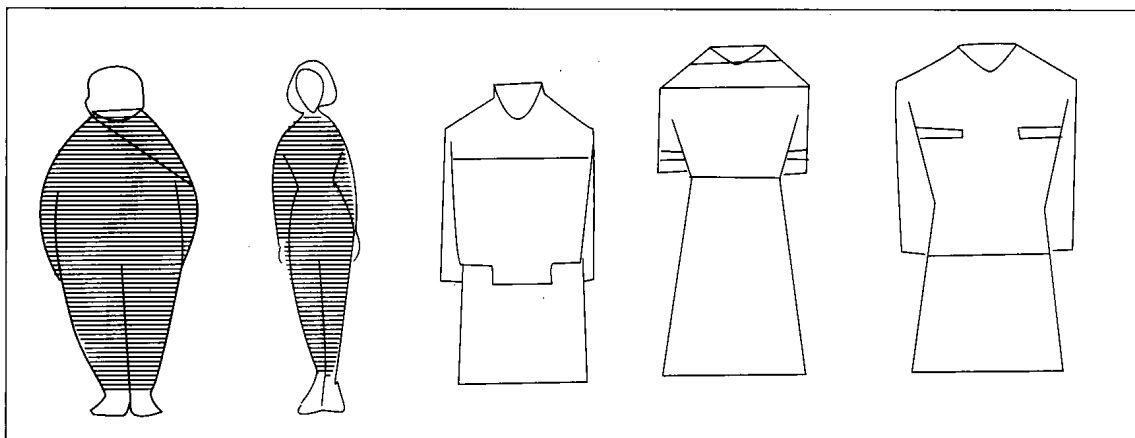
斜线,给人一种散射、奔驰、突破、上升感,另一方面斜线还有勇猛、放纵、粗犷的感觉。但是,斜线要少用,不要过火。动势感和矢量感的造型运用是时代最讲究的内容,要静中有动,动中有静,这动与静的结合是美学观点的突出表现。图(1-15)



图(1-15)

(3) 水平线。

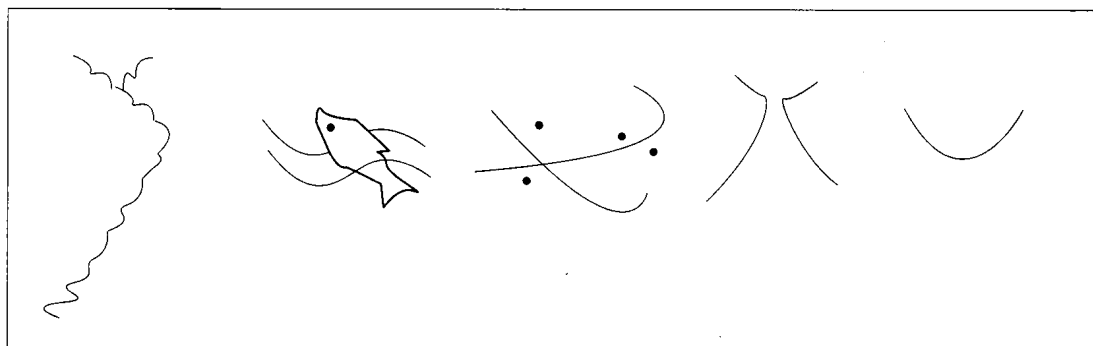
水平线为其他线的基础,给人一种起始、平静、沉着、安定、平等、寂静、舒坦、永恒之感。水平线有强烈的意志倾向,并具有忍耐力强的感觉。水平线有松弛人的精神,给人以休息之感。水平线还具有时间、空间好坏之概念。水平线在服装分割中能调剂人体的长短视觉效果,能调剂人体的宽窄感。利用水平线的分割,或装饰衣服,都能给人以平稳、安定、舒适感觉。图(1-16)



图(1-16)

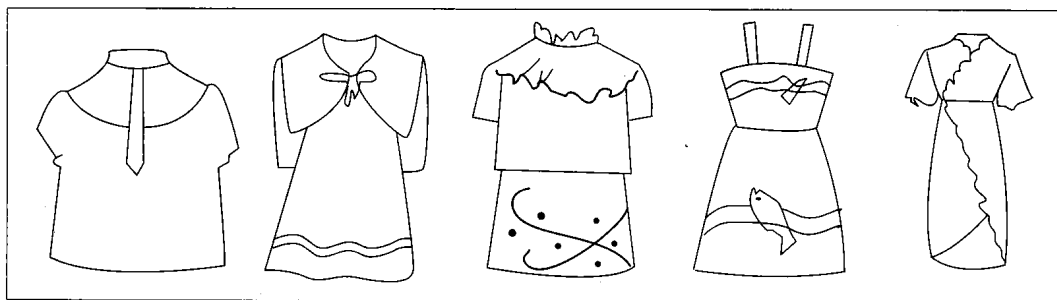
(4) 曲线。

曲线的特点:象征着女性的温和、圆润、丰满,似春风、似流水、似彩云,同时也给人以光明、希望、轻松、浮动、柔和、优雅、顺从的感觉。如图(1-17)



图(1-17)

曲线的各种状态,给予人们不同的美感。直线和曲线在性质上美感相反,造型时表现为强硬多用于直线,表现为柔和多用于曲线。服装上以曲线为主的造型多用于少女、儿童服装的分割和装饰上。如图(1-18)



图(1-18)

三、面

1. 线移动的轨迹

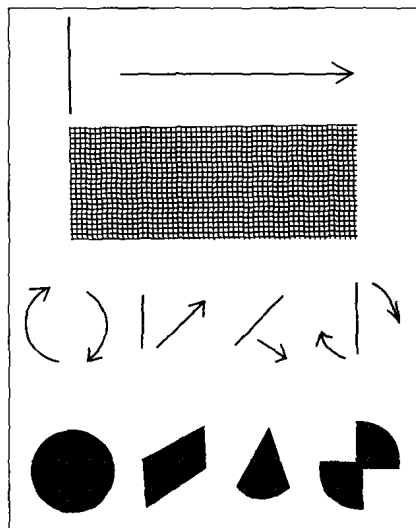
如图所示：直线移动产生正方形(平行移动)和圆形(直线的旋转)及其他的平面形状。如图(1-19)

2. 切断的面

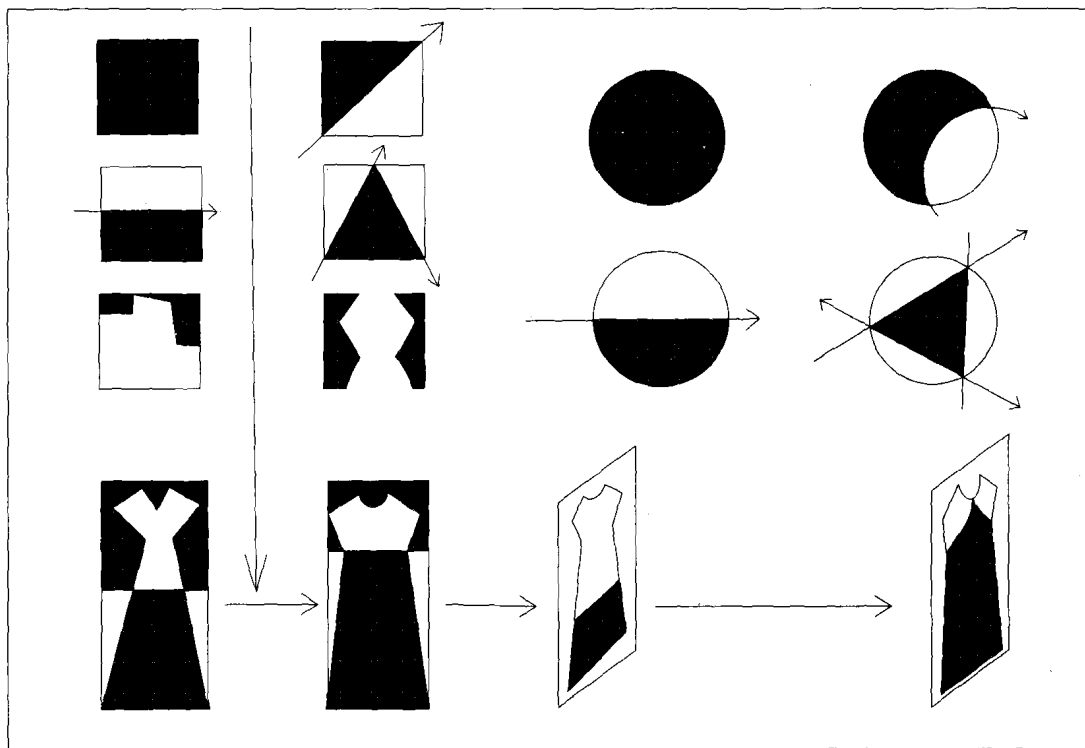
正方形和圆形，经过切断可以获得新的面。不同的形，经过切断后同样可以获得新的面。如图(1-20)

3. 点、线、面的关系

如同已经看到的点和面的关系一样，线和面的关系也是密切的。点的扩大成为线，线的宽度加宽也成为面。在两者之间划定界线是不可能的，通常也是相对的。



图(1-19)



图(1-20)

4. 面的感觉

(1) 正方形。

正方形四边相等，均匀变化，颇无新意，往往给人以单调感，稍加切断可表现得很活跃，如衣服的袋口设计。如图(1-21)

(2) 长方形。

长方形与正方形均由水平线、垂直线组合，其形状明确直截，线条比例恰当，变化长短适中，造型颇有妙趣。反之比例失调，形体不会美观。如图(1-21)和(1-22)

(3) 关于立体。

根据动的定义，立体应该是面断移动的轨迹。如服装裁片的形，通过材料加工，连接其他形状的面即为立体。

(4) 立体。

立体是多面形组合后产生的外观形状。立体感觉主要是以视觉为中心，结合物体的光、形、色、质、阴影等的综合感觉。

在立体的构成中，光和阴影、动与静、虚与实、色感与质感等的对比是构成立体感觉的主要因素。

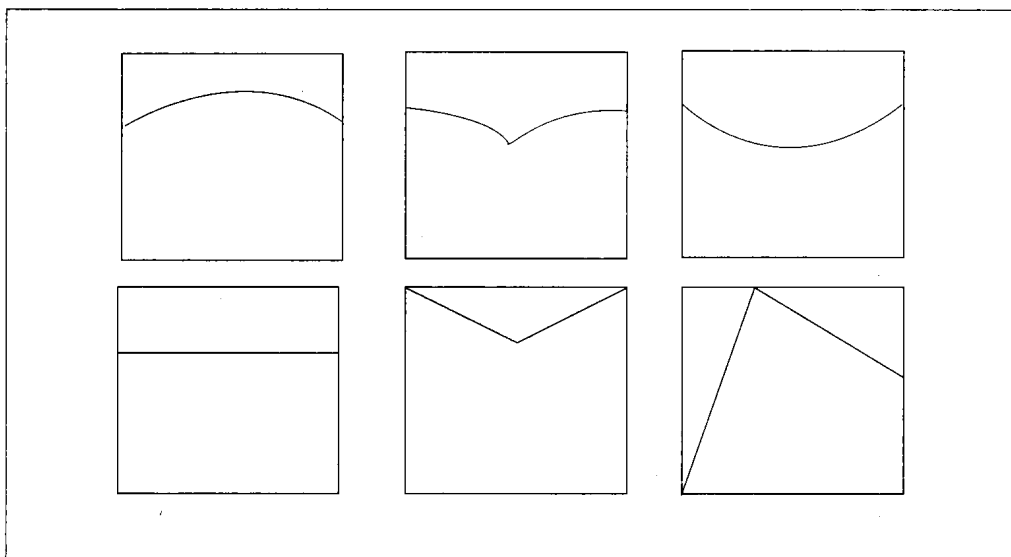


图 (1-21)

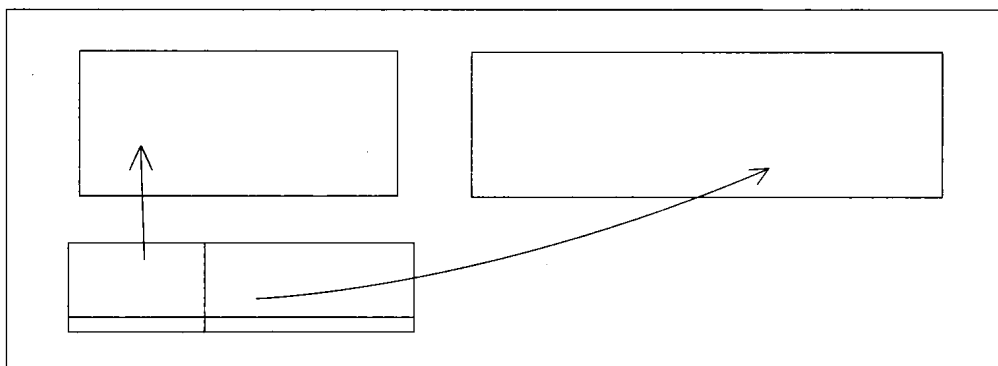
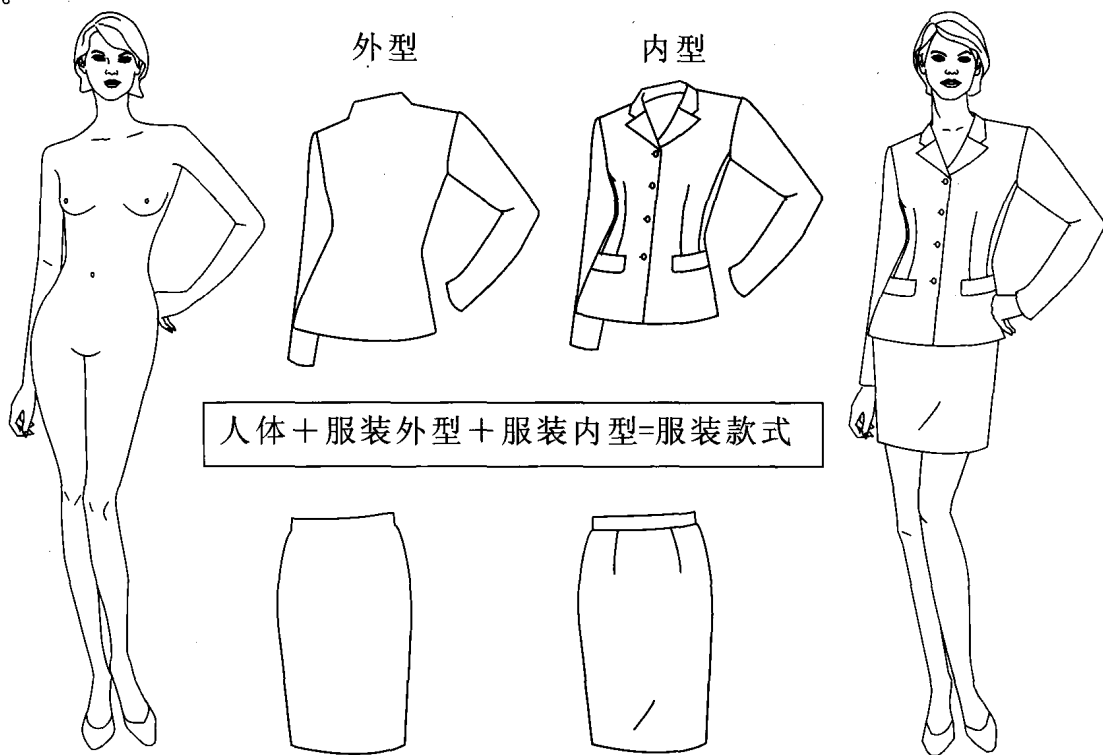


图 (1-22)

第七节 造型

服装造型的对象是什么呢？无可非议就是“人”。人的本身就是现实的形体。通过造型活动，计划把布料通过加工形成特定人的形态造型，那就是衣服。因此，造型设计最重要的因素是“形”。“形”是可见的，或者说是可以用手摸的。“形”是通过平面进化、立体组合而成的。造型包括形状、色彩、材质等，这些都是造型的基础。形有两种因素，一是自然产生和变化的形；另一种是通过创造设计加工产生的形。前者是自然界有的形，后者是造出来的形。服装造型最基本的自然形无疑是人。人包括：幼儿、青年、壮年、老年，男性、女性，标准体形的人和非标准体形的人。根据人体，通过造型设计，制作成品，产生服装，这就是服装造型的过程。

服装美不美？服饰美不美？色彩美不美？是人类意识所决定的。人类通过认识自然，熟悉自然，才开始感到美成为人的自觉意识。在美感存在的同时，必然存在着丑的感觉。美和丑是相对立的一组概念，对服装设计要求是满意的、漂亮的、高雅的，就必须在服装造型中寻求美的典范和创意。



适体型服装（体型服装）；非适体型服装，披挂服装；处于两者之间的部分适体和部分非适体服装称为常用服装。

服装适体型设计是以人体为基础，创造出或松体或紧体，或夸张或概括的各种各样的形状。服装造型是指服装的外观形状，即服装的总形。服装的形是指服装的外形轮廓。服装款式是由服装的外形和服装的内形构成。服装内形的设计是在服装外形的基础上进行的。服装外形是服装款式形成的基础，没有外形就没有款式。服装内形是服装款式的内因，服装外形是服装款式的外因。服装内形是服装款式变化的条件。服装款式是服装造型的具体表现。在服装款式的设计中，因为造型的组合、材质的差异、色彩的变化、工艺的不同会产生出不同的效果和风格。

