

# 模块一 服装设计概述



## 模块学习目标

1. 理解服装设计的美感特征、服装设计者应该具备的行业素质。
2. 掌握服装、服装设计概念。
3. 能灵活运用服装设计者应该具备的行业素质自觉武装自己。
4. 具有服装设计创新意识。

## 子模块一

## 服装设计概念

### 一、服装的含义

#### (一) 服装的概念

广义的服装是指衣服、鞋帽、服饰配件的总称。

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。与服装相近的词有时装、成衣、衣服、衣裳等。

#### (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,它是完成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构成服装。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。人造纤维(也称化学纤维)的发明,在材料的发展史上则是另一个巨大的变化,它使服装的材料不再受自然条件的制约,变得更加丰富多彩。再次是制作,它是把材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来完成。设计、材料、制作,这三者是相辅相成,缺一不可的。

### 二、服装设计的含义

#### (一) 服装设计概念

服装设计是运用各种服装知识、剪裁及缝纫技巧等,考虑艺术及经济等因素,再加上设计

者的学识及个人主观观点,设计出实用、美观,合乎穿着的衣服,使穿者充分显示本身的优点并隐藏其缺点,衬托出穿者的个性,设计者除对经济、文化、社会、穿者生理与心理及时尚有综合性之了解外,最重要的是要把握设计的原则。设计原则是说明如何使用设计要素的一些准则,经过多年经验、分析,及研究的结果,也就是美的原则在服装上的应用。

服装设计是一个总称,根据不同的工作内容及工作性质可以分为服装造型设计、结构设计、工艺设计。设计的原意是指“针对一个特定的目标,在计划的过程中求得一种问题的解决和策略,进而满足人们的某种需求”。设计所涉及的范围十分广泛,包括社会规划、理论模型、产品设计和工程组织方案的制定等等。当然,设计的目标体现了人类文化演进的机制,是创造审美的重要手段。服装设计顾名思义是设计服装款式的一种行业,服装设计过程“即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,达到完成设计的全过程。



图 1-1 服装设计图片

### (二) 服装设计的前提条件

服装所具有的实用功能与审美功能要求设计者首先要明确设计的目的,要根据穿着的对象、环境、场合、时间等等基本条件去进行创造性的设想,寻求人、环境、服装的高度谐合。这就是我们通常说的服装设计必须考虑的前提条件——T. P. O. 原则。T. P. O. 三个字母分别代表 Time(时间)、Place(场合、环境)、Object(主体、着装者)。

1. 时间(Time) 简单地讲不同的气候条件对服装的设计提出不同的要求,服装的造型、面料的选择、装饰手法甚至艺术气氛的塑造都要受到时间的影响和限制。同时一些特别的时刻对服装设计提出了特别的要求,例如毕业典礼、结婚庆典等等。服装行业还是一个不断追求时尚和流行的行业,服装设计应具有超前的意识,把握流行的趋势,引导人们的消费倾向。

2. 场合、环境(Place) 人在生活中要经常处于不同的环境和场合,均需要有相应的服装来适合这不同的环境。服装设计要考虑到不同场所中人们着装的需求与爱好以及一定场合中礼仪和习俗的要求。一件夜礼服与一件运动服的设计是迥然不同的。夜礼服适合于华丽的交际场所,它符合这种环境的礼仪要求,而运动服出现在运动场合,它的设计必然是轻巧合体而适合运动需求的。一项优秀的服装设计必然是服装与环境的完美结合,服装充分利用环境因素,在背景的衬托下更具魅力。

3. 主体、着装者(Object) 人是服装设计的中心,在进行设计前我们要对人的各种因素进行分析、归类,才能使人们的设计具有针对性和定位性。服装设计应对不同地区、不同性别和年龄层的人体形态特征进行数据统计分析,并对人体工程学方面的基础知识加以了解,以便设计出科学、合体的服装。从人的个体来说,不同的文化背景、教育程度、个性与修养、艺术品位以及经济能力等因素都影响到个体对服装的选择,设计中也应针对个体的特征确定设计的方案。

## 三、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。

### 第一,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,例如单色面料、多色面料等本身就具有丰富的美感;其次是不同色彩的搭配产生的美感,其中包括不同面料的色彩搭配,还有服装与服饰、肤色、环境等对比所产生的谐调美。

### 第二,材质美

材料是服装设计中的一个重要因素。在服装设计当中,服装材料的本身就具有一种美感,例如有的材料有肌理效果,有的材料悬垂感较强,有的材料具有挺括性。另外,不同材质的面料搭配在一起也会产生一种新的美感。

### 第三,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,其次是艺术性,而在一些特殊的服装中,艺术美是第一位的,而实用是第二位的,例如高级礼服或某些发布会中的表演装。

### 第四,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、变化,至今仍有许多服装保留着其民族特点,例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。

## 子模块二

## 服装设计师应具备的条件

### 一、成为合格服装设计者的方法

要想成为一名服装设计师不是一件容易的事,不仅需要有一定的天赋,而且更需要懂得学习方法并为之付出辛勤的努力,才能学有所成。



图 1-2

#### (一) 要重视专业资料 and 各类信息的收集和整理

服装设计中常使用的再生服装的设计方法,尽管很实用,但从更高要求来看,它很难摆脱

他人构思的影响,难以获得创新和超越。因此,我们需要更广泛地获取专业以外的各种信息,比如科技发展的成果、文化的发展动态、各种艺术门类的作品以及存在于文学、哲学、音乐中的反映意识形态的各种思潮和观念等,以此来拓宽知识面,增长见闻,博采众长,从中获得更多的启迪进而产生更好的想法。

### (二) 要善于在模仿中学习提高

模仿行为是高级生命共有的本性特征。记得美国心理学家称:作为人行为模式之一,模仿是学习的结果。在学习过程中使用模仿手段,从行为本身来看,应该算是一种抄袭,是创造的反义词,它不能表现出自己的技术或能力有多好,但是,应该看到,许多成功的发明或创造都是从模仿开始的,模仿应该视为一种很好的学习方法。

### (三) 要不断提高审美能力,树立起自我的审美观

审美能力,也称“审美鉴赏力”。是指人们认识与评价美、美的事物与各种审美特征的能力,也就是说,人们在对自然界和社会生活的各种事物和现象作出审美分析和评价时所必须具备的感受力、判断力、想象力和创造力。作为设计师,培养和提高审美能力是非常重要的,审美能力强的人,能迅速地发现美、捕捉住蕴藏在审美对象深处的本质性东西,并从感性认识上升为理性认识,只有这样才能去创造美和设计美。单凭一时感觉的灵性而缺少后天的艺术素养的培植,是难以形成非凡的才情底蕴的。

### (四) 要尽快让自己变得敏感起来

设计创作的最初灵感和线索往往来自于生活中的方方面面,有些事物看似平凡或者微不足道,但其中也许就蕴含着许多闪光之处,如果设计师对此熟视无睹,不能发现它们的存在,就不能及时地去捕捉它们和利用它们,那么,许多有用的设计素材就会失之交臂。

### (五) 要尽快让自己变得时尚起来

虽然,有时时尚的东西不见得都好、都美,但设计师必须要有接纳的胸怀,对待新观念、新现象不能带有先入为主的惯性思维,要学会把自己放进去,去接受,去思考,这样才可能使设计作品能与时代同步,甚至引领时尚。

### (六) 要主动为自己创造实践的机会

服装设计是一门实践性很强的学科,只有通过不断的实践才能真正认识服装,才能获得更多的直接经验,才能做出真正好的有用的设计。

### (七) 要学会与人沟通、交流和合作

作为设计师,必须树立起团队合作意识,要学会与人沟通、交流和合作。这方面的能力,需要在校学习期间就开始注意锻炼和培养,并努力使之成为一种工作习惯,这对今后开展工作会十分有益。

## 二、服装设计者应该具备的行业素质

### (一) 绘画基础与造型能力

绘画基础与造型能力是服装设计师的基本技能之一。通过在学校系统地学习和培训,如果不能很好地用绘画方式表达设计意念的话,那将为自己的创作带来很大的困难。

### (二) 丰富的想象力

独创性和想象力是服装设计师的翅膀,没有丰富想象力的设计师技能再好也只能称为工匠或裁缝,而不能称之为真正的设计师。设计的本质是创造,“设计”本身就包含了创新、独特之意。自然界中的花鸟树木,我们身边的装饰器物,丰富的民族和民俗题材,

音乐、舞蹈、诗歌、文学,甚至现代的生活方式都可以给我们很好的启迪和设计灵感。千百年来,服装的历史长河中正是由于前人丰富的想象力和独创的精神才给我们留下了丰厚的宝贵财富。

### (三) 对款式、色彩和面料的掌握

服装的款式、色彩和面料是服装设计的三大基本要素。

服装的款式是服装的外部轮廓造型和部件细节造型,是设计变化的基础。外部轮廓造型由服装的长度和纬度构成,包括腰线、衣裙长度、肩部宽窄、下摆松度等要素。服装的外部轮廓造型形成了服装的线条,并直接决定了款式的流行与否。部件细节的造型是指领型、袖型、口袋、裁剪结构,甚至衣褶、拉练、扣子的设计。

### (四) 对结构设计、裁剪和缝制的理解

对结构设计、裁剪技术的学习,也是服装设计师必须掌握的基础知识。结构设计是款式设计的一部分,服装的各种造型其实就是通过裁剪和尺寸本身的变化来完成的。如果不懂面料、结构和裁剪,设计只能是“纸上谈兵”。只会画图、不懂打板的设计师肯定不是一个完美、成熟的设计师。不懂纸样和结构变化,设计就会不合理、不成熟,甚至无法实现。

### (五) 对服装设计理论及历史的了解

服装设计的初级阶段是对一些基础技法和技能的掌握,而成功的服装设计师更重要的是应具备设计的头脑和敏锐的创作思维,只掌握基本技能、能画漂亮的效果图是远远不够的。现在的艺术院校服装设计专业都开设有服饰理论课程,学生通过这些课程可以了解中外艺术史、设计史、服装史和服饰美学等理论知识,同时还能开阔学生的眼界、拓宽设计思路,启发他们的设计灵感。

### (六) 对服装发展史和大师风格的掌握

了解和掌握服装发展史及大师的风格是成为服装设计师的一条快捷之路。从20世纪初期的CHANNEL到本世纪初的加里亚诺,每一位设计大师都为我们在服装史上留下了恒美的一笔:20年代、30年代优雅浪漫的低腰露背装,50年代典雅富贵的高级时装,60年代、70年代叛逆怪异的嬉皮士/朋克服饰,80年代宽肩、松身男性化职业女装,90年代型甘迷人的蕾丝、透视服饰……只有深入学习20世纪服装的发展历史,才能理解那个时代大师们的设计风格和艺术表现,从而借鉴到自己的服装设计当中。

### (七) 了解市场营销学与消费心理学

一名成功的设计师首先应在市场上取得成功,要根据企业的品牌定位规范自己的设计风格和路线。卡尔·拉格费尔曾同时兼任夏耐尔、芬蒂、克罗耶等三家国际著名品牌的首席设计师,在为每个品牌策划设计时,都以该品牌的定位为准则,张扬了3种不同品牌风格,被誉为“天才设计师”。

服装设计师最终要在市场中体现其价值。只有真正了解市场、了解消费者的购买心理,掌握真正的市场流行(而不是时装杂志上颁布的理性趋势)。并将设计与工艺构成完美的结合,配合适当的行销途径,将服装通过销售转化为商品被消费者接受,真正体现其价值,才算成功完成了服装设计的全部过程。

### (八) 电脑运用能力

随着电脑技术在设计领域的不断渗透,无论在设计思维和创作的过程中,电脑已经成为服装设计师手中最有效、最快捷的设计工具,特别是在一些较正规的服装企业中对服装设计CAD、服装设计CAM等设计、打板、推板软件的运用十分普及,绣花纹样、印花纹样等也是靠

计算机来完成。

### （九）观察力和敬业精神

作为一名服装设计师,对服装具有敏锐的观察力是非常重要的。由于在服装设计教育中,过多地强调基础技能和技法训练,学生往往市场意识淡薄,缺乏明晰的思路、敏锐的观察力以及整体的思维能力,毕业后又常不能很快适应设计师的工作。怎样去主持一个品牌设计,要靠设计师较强的综合能力和对服装敏锐的观察力,这不仅需要技术上的创意,还需要用理性的思维,去分析市场,找准定位,有计划地操作、有目的地推广品牌。所以,如何做出你的品牌风格,使目标消费者穿得时尚;如何吸引你的顾客,扩大市场占有率,提高品牌的品位,增加设计含量,获得更大附加值,创造品牌效应,是服装设计师应具备的基本素质与技能。



### 思考与练习

#### 1. 名词解释

服装 服装设计

#### 2. 怎样理解服装的构成要素?

#### 3. 怎样认识服装设计的前提条件?

#### 4. 服装设计的美感特征有哪些?

#### 5. 如何理解服装设计者应具备的条件?

# 模块二 服装设计的方法



## 模块学习目标

1. 认识服装设计布局的要求和方法。
2. 理解服装设计构思相关知识。
3. 掌握服装生产、服装生产管理概念、服装生产方式。
4. 能灵活运用服装设计方法。
5. 具有服装设计方法创新意识。

## 子模块一

## 服装布局设计

服装布局设计是现代造型艺术的新名词,与各种视觉艺术中讲究的构图有密切的关系,主要是指设计者在相对有限的空间中,对自己所要表现的形象运用排列、组织、重叠、穿插等手段,使整个空间获得一种设计者所需的特定结构布局,取得恰如其分的艺术效果,这在中国画中称为经营位置、章法等。实际上,服装布局设计的好坏,直接影响到视觉传达者对观者的有效支配作用,以此达到明确设计者的终极目的,并能引导观者按设计师的思路去了解并欣赏服装。

在绘画艺术作品中,人物、景色成为构成的主要元素。平面设计是以设计的内容作为构成布局的元素。而服装设计布局的元素是由设计者的思路,及服装人体结构和工艺制作技术,服装服饰搭配等组成,其中设计布局包括:外轮廓造型、款式、装饰、线、面、及各种图型、色彩等。服装结构是指服装在衣片上产生的结构线条,工艺是指制作服装而选用的各种手段,搭配是指内外衣、上下装、衣服与配件的各种关系。

### 一、水平线布局

水平线在视觉上给人以安静、静止、祥和、沉着、宽广、理性等印象,在服装设计中,由水平线布局构成的服装效果,能给人以舒展、稳定、平静、庄重之感觉。

#### (一) 水平线上部分布局

设计目标集中于领、胸、肩等部位,在服装设计运用中甚广,胸部是设计的重点。

#### (二) 水平线附近分布局

设计元素集中在服装的腰线周围、由于服装分成上下两部分、因此下摆线的长短就显得比

较重要,这影响整个服装的比例效果,要结合黄金分割的设计来进行塑造 比如:3:5.5等比例关系。

### (三) 水平线下部分布局

设计中心集中于臀部周围区域,服装布局有偏重感觉,因此设计中要避免“头重脚轻之感”,要结合面料,色彩及配件来进行协调。一般这些位置上设计,比如采用打褶、绣花、缉线、蝴蝶结、拼贴等形式,以此产生华美,富丽的气质。

### (四) 水平线上中下分别布局

设计集中于:领、胸、肩、中、腰、臀等。这种方式布局能产生上下呼应的效果,在服装设计中属于比较平稳协调的设计,但要注意彼此间的比例关系。

## 二、垂直线布局

垂直线给人的感觉是上进、积极、坚强、耿直、刚毅、简单、单纯等印象。由此构成的布局有挺拔、细长、苗条、轻快之效果,是常用的设计技术手段。这种布局形式能使视觉集中于分布处、或游离于各分布处之间,因此引申出以下几种形式。

### (一) 中心线附近垂直布局

设计集中于门襟两侧,视觉上相对集中、醒目,呈静止状态,一般用在较为保守的服装上。

### (二) 偏左部分垂直线布局

设计集中于服装的左部区域,整体上呈不对称、不平衡状态,有动感,但要注意在整体上作适当考虑,以此达到左右视觉上的基本平衡。

### (三) 左右垂直线布局

设计集中在左右两侧,这种布局四平八稳,在一般成衣设计中较为常见。

## 三、其他布局形式

### (一) 斜线布局形式

斜线给人感觉为不稳定、活泼、有动感等,在视觉上往往能产生动态效果。斜线一般采用的角度为45度,在设计中能使空间分成几大部分。斜线布局主要有以下几种:

(1) 单向斜线布局又可分为局部和整体两种。

a. 局部。设计集中在肩、胸、腰、臂下摆等处。

b. 整体。设计斜线分布于全身在视觉上能产生韵律美感,如斜纹图案或斜向的装饰线条。由于布局不对称,在设计中往往运用一些设计细小的结构来达到整款的视觉平衡。这种设计手法较多运用在晚装设计中。

(2) 按设计方法有向内和向外倾斜两大形式,向内设计能增强人的修长感;向外设计布局会加沉重感,主要运用在裙装中。

### (二) 曲线布局形式

曲线形式多种多样,可以是规则的圆形椭圆形,也可以是不规则的曲线形式。它们在视觉上给人柔软、温和、优雅、女性化、率真、可爱、丰满、天真、完美之感觉,并能在视觉上形成流动感。由于曲线是所有线条中最适合表现女性人体曲线的优雅线条,因此广泛运用于女装的服装设计中。比如:波浪状卷边、立裁中的裙装,喇叭裤、荷叶边等。

曲线布局形式包括外轮廓曲线布局和内部结构曲线布局两部分。



### 1. 外轮廓曲线布局

这是最能考虑女性人体因素的一种布局构思,通过表现女性的曲线美感来设计外轮廓曲线。设计重点在女性的腰部、臀部、胸部,用于整体处理造型设计在展现女性优美的轮廓曲线,如X形、S形均属于外轮廓曲线布局。

### 2. 内部结构曲线布局形式

设计重点领、胸、腰、后背、手臂、臀、下摆等部位,可以是平面镶拼分割,也可是立体状布料的表现。内部结构曲线布局有规则与不规则之分,规则曲线布局是通过设计褶裥、分割线、装饰物等的均匀曲线分布所形成。如公主线、插肩袖等。不规则曲线布局则呈现不均匀的分布,有不对称感,有流动的视觉效果,款式上带有一定的创意,在服装中常采用这种不规则的设计布局。

### (三) 弧线布局形式

弧线呈弯曲状态,兼有直线和曲线的性格特征,衣袖上,弧线给人以柔中带刚、刚柔并举之效果,是阴柔、妩媚稳重、优雅的表现,并具有方向性,可以是内凹、也可以外凸,内凹弧线较为饱满而外凸有一股张力,弧线的弯度也可以给人以不同的感觉,弯度越大,视觉越强,反之越弱。

在服装设计中,弧线布局可以是纵向分布,也可以是横向设置,设计部位集中于领、胸、腰、臀、下摆。

弧线布局一般用于对称设计,内凹适合表现优雅、柔美,外凸的服装设计具有一定能力,比较有青春气息。

### (四) 交叉线布局形式

交叉线是直线之间的互拥交汇,在空间中交于一点,在视觉上给人一种冲撞感,具有一定的形式感觉,在服装设计上是几个几何图案的分割,分割后的四周线式快速向中间集中,视觉集点也在交叉点形成,因此引点是完全适合造型独特的装饰品点缀。在交叉线布局中,如果是对角正交叉,则显得四平八稳,服装上比较保守拘谨,如采用不规则支配交叉则显得多姿多样,如运用面料相互缠绕形式的交叉布局,采用有镂空配饰交叉等手段进行服装设计布局。

### (五) 折线布局形式

折线是两条不同方向的直线相交汇,在视觉上给人以有力、明确、沉着等感觉,在设计上装饰、点缀的区域,一般在折线附近。如礼服中的V形领口设计。

### (六) 放射线布局

放射线是许多直线相互间密集交叉,由交叉点向外放射,在视觉上给人们闪光醒目的感觉。视觉效果属于发散开放型,具有很强的视觉冲击力。在服装设计中主要表现为运用服装的绞绕、打结、抽褶等工艺方法,一般采用立裁方法加以完成。其特点是放射点既是其力的中心又是设计的中心,是吸引人的视觉焦点。一般在肩、腰侧、腋下、前胸、后背等。

### (七) 锯齿线布局

锯齿线即Z字形线是连续的折线,属于较为古老的线条形式之一。在视觉上给人以突兀、坚韧、力量、男性化感觉,用于领、肩、胸、腰等。较明显的部位,有规则与不规则,整体上成垂直或水平线状态。不规则布局呈现不对称和不均衡状态,形式上更为活泼自由,要注意运用形式美法则进行协调统一。在羊毛彩图案中运用较广。

### (八) 十字线布局

十字线是水平线和垂直线的相互交叉,因此在视觉上十分突出,给人们结实、稳定厚重、醒

目之感觉,常用在女装设计中,可分为对称和不对称或两大类的布局构图。

### 1. 对称式十字线布局

有以下三种情况:水平线居中(在腰线附近)、垂直线居中(龙门襟附近)、水平线向下偏移,垂直线居中,产生水平线下沉,而垂直线有明显向上生长的感觉。设计重心在臂、膝、下摆等部位。水平线向上偏移,垂直线居中产生水平线向上伸展,而垂直线明显向下沉。设计重心在胸、领、肩等部位。

### 2. 不对称式十字线构图

有两大类,一类是垂直线偏左,水平线分别处于上中下三个区域,或水平线条分布于上中下区域外。这类设计构图实际运用中比较有限,主要因为人的视觉习惯偏向右边。另一类是垂直线偏右边,水平线分布于上中下区域。十字线布局时在剩余部分即空白区域可根据情况安排设计元素,来填补空白。

## 子模块二

## 服装设计常用方法

服装设计方法是指结合设计要求,按设计规律完成的设计手段,我们既可以将这些方法进行单项的理解和训练,又可以将这些方法综合起来运用。时装设计是一种创造,它通过对构成服装的众要素进行变化重组,使其具有崭新的符合审美要求的面貌,从而完成服装新款的创造。

艺术是相通的。服装的设计有时也借鉴了其他造型艺术设计的方法,如加减法、夸张法等。常用的服装设计方法如下:

### 一、加减法

在追求奢华的年代中,加法用的较多,在追求简洁的时尚中减法用的较多,无论是加法还是减法设计,恰当和适度是非常重要的,在利用基本素材的基础上,不过多变化形体,而是运用原有素材的形态进行大小不同的组合。注重素材在设计上的增减,讲求素材在设计上的形式美感,在整体的造型表现上能依然清晰地见到原有素材形态的存在。

### 二、拆解组合法

拆解组合法是选择一种或几种不同素材,在此基础上拆解或打破原有的素材形态,在某个设计主题中组合变化为一个有机的整体,创造出新的设计形象。采用拆解组合方法要注意避免刻板机械的设计组合,组合并不是将所有的素材元素进行堆砌,而是利用素材的精华要素,根据设计主题的需要,巧妙地进行拆解组合造型,才能达到出奇制胜的设计效果。

### 三、自然摹仿法

采用摹仿自然形态的手法进行设计在许多表演服装中常可看见,尤其在主题性极其明确的歌舞剧服饰表现中比较普遍。自然摹仿法要着重于突出设计的写实性,它能直接表现出某种素材在服装上的外在形象,拉近人与素材的距离,烘托出设计主题的气氛。自然摹仿的设计要集中体现素材的自然美感,去掉多余的纯制作意识,使作品自上而下流露出朴

实自然的形象。

#### 四、转移法

它是将一种事物转化到另外的事物中使用,这可以使在本领域难以解决的问题,通过移位,产生新的突破,它主要表现在按照设计意图将不同风格品种、功能的服装相互渗透、相互置换,从而形成新的服装品种。如:将正装转移到休闲装,将时装转移到休闲装,转移过程中由于双方所分配的比例不同,会碰撞出很多种可能,主要属性就倾向于谁是根据市场消费欲求选择的。

借鉴素材进行设计,并不一味追求素材在服装上的再现,而是注意素材表现的内在因素。采用转移法的设计方法,要注意素材的特点,改变素材原有的形态,可以取素材的颜色或线条等局部特征,并利用服装特殊的表现手段加以处理,使之达到具有针对性的造型要求。

#### 五、变异法

变异法在改变原有素材形态的基础上,注重设计作品中象征的意义。变异并不是刻意强调变形,而是突出素材的内在涵义,因为它给我们的感受是富有更多的象征性。采用变异方法,可以借助一幅画、一块颜色、一些线条等,把设计师对物的感受用抽象和象征的手法表现出来。

#### 六、夸张法

这是一种常见的设计方法,也是一种化平淡为奇异的设计方法。在服装设计中,夸张的手法常用于服装的整体、局部造型,夸张不但是把本来的状态和特性放大,也包括缩小,从而造成视觉上的强化与弱化。夸张需要一个尺度,这是根据设计目的决定的。在趋向极端的夸张设计过程中有无数个形态,选择截取最合适的状态应用在设计中,是设计服装训练的关键,夸张法除造型外,还可以对面料、装饰细节进行夸张,采用重叠、组合、变换、移动、分解等手法,从位置高低、长短、粗细、轻重、厚薄、软硬等多方面进行极限夸张,此法较适合于时装表演。自然的形态是最富有美感的,但是艺术设计离不开再创造,夸张的表现手法在设计中比较常见。夸张的手法就是利用素材特点,通过艺术的夸张手法使原有的形态变化,使之符合设计主题的定位,同时也达到一种形式美的效果。

#### 七、同形异想法

同形异想法是利用服装上可变的设计要素,使一种服装外形衍生出很多种设计,色彩、面料结构、配件、装饰、搭配等时装设计要素都可以进行异想变化。如可以在其内部进行不同的分割设计,当然需要充分把握好服装款式的结构特征。线条分割应合理、有序,使之与整体外形协调统一,或基本上不改变整体效果的前提下,对有关局部进行改进与处理。这种设计非常适合职业装、男装系列服装的设计,尤其在设计构思阶段,这种设计方法可以快速提示多处设计构想。

#### 八、整体法

这是从整体出发逐步推进到局部的设计方法,它是由整体到局部再由局部到整体,完成全设计过程。可以从宏观上把握设计效果,要注意局部造型与局部造型之间的关系,整体法可以

根据风格要求,从造型角度考虑,然后确定服装的内部结构。也可根据设计主题要求先确定整体色调或面料,之后深入探讨细部的色彩配置、面料的组合。

### 九、局部法

这是一种以点带面的设计方法,从服装的某一个局部入手,再对服装整体和其他部位展开设计。日常生活中,要善于发现美的精致的细节,从而引发设计的灵感,将其经过一定的改进,用于设计新的服装,而其他部位都会依据细节型特点的感觉进行顺势设计。

### 十、反面法

从相反的角度去拓展设计思维是一个极好的办法,反面法就是在相反或对立的位置上看待事物,寻求异化和突变结果的设计方法。突破常规思维所带来的设计结果往往是意想不到的,反面法可以是题材风格上的,也可以是理念、型态上的反对,色彩搭配的无序,面料的随意拼拢,矛盾的造型设计都是设计观念的反对,男女老少的逆向,前面与后面的反对,上装与下装的反对,内衣与外衣的反对,都是设计形态的反对,要注意不可生搬硬套,要协调好各设计要素,否则就会使设计显得生硬牵强。

### 十一、组合法

组合法是将两种性质、形态、功能不同的服装组合起来,产生新的造型,形成新的服装样式,这种设计方法,可以集中两者的优点,避免两者的缺点。组合法用于不同功能零部件的组合,使新样式服装具有两种功能和组合,可以使新样式服装兼具两重性质,如果是女性化的设计,由于组合过程中比例不同,新造型的效果也不同,组合不仅表现在形态上,也表现在对质的汲取上。

### 十二、变更法

变更法是通过对比已有服装的形、色、质及其他组合形式进行有选择的改变,形成新的设计方法。采用变更法进行设计,易产生别出心裁、富有创意的设计,在成衣设计中,有时往往只需要改变某一因素便可以成为畅销的产品。

### 十三、追寻法

追寻法是以某一原型为基础追踪寻找所有相关事物进行筛选整理,当一个新的造型设计出来后,是应该顺着原来的设计思路继续下去,把相关的造型尽可能多地开发出来,然后从中选择一个最佳方案,这种设计方法适合大量快速的设计。

### 十四、限定法

就是围绕某一目标在某些要素限定情况进行设计的方法,在服装设计中有价格限定、用途功能的限定、尺寸的限定等,还有设计要素的限定,也有造型、色彩、面料结构、工艺上的限定。

其他的服装设计方法还有更多,设计师可以在设计实践中不断总结。这里必须注意在设计时,不要被过多的方法所迷惑,造成不知所措的局面,要切忌在一件服装上使用太多的设计方法,导致没有重点的造型结果。

## 子模块三

## 服装设计构思

## 一、关于构思

构思是“指作者在写文章或创作文艺作品过程中所进行的一系列思维活动。包括确定主题、选择题材、研究布局结构和探索适当的表现形式等。”在艺术领域里,一般说,构思是意象物态化之前的心理活动,是“眼中自然”转化为“心中自然”的过程,是心中意象逐渐明朗化的过程。

无论是在生活还是艺术领域里,都需要进行设计。谈到设计,就离不开人的一系列思维活动,就离不开构思。诸葛亮未出茅庐而三分天下,刘伯温未出山而知天下事,邓小平设计了现代化的宏伟蓝图,达·芬奇历数年心血画成著名的《蒙娜丽莎》……这一切都离不开构思。中国古人讲“运筹帷幄之中,决胜千里之外”,这种心灵上的运筹过程就是构思。构思,在人们的生活和艺术创作中具有统筹和指导性意义。

服装的存在和发展有着绵延数千年的历史,而作为设计正式出现在服装上只有数百年的时间。构思在设计出现以后变得尤为重要,世界服装设计大师们层出不穷的不凡构思使服装真正具有了前所未有的内容与形式,从而引导了服装市场一次又一次的穿着潮流。服装设计从属于艺术的大范围之中,却有着它鲜明的独特性。服装设计的构思也自然有着这种共性与个性,其具体特征表现为“特定性”“创造性”“深刻性”与“整体性”。服装的定义是指:“人着衣后的一种状态”,也就是说服装设计的构思首先要考虑人的因素。服装就是装扮人自身,服装设计师藉以人体才能展开一切艺术表现,而且“服装设计是一项综合工程,它包括外观设计、结构设计和工艺设计三项内容”,处于科学研究和纯艺术之间,是艺术与现代科学技术相结合产生的边缘学科。服装设计有着明确的设计对象和功用性,服装设计的作品,不仅要表现在纸上,而且要转化成为能够为人穿着的产品。因此,服装设计的构思要考虑到服装的穿着效果和服装制作的可操作性与技术性,服装设计是建立在以人的穿着为基础上的物质性的形而下的有形设计文化,而不是单纯的灵魂追求的形而上的精神创造。“功用”是服装设计构思中审美思路的基础,仅仅从美出发来进行构思,那是搞创作,而不是设计。服装设计的任务不光要解决设计的美感问题,更重要的是要能使产品符合人的全面要求。进行服装设计构思时必须以人为本,不能为设计而设计,不能为创意而创意,从而把服装设计推到配角位置,只有对人进行充分的分析,在服装设计时才有“针对性”“定位性”。

一般而言,艺术创造是感性的,而技术技能是理性的。在服装设计中,特定因素的制约以及技术水平的局限在一定程度上影响着涉及构思中设计能力的发挥。因此,服装设计的构思可以借用广告创意中的一句行话来形容,叫作“戴着枷锁跳舞”或“抽屜创意”,但从功能上发现艺术创造的契机也是服装设计构思的一个重要方面。随着社会的发展、科学的进步,服装的技术水平已经越来越高,高技术、新技术的发展也给服装设计的艺术构思展开了更大的空间。比如,一部服装史,可以说是一部服装材料的发展史。服装面料从蚕丝、羊毛、麻、棉等天然纤维发展到人造纤维、化学合成纤维,形成方式由简单织物到复杂织物,由单层织物到多层织物,由素织物到纹织物……进入 21 世纪,绿色纺织品又将主导国际新潮流。不同材质的新面料无论

在视觉、触觉还是功能上都给设计师以创作的冲动,启发其设计构思,从而创作出优秀的设计作品。

### 二、服装设计构思的“创造性”

创造,是艺术家的生命。毕加索曾说过这样一句话:“在艺术上我是杀死自己父亲的人。”同样,创造也是服装设计的生命,没有创造就没有服装设计。

服装既属于生存文化的范畴,也属于精神文化的范畴;服装就是这样处在物质文明和精神文明的结合点上。因此,服装设计的构思在注重功用的同时,还要充分考虑到设计作品的原创性和艺术性。不管是时装设计、成衣设计还是职业装设计等等都离不开创意。

服装设计是一种特殊的造型艺术,它以款式、面料、色彩三要素构成了一种特殊的艺术语言。服装设计构思可以从每一个要素出发进行创意,也可以从整体角度出发进行创意,可以用新元素进行创意,也可以常规元素超常理构成进行创意,从而达到“情理之中、意料之外”的效果。总之,服装设计构思要出奇、出新、出彩,要有创造性。

### 三、服装设计构思的“深刻性”

服装,作为一种文化的载体,是社会与时代的缩影。而服装设计作为随工业时代的发展而形成的现代设计的一部分,它是一项综合工程,就其研究范围而言,它涉及到美学、社会学、经济学、心理学、市场学、人体工程学和几乎所有与人类生活相关的技术学科。迪奥说,服装是一件生命短暂的建筑作品。其实服装设计大师们设计的每套服装都是雕塑、书法、绘画。服装是环境艺术、人体艺术、行为艺术的综合体。服装设计不是简单的做衣服,而是通过服装这种艺术语言,从服装的角度来表现现代人的整个文化精神和生活方式。因此,服装设计构思的特征还具有思想和文化的“深刻性”。

郭沫若曾经说过:“衣裳是文化的表征,衣裳是思想的形象。”服装是实用和审美的统一体,在具有使用价值的同时,也包含着艺术价值,包含着文化价值。没有价值连城的服装,只有价值连城的理念。服装是民族、社会、时代、历史的一面镜子。在服装设计构思中,只有深刻洞察、体悟这一点,把它置于社会大环境中去分析、去研究,才更可能设计出成功的作品。大的艺术家都是大的思想家,是体悟了社会、行业与人生的大哲。亚里士多德认为,没有思想的科学家只是个干粗活的工匠;同样,没有思想的艺术也只能是个手艺人。“创作达到一定水准的艺术家会进入‘心理高原’,接下来需要解决的不是艺术问题,而是文化问题。”“言之无文,行而不远。”一件没有内涵的艺术作品其生命力必然不会长久;同样,一个没有思想底蕴的艺术家即使偶然成功,也必然如流星般转瞬即逝。“功夫在诗外”,讲的也是这个道理。这就是说在服装设计的构思中,不仅要有功用意识、创造意识,还要有思想功力、文化功力,要有深刻性。这种深刻性反映到服装作品中去就是要有深度、有内涵、有神韵、有境界。美国电影理论家波布克有句名言:“对于成熟的导演每一个视觉画面上都有它的签名。”同样,优秀的服装作品中,应当有设计师独特的个性气质和深刻思想蕴含的折光,也就是通常所说的风格。伊夫·圣·洛朗“把‘古典’的高级时装赋予了时代意义”;夏奈尔品牌“塑造了女性高贵、精美、优雅的线条”;而日本设计师高田贤三则“把日本人的情感和中庸之道与欧洲的优雅高贵结合起来”,把多元化的文化因素融合在一起,而且把它们聚合成一体,从而创作出成功的作品。

服装设计构思的“深刻性”中很重要的一点就是服装艺术理论。服装理论对服装设计实践的发展有着积极的引导作用,对服装艺术创作的影响是广泛而深远的。服装艺术理论可以在

无形中提高服装设计师的设计思维能力,从而使设计师运用这种能力对服装的形式和素材进行理论高度上的加工和取舍,取得事半功倍的效果。当前,服装艺术理论还不够成熟,但“隔行如隔山,隔行不隔理”,其他艺术方面的理论以及生活中各方面的理论常常会成为服装艺术理论发展的契机,从而丰富和深化服装艺术理论。因此,服装设计师要注意向其他领域学习,要注意向大自然学习,四时晨昏,天地开合,阴阳有道,你会发现服装设计构思中的“深刻性”无所不在,无所不包。

歌德说:“如果想写出雄伟的风格,它也首先就要有雄伟的人格。”这就是艺术上的“文如其人”“画如其人”。一个服装设计师只有具有了丰富的生活积累、丰厚的知识积淀、高深的理论修养、博大精深的思想内涵,在服装设计构思中才会灵感频现、才思敏捷,创作出的作品才会独特而深刻、精彩而具有长久的生命力。服装界的天才也是怪才的拉格菲尔德,他醉心于服装、装潢、哲学等各个领域,或许正是这种看似矛盾的个性组合,才使他在服装上做到了许多精彩的尝试,被誉为服装界的鬼才。

#### 四、服装设计的“整体性”

印象派大师莫奈曾对绘画艺术的构成有过一段精辟的论述:“真正的画家并不机械地对某一局部、某一细节刻意加工,而是更多注目于画面自身的完整,注目于画面上斑斑点点之间的组织关系,这种关系与其说取决于物象的启示,不如说取决于画面的需要。”他又说,“整体之美是一切艺术之美的内在构成,细节现象最终必须依于整体……”整体性是一切艺术构思的根本法则,自然也是服装设计构思的基本法则。

服装设计构思的“整体性”表现在艺术构成上,即要遵守均衡、对称、调和、对比、统一和节奏等形式美感法则,达到各个构成元素之间的协调统一,从而体现服装的精神风貌和情调。

但服装设计构思的“整体性”不仅仅在于艺术构成上,更体现在构思的“特定性”“创造性”与“深刻性”三者相互渗透、相互兼容、相辅相承上,只有三位一体才能达到构思的整体性。

同时,构思的“整体性”特征还体现在服装设计的构思不仅仅存在于设计之首,而且要贯穿于整个设计过程的始终,要在设计中进行再构思,在构思中进行再设计。



#### 思考与练习

1. 用水平布局方式设计一幅上衣布局图。
2. 列举5种服装设计方法。
3. 你怎样理解服装设计构思?