

新世纪高职高专规划教材·艺术设计系列

品牌前线——男装、制服设计

周启凤摇马达礼摇尤志华摇著

清华大学出版社
北京交通大学出版社

· 北京 ·

前 言

笔者周启凤是一名高级服装设计师，也曾是一名流水线上的生产者，用南方的话来说是一名地地道道的打工者。自1992年至2005年笔者先后在深圳意尔时装公司、深圳万企实业公司、深圳安奈尔童装公司、深圳华夏制服公司等从事过服装设计师、设计总监、工艺师、板房主管、厂长助理等工作。在做设计工作的时候，每当设计作品被下单、接到大单或被称为爆款，那是笔者最开心的一件事，同时也就会更加的自信，并加倍地努力，希望在设计上创造更多的奇迹。打工生涯苦中有乐、乐中有苦，奋斗的历程使笔者终身难忘。2006年之后笔者进入了广东某大学担任服装专业教学工作，从教至今笔者深感责任之重大，肩负着培育年轻设计师的责任，任重而道远。工作尽管繁忙，任务尽管紧迫，但笔者还是全力投身于服装专业教育事业中去，积极参与编写艺术类服装专业教材的工作。一是为了实现多年来的梦想，把笔者多年来个人的实践经验、亲身的体会整理成册，二是苦于生产线上的师父们无法与教育界沟通和交流，又因为有个别保守思想在作祟，“师父带徒弟三年出手艺”的旧思想存在，特给予纠正。走上讲台，面对那些求知心切的学子们，笔者就会情不自禁、滔滔不绝地讲起自己在生产一线的经验与体会，总能让他们百听不厌，使他们明白做服装人的一些道理。但笔者面对的只是少部分学生，那么全国那么多服装专业的学生怎么办呢？这件事情一直困扰着笔者，时常就寝难眠，总感觉到自己作为一名教师所肩负的重担，说广一点就是为了我国的服装事业的发展应尽自己的一份责任吧。今日有缘得到清华大学出版社、北京交通大学出版社的关照，给了笔者这样一个好的平台，也给了笔者一个与广大服装专业的学生们及同行交流的机会，我感到非常的荣幸，同时也十分珍惜这次机会。

笔者马达礼，1985年广州美术学院研究生毕业，1988年在美国费城留学毕业回国，现任广州大学纺织服装学院服装分院副院长、教授、高级工艺美术师、中国服装设计师协会常务理事、广东省纺织协会理事、广东省纺织工程学会理事、广东省纺织设计艺术分会会长，从事服装设计和教学事业18年，忠诚于党的教育事业，在服装教学方面具有严于律己，严于教学，努力为教学多做贡献的优良师德，在所担任的“服装概论”、“服装色彩”、“专题设计”、“面料应用”、“毕业设计”等主要专业课的教学中引进西方教学理念和企业实操经验，并毫无保留地传授给学生，取得了优秀的教学成绩，培养出全国服装设计金鼎奖获得者刘洋、全国十佳设计师曾维、邓兆萍、黄谷穗等众多优秀学生，受到了广大师生的欢迎和爱戴。近年来指导学生陈拔、陈云飞、何怡能等参加各类国际、国内设计大赛，共获得16个

奖项。在主管服装分院的教学工作中，能带领全体师生进行教学改革，教学质量不断提高，学生就业率达 95% 以上。在产、教、研方面，严谨治学，先后发表的论文 15 篇，其中《从灵感来源图到面料的改造》、《服装品牌·再练内功》、《更真、更善、更美》、《品牌的思考》等获得纺织工程学会优秀论文奖，服装设计作品《非洲王后》、《渔女》、《雾色田园》、《中国牛仔》等获得国际、国内设计大奖，并创建了针织·牛仔服装工作室，将品牌运作经验总结为教学内容，带领师生为著名服装品牌进行设计开发，取得显著的学术成绩和经济效益，主要作品有：1997 年设计“璀璨红棉”真丝晚礼服 2 款，获“香港回归特别奖”，并在人民大会堂表演（中国服装设计师协会主办）；1998 年为名人休闲服饰公司设计“中国牛仔”系列设计 2 款，在北京、四川、广东销售约 1000 万元人民币；1999 年为名人休闲服饰公司设计“雾色田园”休闲女装系列 2 款，销售约 1000 万元人民币。

中国加入世界贸易组织后，面临着实际的竞争与挑战。我们有很多的优势，我们是服装出口大国，有丰富的原材料，有众多的服装加工基地与人力资源，最值得庆幸的是我们有十几亿的消费群体，既是生产大国，又是消费大国。常言说：“客户就是上帝”，在我们的身边有这么多的上帝，有这么好的市场，有这么好的机遇，那还等待什么呢？我们不要错过良机，要迎头赶上，要加大步伐，把握良机，把握市场，前程将是无限美好的。我们要掌握世界上一流的专业技术，首先要学习。在学习国外先进技术的同时，还要多进行国内技术的合作与交流，提倡资源共享。在我国的教育与生产企业界，在庞大的市场营销界，已经拥有许多服装精品与高、新、尖的服装加工技术，只要我们聚集起来，拧成一股绳，力量将是非常强大的。怕的就是那种自立门户、“师父带徒弟三年出手艺”的小农思想经济，自认是第一，致使闭门造车，一切排外或盲目吸收，后果是不堪设想的。请相信“团结就是力量”，让我们携手共进，将中国的服装革命进行到底。

我们的生活一天天富裕起来，国力一天天强大起来，纺织行业也在蓬勃地发展。我们需要有自己的设计师，需要有自己的拳头产品，更需要有自己的品牌，希望未来的世界服装之都应是我们的北京、上海或广州，而不只是巴黎。

本书是一本理论性较系统、操作性较强的实用教材，打破了以传统绘画或纯艺术的模式讲解服装设计的体系，具有较强的时代感，是生产一线设计师和学生们沟通的桥梁。在此笔者衷心地感谢清华大学出版社、北京交通大学出版社给予的这次出版机会，同时还要特别感谢马达礼老师、尤志华老师的全力合作，以及王银华、李田老师提供的帮助。这本书是我们共同努力的结晶，也是我们共同的希望，希望它能成为学子们成才发展的良师益友，殷切地盼望广大读者的认同和喜爱。由于笔者水平有限，书中难免会有不妥之处，请广大读者给予批评与指正。

著者

1999 年 苑月

目 录

引言	(员)
第 员章 服装人体知识	(远)
员.1 人体比例与结构	(远)
员.2 人体比例	(远)
员.3 男性人体、女性人体、儿童人体的比较	(苑)
员.4 人体结构表现	(怨)
员.5 人体动态速写	(园)
员.6 速写的目的	(园)
员.7 所需工具及材料	(园)
员.8 绘画的姿势	(园)
员.9 速写中的线	(园)
员.10 人体速写	(愿)
员.11 人体四肢	(愿)
员.12 人物服装速写	(愿)
员.13 基本步骤	(愿)
员.14 人物速写整理	(愿)
员.15 服装人物速写实训	(愿)
员.16 服装着装	(猿)
员.17 练习題	(源)
第 圆章 服装设计基础	(缘)
圆.1 服装设计的内涵与原则	(缘)
圆.2 时装设计的内涵	(缘)
圆.3 时装设计的原则	(缘)
圆.4 服装设计所考虑的因素 (前提)	(缘)
圆.5 服装设计的方法	(缘)
圆.6 服装设计的构思形式	(缘)
圆.7 服装造型与形式美	(远)

摇摇圆圆原摇摇服装外轮廓造型的设计	(远)
摇摇圆圆原摇摇服装外形的演变	(远)
摇摇圆圆原摇摇服装外形的视觉效果	(远)
摇摇圆圆原摇摇服装形式美的规律	(苑)
摇摇圆原摇摇服装设计与设计师	(苑)
摇摇圆原摇摇服装设计	(苑)
摇摇圆原摇摇服装设计原理	(苑)
摇摇圆原摇摇服装设计师的分类	(苑)
摇摇圆原摇摇服装设计师的基本技能与素质要求	(苑)
摇摇圆原摇摇服装设计师的职责	(苑)
摇练习题	(苑)
第 猿章摇摇服装色彩与流行色	(苑)
摇摇圆原摇摇服装的色彩知识	(苑)
摇摇圆原摇摇色彩的三属性	(苑)
摇摇圆原摇摇色彩的搭配	(苑)
摇摇圆原摇摇色彩的感觉	(苑)
摇摇圆原摇摇服装流行与流行色	(苑)
摇摇圆原摇摇流行的含义	(苑)
摇摇圆原摇摇流行服装的含义	(苑)
摇摇圆原摇摇流行服装的要素	(苑)
摇摇圆原摇摇流行服装的特点	(苑)
摇摇圆原摇摇流行服装的基本法则	(苑)
摇摇圆原摇摇服装流行	(苑)
摇摇圆原摇摇流行色的概念	(苑)
摇摇圆原摇摇流行色的流行周期	(苑)
摇摇圆原摇摇流行色的研究机构与预测	(苑)
摇练习题	(苑)
第 源章摇摇男装设计基础知识	(苑)
摇摇圆原摇摇男装概述	(苑)
摇摇圆原摇摇国内男装现状	(苑)
摇摇圆原摇摇男装的特点	(苑)
摇摇圆原摇摇男装的分类	(苑)
摇摇圆原摇摇男装的种类	(苑)
摇摇圆原摇摇男装设计的定位	(苑)

摇摇圆缘摇摇男装设计的过程	(怨园)
摇摇圆缘摇摇练习题	(怨园)
第 缘章摇摇男装平面款式设计	(怨缘)
摇摇缘缘摇摇服装局部造型	(怨缘)
摇摇缘缘摇摇领的造型	(怨缘)
摇摇缘缘摇摇袖的造型	(怨缘)
摇摇缘缘摇摇口袋的造型	(怨缘)
摇摇缘缘摇摇门襟的造型	(怨缘)
摇摇缘缘摇摇结构线的造型	(怨缘)
摇摇缘缘摇摇男装平面款式设计	(怨园)
摇摇缘缘摇摇服装平面款式设计	(怨园)
摇摇缘缘摇摇款式图的绘制方法	(怨园)
摇摇缘缘摇摇手工操作	(怨缘)
摇摇缘缘摇摇练习题	(怨园)
第 远章摇摇男装着装效果设计	(员缘缘)
摇摇远缘摇摇男装着装效果图	(员缘缘)
摇摇远缘摇摇着装效果图的绘制方法	(员缘缘)
摇摇远缘摇摇男装休闲装的设计与应用	(员缘苑)
摇摇远缘摇摇男装服饰搭配设计	(员缘愿)
摇摇远缘摇摇服饰品的概念	(员缘愿)
摇摇远缘摇摇服饰的功能	(员缘愿)
摇摇远缘摇摇服饰配搭的一般原则	(员缘愿)
摇摇远缘摇摇服饰配套的作用和意义	(员缘愿)
摇摇远缘摇摇服饰品的种类	(员缘愿)
摇摇远缘摇摇服饰品的设计要素	(员缘愿)
摇摇远缘摇摇饰品设计与工艺技术	(员缘愿)
摇摇远缘摇摇练习题	(员缘苑)
第 苑章摇摇男装设计与应用	(员缘苑)
摇摇苑缘摇摇衬衫设计	(员缘苑)
摇摇苑缘摇摇衬衫的种类	(员缘苑)
摇摇苑缘摇摇衬衫的设计	(员缘苑)
摇摇苑缘摇摇裤子设计	(员缘苑)
摇摇苑缘摇摇裤子的种类	(员缘苑)

摇摇圆圆摇裤子的设计	(员圆)
摇摇圆摇牛仔装设计	(员猿)
摇摇圆圆摇牛仔装的种类	(员猿)
摇摇圆圆摇牛仔装的款式开发	(员源)
摇摇圆摇便装夹克设计	(员源)
摇摇圆圆摇轮廓设计	(员源)
摇摇圆圆摇结构设计	(员缘)
摇摇圆摇西装设计	(员缘)
摇摇圆圆摇西装的种类	(员缘)
摇摇圆圆摇西装的设计	(员远)
摇摇圆圆圆摇西装的创新设计与发展趋向	(员愿)
摇练习题	(员愿)
第 愿章摇制服设计基础知识	(员怨)
摇愿圆摇制服设计简述	(员怨)
摇摇愿圆圆摇职业装的发展史	(员怨)
摇摇愿圆圆摇制服的特点	(员园)
摇摇愿圆圆摇制服的种类	(员园)
摇摇愿圆摇制服设计的原则	(员园)
摇摇愿圆圆摇制服的设计要素	(员园)
摇摇愿圆圆摇制服的设计原则	(员园)
摇练习题	(员园)
第 怨章摇制服着装效果设计	(员源)
摇怨圆摇制服着装设计	(员源)
摇摇怨圆圆摇制服设计前的准备工作	(员源)
摇摇怨圆圆摇制服款式设计的基本步骤	(员源)
摇摇怨圆圆摇制服款式设计的基本方法	(员缘)
摇摇怨圆圆摇制服设计与装饰	(员远)
摇摇怨圆圆摇制服局部装饰	(员远)
摇摇怨圆圆摇制服设计的特性	(员愿)
摇练习题	(圆缘)
第 员园章摇制服设计与应用	(圆远)
摇摇员圆圆摇制服的面料应用	(圆远)
摇摇员圆圆摇制服的常用面料	(圆远)

摇摇摇摇制服的特殊用料	(摇摇)
摇摇摇摇制服设计	(摇摇)
摇摇摇摇制服局部设计	(摇摇)
摇摇摇摇制服专题设计	(摇摇)
摇练习题	(摇摇)
参考文献	(摇摇)

引 言

我国加入世界贸易组织以来，服装业取得了长足的发展，面对海外知名品牌的挑战和国内同行间激烈的竞争，企业经营者在认识到品牌的重要性的同时，也开始认识到设计师的重要作用。这是人们在市场经济环境下的切身体会，是思想认识上的一大进步，这就为设计师的成长创造了一个千载难逢的好机遇。因此，学习服装设计的热潮在年轻人当中兴起，许多人梦想成为服装设计师，甚至于成为全国著名的服装设计师或世界顶级服装设计大师。那么如何才能成为一名合格的服装设计师呢？我们从设计师的知识结构、个人能力、市场意识来进行剖析。

作为服装设计师，首先要热爱艺术，把握潮流；其次要有深厚的艺术造诣，扎实的绘画功底；还要有一种理想——创造自己独有的艺术世界，希望美梦成真，以及敢为人先的时尚理念。服装设计师是时尚的探险者、弄潮儿，要对服装情有独钟，要对普通的面、辅料有一种独特的欣赏。

那么，作为一名服装设计师应具备哪些技能，应掌握哪些知识呢？有人认为，服装设计很简单，翻翻画报、杂志，这儿找一个领子，哪儿找一只袖子，东拼西凑，如此而已；有的人则认为，只要会做衣服就可以搞服装设计了；还有人认为，只要会画时装画，就可以做设计师了。事实上，第一种“设计师”的作品往往是各种毫无关联的服饰部件堆砌在一起的“大杂烩”；第二种“设计师”往往被束缚于自己那一点制作工艺技能中，无法应变于飞速发展的市场需求；第三种“设计师”往往只会画作品，由于不太懂如何才能做出来，所以画的作品中无法实现的居多。由此可见，以上三种观点均有些偏颇。搞服装设计要经常借鉴前人的成功之作，要从优秀的作品中汲取营养和设计灵感，但绝不等于拼凑和照搬照抄。裁剪、制作技术是服装设计的重要基础，是表达设计意图的重要手段，但并不等于学会了裁剪和制作衣服就学会服装设计了。正像学会演奏钢琴的技巧并不等于会作曲，学会砌墙并不等于会建筑设计一样，会画时装画只是掌握了一种表达设计意图的工具而已。从服装设计的过程中可以看出，在整个服装设计过程中，画设计图仅仅是设计的开始。不懂得如何实现自己的设计意图，只会“纸上谈兵”者，是无法在激烈的市场竞争中生存的。事实上，现在只会画时装画的“设计师”是找不到设计工作的，设计工作也是无法开展的。

但是，上述三种观点分别从一个侧面说明了服装设计所需掌握的知识 and 技能。

圆 设计师的知识结构

员 借鉴的本领

原始借鉴又称模仿，如虔诚地模仿（敬畏他人），竞争地模仿（超人一等），忧虑地模仿（与别人相同而不落伍，过时），三位一体地模仿：直接模仿（小孩模仿大人，猴子学吸烟）、间接模仿（积累、总结、比较、记忆等）、创造性模仿（取优创新，批判地继承）。其实，服装设计就是敢为人先的创造与发明，大胆设计，大胆改造，大胆使用新工艺、新材料、新科技的全过程。

在某种程度上，服装设计的构思阶段实际上是在头脑中进行样式的选择。设计是一种创造，但不是发明，前无古人后无来者的设计是不存在的。因此，设计就必须借鉴前人。服装设计更是如此，因为服装的变迁过程是连续的、不间断的，每一种服装都处于人类服装文化史的变迁过程中，都是承前启后的。要借鉴前人，就必须虚心地学习和研究前人的成就和经验。就服装设计来讲，首先必须学习的是服装史，因为要想在设计中准确地把握现在的流行，就必须了解服装过去的变迁过程，掌握变迁的规律。要想在设计中超越前人，就必须先学习前人的历史经验和传统技巧。不仅要学习中国服装史，而且还要学习西方的服装史，还要研究世界各地现存的民族服装。特别是对我们中国人来讲，为了在设计上赶超世界先进国家，真正与国际接轨，不仅要了解我们自己的历史，更要花力气去了解西方服装的变迁过程（因为现在国际服装的流行与西方服装的变迁是一脉相承的）。这样，面对形形色色的国际流行服装，在吸收和借鉴时，才会有自己的见解和主张，而不是盲目地照搬和抄袭。

另外，借鉴还要注意广度，除了古今中外的服装文化外，其他领域也要尽量去涉猎和学习，因为服装是一种综合性的文化现象，涉及社会科学和自然科学的各个领域。设计师的工作内容是复合型的，既要能把握当时当地的历史潮流和市场变化，又要对自己和竞争对手的实力了如指掌，还要有能力和实力组织生产，实现自己的设计意图，为企业带来利润。因此，设计师要有广博的知识和丰富的经历，要热爱生活，对生活中的事物都很感兴趣，要有强烈的好奇心。只有这样，在设计构思时才能广开思路，广泛借鉴。只有“站在巨人的肩膀上”，才能设计出高于前人的作品。这就是借鉴的重要性。

圆 设计的能力

服装设计是以下一个往复进行的过程：

预测→收集信息→策划→开发计划→设计与制作→销售→信息反馈→总结

设计是一种造物的过程，有了好的构思后，接着就是如何来完成和实现这个构思。把设计构思画在纸上，不能说是设计的完成，那仅仅是设计的开始。服装设计效果图是设计构思的视觉性表达手段之一，而这个设计构思能否实现，还有待于运用具体的衣料，通过一定技巧的裁剪、制作工艺来探索其实现的可能性。因此，作为设计师，如果对衣料的性能、裁剪方法和制作技术等实际操作技能一无所知的话，其构思肯定是不着边际的。经常看到许多设

计效果图画得很美，但实际上是不可能做出来的，或者即使勉强做出来也无法穿用（或因没有考虑开口而穿不进去，或穿上根本动不了，迈不开步，抬不起胳膊，弯不下腰）。可见，掌握裁剪、制作的基本技能对于设计师不仅十分重要，而且必不可少。事实上，许多设计的技巧、设计的感觉不在纸面上，而在实际制板、裁剪和缝制的过程中。服装上所谓的“线条”和“造型”，也绝不是纸面上的线和形，而是立体上的三维空间中的线和形，这种感觉只有在三维空间的实际训练中才能提高。无论是巴黎的高级时装设计师，还是一般成衣企业的设计师，除了用绘画的形式表达自己的设计意图外，主要还是在立体的衣服造型上来把握设计的。因此，无论是巴黎的高级时装店，还是其附属的服装学校、纽约的 云蹇（纽约时装工科学院）及日本的文化服装学院，在培养设计人才时，制板、裁剪和制作技术都是学员们必修的一门主要课程。

猿 深厚的艺术造诣

服装设计既是一种产品设计，也是一种艺术创作。因此，广泛的艺术修养对于服装设计师就显得至关重要。曾被誉爲“时装之王”的法国高级时装设计大师克里斯羌·迪奥尔就是具备了建筑、绘画、音乐等多方面知识的一位时装界的巨匠。他的弟子伊夫·圣·洛朗也是一位艺术才华横溢的天才。从伊夫·圣·洛朗的作品中可以看到他的设计灵感来源之广，可以感受到当代艺术大师们的影响：热情奔放的西班牙风格，华美多姿的俄罗斯情调，单纯豪放的非洲风格，端庄鲜明的中国风格，还有那古典味浓郁的委拉斯凯兹式的婚礼服、色彩明朗的毕加索风格、简洁明快的蒙德里安冷抽象艺术和波普艺术等，都在其作品中有着独特的运用和发挥。现在活跃于国际时装舞台上的设计大师三宅一生、戈尔齐埃、谬葛莱等，也都是些艺术才华出众的艺术家。深厚的艺术造诣决定了设计师们无穷的创造力。

源 丰富的市场经验

设计师应关注以下几方面的市场信息。

（员）面、辅料市场：本地区内、外面料与辅料的市场。

（圆）资料信息市场：时装信息、流行趋势、设计师手稿资料信息等。

（猿）成衣市场：品牌、批发与零售。

（源）服饰市场：首饰、配饰、美容、护肤等。

（缘）生产一线市场：制作、洗水、制衣、整染、印花生产基地等。

作为一种产品设计，服装设计效果的优劣不是靠某位专家来评说的，而是由市场来检验的。因此，设计师如果对自己所服务的目标市场一无所知，那将非常危险的，因为其设计的服装产品投产后很可能不被市场认可而造成积压，给企业带来巨大的经济损失，甚至使之倒闭。设计师应保持自己的个性和独特的设计风格，但这并不等于无视市场的需求。设计师与画家不同，不能孤芳自赏，一定要时刻注意把握市场的新动向，在保持自己的设计风格的基础上，一定要站在消费者的立场上，每个细节都设计到位，这样才能在激烈的市场竞争中立于不败之地。

圆 设计师的人格魅力

作为一名服装设计师，除了具备上述的知识和技能之外，还有一个非常重要的因素，即设计师的人格。俗一点讲，即“要做名师，先做好人。”文一点讲，应是“德才兼备”。如果品德不良，不讲信誉，自私自利，遇事先斤斤计较个人得失，毫无奉献精神，那么，这类人在工作中也就很难卖力气去敬业地工作，很难替别人着想，也就无法与人合作。现代企业在组织结构上是一个军事化的分工合作的集团，不是任何个人能完成所有部门和工种的工作的。因此，设计师必须摆正自己的位置，切不可高高在上，盛气凌人，目空一切。能否与别人合作，特别是能否与比自己能力强的人合作，往往是一个设计师能否成功的关键。俗话说讲，“一个好汉三个帮”，在个人人格魅力的吸引下，使可在其周围聚集着一大群心甘情愿地与同甘共苦的能人。目前，政治的稳定、经济的腾飞、服装业的发展为我们的设计师施展才华提供了“天时”和“地利”的大好环境和历史机遇，而能否成功，在某种程度上讲，关键在于对“人和”这个因素的把握。“人和”的现代意义即在工作中能处理好人与人之间的关系，能很好地与人合作，能承认他人的长处，能容人，会用人。

另外，在市场上与同行竞争时，也要堂堂正正，千万不要靠拆别人的台来抬高自己。“文人相轻”、“同行是冤家”这种过去小农经济时代的陋习不是我们这个时代所需要的。

獠 设计师的行为方式

设计师要学会工作，学会学习，学会生活。

(员) 工作积极主动，要全力投入，兴趣浓厚，体现主人翁精神。

(圆) 与公司和企业合作，把它们当作客户，让公司和企业光顾你的才华，向它们推荐你的理念。

(猿) 有敬业精神与团队精神，任何一个项目都是通过团队共同的力量来完成实现的，用普通的方法使工艺方面达到最佳的效果。

(源) 设计师是艺术的创造者，又是服装人。自己的设计眼光要高于他人，又要走在市场的前沿，所以为了企业，为了自己所干的这份工作，应尽到自己的责任。对本行业要有一种执着的追求、创新探索的精神，虽然工作很辛苦，但又苦中求乐，倍感幸福

(缘) 有较强的质量意识，有较高的工作效率，做到“快、捷、勤、节、美”。

(远) 应时刻站在投资者的角度运作市场，只能成功，不能失败，给企业至少要有一种安全感，尽可能减少冒险系数。

(苑) 要懂得推销自己，应是一位很好的推销员；要有市场数据支持你的设计；要善于表达，与各部门主管及技术人员多沟通思想，推销自己的设计理念。

(愿) 要有准确的领悟能力、全面的统筹能力、充分的展示能力。

(怨) 要懂得服装市场及品牌的运作状况，懂得分析品牌的优势；要向客户学习，因为他们代表一定的消费群体，要相信他们的直觉，然后根据他们的意见，正确地分析、总结与判断。

(员) 对市场要有了解，多观察、多分析，具备主导与开发的能力；要深入市场，不能闭门造车，坐享其成，更不能异想天开；要有独当一面的能力。

(员) 要学会制作故事版。故事版系灵感来源图，是设计师根据企业品牌的路线设计或制作的一系列实施的方案图，例如设计部内部团队沟通版、市场配合版、设计师系列版、个人品牌版、服装系列版。

(员) 设计方案要短、平、快，赢利要高，要做到艺术与实用相结合（即学院派与市场派相结合）。

(员) 要掌握服装设计的六个基本条件，即什么人（憎）穿？什么时候（憎）穿？什么场合（宰）穿？穿什么（宰）？为什么（宰）这么穿？怎么样（匀）穿？

(员) 要痛痛快快地工作，痛痛快快地玩，痛痛快快地学习与生活；要学习港人的敬业精神；要具备前卫、激情、自信、乐观、青春的设计意识。

总之，作为一名合格的服装设计师，优秀的品德是首要的条件。

摇摇人体比例与结构

摇摇人体比例

摇摇所谓人体比例（~~身体比例~~），是指人体与各个体部之间的大小比较，通常是指人体各个体部间的长度比例，并且以数量的形式来体现的。人体形体比较复杂，一般由头、躯干、上肢和下肢四大部分组成。

头部分为脑部、脸部、发部三部分。脸部主要由眼、嘴、耳、鼻组成。躯干分为颈、胸、腹、背、髋等部分。上肢分为肩、上臂、肘、前肩、腕、手等部分。下肢分为大腿、膝、小腿、踝足等部分。就其研究方式来讲，有三种方法：基准法、黄金分割法和百分比法。其中基准法在服装设计应用中较为广泛，也就是以头的长度为基准而求其与整个身长的比例。例如，头的长度为 $\frac{1}{8}$ ，那么整个身高就是 $8 \times \frac{1}{8}$ ，即服装设计表现中的标准人体比例为愿头半人体长度。在服装的理论研究领域内，除以头长为基准之外，还有以鼻长、面长、中指长、手长、脚长等为基准的。本书介绍的是以头长为基准的人体比例。

愿个半头长人体的比例分配如下：

- 第一头高：自头顶至下额底；
- 第二头高：自下额底至乳点以上；
- 第三头高：自乳点以下至腰部；
- 第四头高：自腰部至趾骨联合；
- 第五头高：自趾骨联合至大腿中间；
- 第六头高：自大腿中间至膝盖；
- 第七头高：自膝盖至小腿中上部；
- 第八头高：自小腿中上部至踝骨处；
- 第八个半头高：自踝骨处至地面。

其中，手的长度约等于面的长度，脚的长度约等于头的长度。上肢自然下垂时手处于大

腿的中部，上臂略长于头的长度，下臂约等于头的长度。

由于人们审美观念的差异及人体本身实际比例的不同（东西方人的身高约差为半个头），因此，在世界服装领域内，特别是反映到服装教学过程中的服装人体比例上，不同的国家、种族（白种人、黄种人、黑种人）有所不同。例如，美国纽约时装工艺学院的服装教学中的人体比例为 7 个半头长；日本东京文化时装学院的服装教学中的人体比例为 7 个~ 8 个头长之间；时装之都法国巴黎的埃斯莫德（Esmod）时装设计学院的服装人体比例常常是 8 个头长以上。当然，服装人体比例也伴随着时尚和服装文化的发展而变化，各国、各种族之间均有所不同。

4.1 男性人体、女性人体、儿童人体的比较

4.1.1 男性人体特征与基本比例

4.1.1.1 男性人体特征

颈部：男性脖颈较粗，前中央有喉结突出。

肩部：男性肩宽而平，肩宽为 7 个头长，呈方形，宽而结实。

胸部：男性胸廓较长而宽阔，外形如倒梯形；胸大肌发达明显，但较平缓，两乳间距为 7 个头长。

腰部：宽度略小于 7 个头长，整个躯干上大下小。

臀部：男性盆骨高而窄。

上肢：比女性的长，肘部宽大，手较宽厚而粗壮。

下肢：腿肌强劲，分界明显，曲线形成明显的对比。

男性人体结实魁梧，骨骼和肌肉丰满有力，颈部粗壮，肩部宽阔，骨盆窄而浅，四肢强健，曲线较缓。

4.1.1.2 男性人体比例

人体比例一般以头长为单位进行等分，等分线均处于起决定作用的部位。

熟悉男性和女性体形之间的比例变化是很重要的。希望大家从一开始就能留意到这样一个事实：男、女人体之间从头到脚都是有区别的。男性人体比例具有以下特征：

(1) 肩的宽度占头长的 $\frac{7}{8}$ ，两乳间距为 7 个头宽；

(2) 腰部宽度略小于 7 个头长；

(3) 腕恰好垂在大腿分叉的平面上；

(4) 肩居于由头顶向下之 $\frac{7}{8}$ 平面上；

(5) 双肘约居于肚脐的水平线上；

(6) 双膝正好在人体高的 $\frac{7}{8}$ 偏上处。

男性与女性人体的主要区别是在盆骨上，男性较女性窄而浅。此外，男性骨骼和肌肉结

实丰满，这是在绘画时要予以充分注意的一点。由于性别不同，男、女在生长发育过程中，人体比例的变化有较大的差别，幼儿时不太明显，随着其成长过程，变化也越来越明显。这里按以下几种人体进行比较分析，让我们更深入地了解人体的性别及成长过程中的变化规律，有助于我们更好地进行服装设计的表现。

服装是为人体服务的生活必需品之一，服装设计离不开对人体的研究。了解男性人体的体型特征、基本比例、动态举止可以更好地进行男装设计。

女性人体比例与人体特征

女性人体比例具有以下特征：

(员) 女性人体较窄，其最宽部为两个头宽；

(圆) 下额较小，颈部细而长；

(猿) 乳头位置比男性稍低，距脐约一个头长；

(源) 腰线较长，腰宽为一个头长，肚脐位于腰线稍下方；

(缘) 股骨和大转子向外隆出，臀部丰满低垂，其正面比胸部宽，背面则比胸部窄，关键是胸部两腋间距前窄后宽所致；

(远) 大腿平而宽阔，富有脂肪，从膝向下画小腿可以稍微画得长些；

(苑) 臀肌较小且不明显，手较小而较嫩，腕和踝较细弱，足较小略呈拱形。

一般来说女性体形苗条，肌肉不太明显，头发、胸部和盆骨是女性的明显特征。

一个简单的划分女性身体比例的方法是：员猿至膝、圆缘至腰、猿苑至头顶。

儿童人体比例与人体特征

就儿童的生长规律而言，大体上分为四个阶段。

(员) 婴儿 (员~猿岁)

为猿~源头高，五官占脸部的员猿，腿短而肥胖。颊部丰满圆润，下额较低，上唇稍显突出，小圆鼻，小耳朵圆厚，眼大且有神采，好动。肉体富有脂肪，出生时，平均身高为缘厘米，平均体重为猿公斤左右。出生后的圆~猿个月内，身高可增加员厘米左右，对色彩醒目的东西较为敏感。后期可以简单的模仿，比如学走路、说话等。

(圆) 幼儿 (源~远岁)

为缘个头高，五官仍占脸部的员猿，但五官形象比婴儿更为明显，比婴儿时腿长得长了一些，肥胖，圆圆的肚皮，身高、体重都有明显的增加。超过源岁后，体重、身高的增加比较固定，每年体重均增加员公斤，身高则增加缘~远厘米，这一时期的儿童智力、体力等发展很快，已进入唱歌、跳舞、画画、识字的时间。男孩与女孩在性格上也出现了一些差异。

(猿) 少年 (远~员圆岁)

为苑个头高，他们较长的腿和手臂。此外，其原有的婴儿脂肪正在逐渐消逝，并显露出膝、肘等部位的骨骼及其他成人人体的特点。这是儿童运动机能和智力发展显著的时期。