

现代服装设计与装饰研究

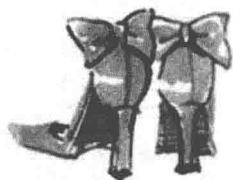
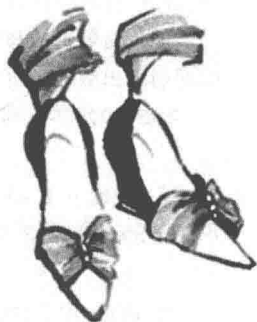
● 唐金萍◎著



中国纺织出版社

现代服装设计 与装饰研究

● 唐金萍◎著



 中国纺织出版社

图书在版编目(CIP)数据

现代服装设计与装饰研究 / 唐金萍著. -- 北京 :
中国纺织出版社, 2018.3
ISBN 978-7-5180-4826-7

I. ①现… II. ①唐… III. ①服装设计②服饰美学
IV. ①TS941.2②TS941.11

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第055753号

责任编辑:赵晓红
责任校对:江思飞

特约编辑:付 晶
责任印制:储志伟

中国纺织出版社出版发行

地址:北京市朝阳区百子湾东里A407号楼 邮政编码:100124

销售电话:010-67004422 传真:010-87155801

<http://www.c-textilep.com>

E-mail:faxing@c-textilep.com

中国纺织出版社天猫旗舰店

官方微博<http://weibo.com/2119887771>

北京虎彩文化传播有限公司印刷 各地新华书店经销

2018年3月第1版第1次印刷

开本:880×1230 1/32 印张:4.75

字数:120千字 定价:38.00元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社图书营销中心调换

前言

服装设计是艺术设计学科的一个重要组成部分,是艺术与科学相结合的产物。随着当代社会文化的多元化发展,服装设计的综合性和交叉性越发充分地显示出来。要揭示服装设计的本质与内涵,仅从造型设计单方面研究是不够的,必须从与之相关的多种因素和多种视角进行分析与研究。同时,服装文化具有综合性和多元性的特征,对于服装设计的研究自然会涉及社会学、人类学、哲学、文化学、宗教学、心理学、艺术设计学等诸多学科。所以,要善于运用形象思维与逻辑思维、感性思维与理性思维、艺术思维与科学思维等进行研究。此外,服装设计不同于纯艺术形式,它除了需要能满足人们的审美需求之外,还需要与社会文化、时尚心理及人文环境取得一种和谐的关系。值得注意的是,对于我国服装设计的研究应该立足于中国文化特色,继承、弘扬中华民族文化,以传统文化艺术和现代文化艺术为基础,借鉴和吸取国际上多种民族服饰文化和美学形式,以求在古今交融、中西交融、雅俗交融中寻求更大的发展,建立既有鲜明的民族文化特色,又与国际服饰文化相同步、相协调的服装设计理论体系。

服装设计与服饰文化作为创造人类新生活,推进社会时尚文


化发展的重要手段,越来越显现出其无可替代的价值。服饰文化是人类文化的重要组成部分,人类服饰从它诞生之日起,就具有反映人类社会的物质文明和精神文明的多层内涵及功能,并随着时代的进步和社会的发展不断丰富。自古以来,人类服饰就以它的实用性和审美性承载着人类的荣誉与梦想,彰显着人类的创造力与显现人类的风情。

服饰可以作为一个国家政治、经济、文化和社会发展的一个标志。在服饰发展进程中所形成的节奏性变化不但与经济发展相适应,而且也印证了人民群众审美水平的提高。对现代服装装饰美感的研究就是研究如何美化人的重要课题,它通过服装的造型装饰、分割线装饰、图案装饰、色彩装饰以及配饰装饰来表现服饰的美感。因此,对现代服装装饰美感的研究,对于美化人们生活和满足人们的审美需求具有重要的指导意义。


本书力求理论联系实际,做到了观点清晰、内容全面、语言流畅、深入浅出,若有不足之处还望广大学者予以指正。

作者

2018年1月



目 录



第一章 现代服装设计与装饰概述	001
第一节 现代服装设计与装饰的基本概念	001
第二节 影响现代服装设计与装饰的因素	023
第三节 研究现代服装设计与装饰的意义	028
第二章 现代服装设计的装饰性	033
第一节 现代服装设计的风格与装饰	033
第二节 现代服装设计中的图案装饰	062
第三章 现代服装设计装饰技法	079
第一节 平面型服装的装饰技法	079
第二节 立体型服装的装饰技法	096
第三节 服装附件的装饰技法	111
第四章 现代服装设计与现代装饰艺术	117
第一节 国内外装饰艺术对现代服装设计的影响	117

第二节 装饰艺术对现代服装设计的影响 127

第三节 装饰艺术在现代服装设计中的创意表现 132

参考文献138



第一章 现代服装设计与装饰概述



第一节 现代服装设计与装饰的基本概念

一、服装与设计的含义

(一) 服装的概念

其概念有广义和狭义之分。广义的服装是指衣服、鞋包、玩具、饰品等的总称。服装除衣服之外包括首饰、围巾、帽子、包、腰带、手套、鞋袜等,也包括装束。例如,在表演装中所出现的一些特别的装束,是一种设计思维的拓宽,它使我们冲破了传统观念的束缚,尝试新的服装形式,使服装设计的范围更大、更广。而狭义的服装泛指用织物材料制成的用于穿着的用品,是日常生活的重要组成部分。

(二) 服装的构成要素

设计、材料和制作是服装的三大构成要素,也可以称为服装的核心要素。首先是设计,就是在服装生产制作之前的创意与构想效果图。效果图中所体现的服装造型、款式、色彩都清晰明了,有了效果图之后我们可以依据它来选择服装的材料,制定制作工艺。其次是材料,它是制作服装必不可少的组成部分,是服装的物质载体,设计构想再好,如果没有材料也不能制成服装。服装的材料种类繁多,在长期的社会实践中人类发现并利用了四大天

然纤维——麻、丝、毛、棉,而对这些面料的利用,在人类的发展史上具有相当深远的意义,没有这些面料就没有今天的文明。人造纤维(也称化学纤维)的发明,在服装面料的发展史上则是另一个巨大的变化,它使服装面料不受材质的制约,更加丰富多彩。近年来,随着高新技术的发展,出现了许多新的服装面料,这些新面料使设计的空间更加广阔。最后是制作,它是把面料加工成服装的过程,一般通过平面裁剪或立体裁剪的手法,再经过缝制来完成。因此,设计、面料、制作,这三者是相辅相成、缺一不可的。

(三)设计的含义

设计的含义很广,因此在解释上也各有千秋。有的学者认为设计是有目的的解决问题的行为;有的学者认为设计是设想实用的、美的造型计划的可视性表现。综合起来,设计是指创造前所未有的形式和内容的思维过程。

(四)设计的分类

设计的应用范围非常广泛,设计在人们的生活和工作中随处可见。从类别上可以分为四大类,即产品设计、视觉传达设计、空间环境设计、综合设计。

1. 产品设计。它是以功能性为基础,主要对设计元素、材料元素、功能元素进行综合考虑后进行设计。产品设计包括二维设计与三维设计。二维设计有地毯设计、挂毯设计、室内织物设计、织物图案设计、壁纸设计等;三维设计有工业设计、家具设计、手工艺品设计、首饰设计、服装设计、机器设计等。

2. 视觉传达设计。包括二维设计、三维设计、四维设计。二维设计有美术设计、广告招贴设计、插图设计、标志设计、图案设计、印刷字体设计等;三维设计有包装设计、POP广告设计、橱窗展示设计、展览会陈列设计、商品交易会设计等;四维设计有动画设计、

电视节目制作、电影剪辑设计等。

3.空间环境设计。包括三维设计与四维设计。三维设计有室内设计、建筑设计、城市设计、环境设计、店铺设计、庭院设计等；四维设计有影视实景设计。

4.综合设计。包括抽象设计与四维设计。抽象设计包括企业总体形象设计、经营设计、管理设计、调查设计、系统设计等；四维设计有博览会设计、舞台美术设计等。

（五）设计的发展

从设计的历史看,设计分为三个阶段。第一阶段,称为装饰设计阶段,主要是指农业革命时期,这时的生活水平低,是生产技术发展缓慢的时期。例如,中世纪的建筑,由于技术进步速度缓慢,在漫长的岁月中逐步形成了各种类型的完美样式,这些样式便是值得夸耀的装饰设计。这一时期技术高超的人开始被称为工匠。第二阶段,称为生产设计阶段。主要是指产业革命时期,这一时期与工业生产方式相适应的设计应运而生,出现了许多系统的加工、制造、销售、技术、计划、观念等体系。在社会实践中,设计与生产实行分工,这样就产生了设计师,设计工作由设计师来完成。第三阶段,称为生活设计阶段。随着生产的发展和物质生活水平的提高,人们开始追求生活化、个性化的设计,生活品质受到重视,步入了以消费者为主的设计阶段。这时的设计广泛运用于生活的各个方面,所以在设计史上称为生活设计阶段。设计发展的三个阶段,在世界各国设计发展阶段各不相同,城乡之间也有明显的区别。

二、服装设计的起源与概念

（一）服装设计的起源

服装设计一词起源于14世纪,当时的皇室贵族中的女性为了得到更多男士追逐的目光,请专业的裁缝为自己量身定做衣服而

应运而生的名词。现代意义上的服装设计是随着服装设计师这一职业的出现而逐渐形成的。欧洲工业革命的爆发成为促进科学技术发展的强大动力,科技的发展进步又极大地促进了纺织工业与纺织技术的迅猛发展,在社会发展的整体趋势的推动下,服装的发展也迎来了一个新的时期。服装设计是科学技术和艺术的搭配焦点,涉及美学、文化学、心理学、材料学、工程学、市场学、色彩学等要素。

“设计”指的是计划、构思、设想、建立方案,也包含作图、制型的意思。服装设计是根据设计对象的要求进行构思,并绘制出效果图、平面图,再根据图纸进行制作,以达到完成设计的全过程。服装设计是运用各种服装知识、剪裁以及缝线技巧,并考虑艺术及经济等因素,再加上设计者的学识及个人观点,设计出实用、美观以及适合穿者的衣服,使穿者充分显示其本身的优点并隐藏其缺点,能衬托出穿着者个性的服装。在现代社会,来自世界各地的服装设计师们纷纷在国际舞台上大显身手,给世人带来了风格各异的服装。尽管他们的文化背景、审美观念千差万别,但设计的语言是无国界的,他们独特的个性设计极大地丰富了服装的表现力,为人类社会留下了一抹绚丽的色彩。

(二) 服装设计的概念

服装设计是运用特定的思维形式、美学规律和运作程序,先将设计构想运用绘画手段以直观的形式表达出来,并选择适当的面料通过相应的剪裁方法和缝制工艺,使设计构想有序地成型为产品的过程。服装设计是运用美的规律将设计构想以绘画形式表现出来,并选择合适素材,采用相应的制作手段使其物化的创造性的行为。服装设计离不开人体,再好的服装也要人穿后才能体现出效果,所以人着装之后的整体状态也是服装设计的一部分。

同时,服装设计又是一门具有综合性、交叉性的应用学科,是

文化艺术与科学技术的统一体。因此,要求设计师不但要具有良好的艺术素养和活跃的创造思维,而且需要具备严谨、务实的工作作风;既要学习和研究有关设计的艺术规律及其系统理论,又要把握服装成型的各个环节,及强化市场运作的的能力。这些相关的知识和要素是缺一不可的,并且常常存在着难以逾越的矛盾。服装设计也正是在解决和处理这些矛盾中,寻求理想的服装造型和满意的穿着效果的。当然,在服装设计中需要遵循一整套科学的、合理的设计方式和方法,而这种设计方法是建立在深入调研服装市场,并熟悉消费群体实际需求和了解服装的运作程序之上的。而且,不同的服装造型和服饰的功能,其设计的方法和侧重点是不同的,随着当代社会分工的不断细化和深化以及审美需求的提高,服装的造型和服饰的功能也越来越规范化和个性化。与其他艺术设计学科不同的是,服装设计的特殊性在于它是以各种不同的消费者作为造型的对象,明确地讲,消费者的形体特征和内在的心理因素直接制约着服装的设计。不同的服装种类是由不同的材料和色彩配置加以体现的;不同的造型结构是由不同的剪裁方法来完成的;不同的剪裁方法又是由不同的缝制工艺来实现的。由此可见,服装设计的造型、材料、色彩、剪裁及缝制各个环节之间是一种相互制约和相辅相成的关系。

由于服装是体现消费者在着装后所形成的一种状态美感,所以,服装设计不仅仅是对于材料、色彩、工艺的设计,而且还是对于消费者的整个着装状态的设计。从当代物质文化和时尚文化的角度来讲,服装设计也是对于消费者的一种生活方式的设计。不同地区、不同身份、不同年龄及不同性格的消费者,对于生活品质的追求都会不一样,在服装的整体造型和结构的处理上也应有所区别。同时,服装是处在特定的或相应的环境之中的,在设计的过程中,应充分考虑到服装与环境之间,以及造型和色彩上的相互协调

的关系。

服装设计在造型上有三个主要因素在起作用,那就是款式、色彩和材料。在这三个要素中,款式是首先要考虑的。因为款式起到主体架构的作用,是服装造型的基础;材料是构成款式的基本素材,无论款式简单或者复杂,都需要由材料加以体现和成型;而色彩是营造服装的整体视觉效果的主要因素,从人们对物体的感知程序来看,色彩是最先进入视觉感受系统的。同时,色彩常常以不同的形式和不同的程度影响和左右着人们的情感和情绪。以上三个要素在服装设计和服装成型的过程中,是一种既相互依存又相互制约的关系,缺一不可。并且,在不同类型的服装设计中,对于这三个要素的把握和运用的尺度是各有侧重的。

(三)服装设计的条件

在进行服装设计时,首先应该确定消费群体,然后为其设定条件,通常有以下四个条件。

1.穿着的人不同。在设计之前首先要了解穿着群体,考虑其需求,因为个人的生活状态不同,年龄、经济收入、职业、性别、文化程度、社会地位、风俗习惯等方面都有区别,他们所需求的服装也不一样。另外,还要了解他们的体型、肤色、兴趣、爱好等。例如,亚洲人的肤色偏黄、欧洲人的肤色偏白、非洲人的肤色偏黑,因地区不同,人的体型也有差别。

2.穿着的场合不同。什么场合穿,是服装设计时必须考虑的因素。这种因素包括两个方面,自然环境和社会环境。自然环境指居住地域的不同,其生活习惯也有区别,所产生的穿着方式也不一样。例如,寒带、温带与热带的穿衣风格都有所不同;由于历史背景各异,服装也形成了其不同的文化内涵,如亚洲有东方风格的服装,欧洲有西方特色的服装;社会环境是指在人类社会生活中也有不同场合的约束,如上班、社交、休闲时所穿的服装要与环境相匹配。

3. 穿着的时间不同。服装要随着季节的更替而变化,因为服装的时间性很强。一般泛指两个方面:一是,指春、夏、秋、冬,在明显的季节变化时,人们会选择不同的面料、款式、色彩的服装;二是,指具体的穿着需求,如一天之中,从早到晚服装的变换,有居家服、上班装、晚礼服、睡衣等。

4. 穿着的目的不同。在现代社会中,服装除了防寒避暑和保护身体之外,还有每个人的个性需求和审美需求。服装从产生的时候就有许多目的,如保护人体、适应气候、装饰人体等。随着时代的发展,在设计时还需要考虑时代的变化及民族的特征。另外,群体性的服装也是有其目的的,如商场和公司员工的制服就有展示企业形象和宣传的目的。根据以上服装设计的四个条件可以去构思、选择与之相适应的面料、色彩、裁剪缝制工艺。

(四)服装设计的美感特征

欣赏服装的美与否,要懂得服装的美感特征,我们可从以下几个方面来了解。

1. 色彩美。色彩是服装设计的三要素之一,这说明色彩在服装设计当中的位置很重要。人们在选购服装时,首先映入眼帘的不是其造型、制作工艺,而是色彩。色彩美首先体现在服装的面料上,如单色面料、多色面料本身就具有丰富的美感;其次是不同色彩的搭配所产生的美感,其中包括不同面料的色彩搭配,以及服装与服饰、肤色、环境等对比所产生的谐调美。

2. 材质美。面料是服装设计中的一个重要因素,现代的服装面料十分丰富,特别是天然纤维面料更受到人们的青睐,如棉、麻等面料。在服装设计当中,服装面料的本身就具有一种美感,如有的面料有肌理效果,有的面料悬垂感较强,有的面料具有挺括性。另外,不同材质的面料搭配在一起也会产生一种美感。

3. 艺术美。服装不只是实用品,同时也具有艺术的审美价值。

普通服装首先是实用性,其次才是艺术性。而在一些特殊的服装中,艺术美是第一位的,而实用性是第二位的,如高级礼服或某些发布会中的表演装。

4. 民族性。世界上任何民族都有自己的传统服装,虽然经过不断的改良,但至今仍有许多服装保留着其民族特点,如我国的旗袍就是一个明显的例子。民族文化随着时代的变化而演变,人们不断地将民族风格与时代精神融为一体,使民族服装的内涵更加丰富。

(五)服装设计的内容和研究范畴

1. 服装设计的内容。服装设计是将艺术与科技融为一体的综合性学科,它所涉及的学科非常广,有设计学、美学、色彩学、材料学、工艺学、心理学、市场学、营销学等。服装设计的内容包括专业理论、设计规律、款式构成、美术基础、色彩配置、材料搭配、制定样板、制作工艺等,另外还有自然条件、社会环境、审美特征等方面的内容。目前,服装设计的内容体系并不完善,许多问题还需要服装业的人员进一步研究和探讨。

2. 成衣设计和时装设计。我们一般将服装设计分为两大类:成衣设计和时装设计。成衣设计(也称实用性服装设计)一般是针对某一个社会消费群体,或某一个社会团体而设计的满足日常消费的服装,正因为成衣设计的消费对象的这种特征,需要有一种明确的市场定位和市场营销策略。从消费对象的性别、年龄、职业、地区等因素入手,划分出不同的消费层面,可以在此基础上进行深入的消费调研和市场调研,详细地了解消费群体的服装特性、审美需求以及对于服装设计的款式、色彩、材料、配饰等方面的具体要求。要善于从消费群体的多种需求中归纳出相对统一的、带有共性的要素,以此作为设计的基本依据,强化其服装功能的合理性和科学性。另外,在消费者的形体特征上,应依据国家统一的标准型

号来对应形体的各种规格。在设计中,还应考虑到实施设计成型的工艺流程的规范性和可操作性,以求在批量生产中降低成本、节省人力物力、提高市场效益。

时装设计不同于成衣设计,其主要区别在于成衣的设计对象是某一个阶层的若干人,而时装的设计对象往往是某一个具体的人;成衣设计是以适应服装市场,满足消费者的物质需求为目的的,而时装设计是以顺应时尚潮流、传播时尚信息、树立服装品牌以及引导市场消费为宗旨的。由于设计的对象和设计的目的不同,其设计方法和设计要素也不尽相同。时装设计一般分为两类:一类是带有主题性和概念性的时装设计,常常出现在国际时装周的时装发布会上,用以发布最新时尚流行信息,拓展其品牌的影响力。其设计一方面是建立在国际文化思潮、设计导向、审美观念以及消费意识基础之上的;另一方面是建立在国际流行色彩、新型织物以及新技术、新工艺、新装饰手法之上的,最主要的目的是推进成衣市场消费倾向和新的穿着方式。另一类是个性化的时装设计,其设计对象往往是一个具体的着装者,如著名演员、歌唱家、社会某一领域的知名人士等。因此,在设计之前需要充分地了解着装者的个性要素及穿着特性,如社会地位、学术背景、艺术素养、审美情趣、性格特征、兴趣爱好、职业特点、体形特征、经济状况等,以便在时装设计的各种要素中充分体现和满足着装者的个性需求。同时,在服装成型的过程中,要善于通过有新意的工艺处理方法来营造和强化设计的艺术效果。

成衣设计和时装设计虽然在其设计上各有侧重,但突出创新(包括设计造型上和成型的各个环节上)是其共同的特征。设计实践证明,无论是成衣设计还是时装设计,只有将服装的各种造型要素与实际需求科学地、有序地、完整地融为一体,才能充分体现和达到其设计的理想效果。成衣设计以市场导向为主,时装设计以

个性需求为主,要驾驭好这两种服装设计,既要有感性的艺术思维,又要有理性的科学思维。虽然这两种思维在服装设计的初始阶段显得格格不入,但当这两种思维上升到高端设计时则是相辅相成的。

三、装饰的起源与装饰艺术的概念

(一)装饰的起源与装饰艺术

装饰这个词在西方最早出现于17—18世纪,泛指艺术修饰。在中国最早出现于5—6世纪,指修饰、打扮。《后汉书·梁鸿传》里写到,“女求作布衣麻履,织作筐绩之具。乃嫁,始装饰入门”。依附于某一主体的绘画或雕塑工艺,使被装饰的主体得到合乎其功利要求的美化,如战国楚墓出土的《龙凤人物画》和中国传统的装饰图案。

装饰一词在字典中的解释是,在身体或物体的表面加些附属的东西,使其美观。狭义的装饰艺术意指按照形式美的规律,如运用平衡、秩序、韵律、节奏、统一等形式法则,对艺术对象进行抽象、变形、整理和加工,使其产生形式美感的艺术风格。而广义的装饰艺术不仅指追求形式美感的装饰艺术,也指包括有抽象性、象征性和表现性因素的风格。因此,装饰艺术是一个不断发展,内涵不断丰富概念。

装饰的行为在旧石器时代就初见端倪,1856年在德国杜塞尔多夫尼安德特河流域附近的洞窟中首次发现10万年前的“智人”遗骨,也被称为尼安德特人。其脑容量与现代人相同,制造基本的衣着和式样进步的工具,开始出现饰物。例如,捷克出土的项链,用猛犸牙、蜗牛壳及狼、熊的牙齿所做的项链。在母系氏族时期的克鲁玛农人已经能够制作小巧多形的雕刻器,出现巫术观念,产生了大量的洞穴壁画和雕刻,并且出现了骨针,说明这个时期已经有了