



中国高等艺术院校
精品教材大系·服装系列

服装创意设计教程

史林 宋文雯 编著



人民美術出版社

中国高等艺术院校
精品教材大系·服装系列

服装创意设计教程

史林 宋文雯 编著



人民艺术出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

服装创意设计教程 / 史林, 宋文雯编著. -- 北京:
人民美术出版社, 2022.7
(中国高等艺术院校精品教材大系·服装系列)
ISBN 978-7-102-08970-6

I. ①服… II. ①史… ②宋… III. ①服装设计—高等学校—教材 IV. ① TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2022) 第 112865 号

中国高等艺术院校精品教材大系·服装系列
ZHONGGUO GAODENG YISHU YUANXIAO JINGPIN JIAOCAI DAXI · FUZHUANG XILIE

服装创意设计教程

FUZHUANG CHUANGYI SHEJI JIAOCHENG

编辑出版 人民美术出版社
(北京市朝阳区东三环南路甲3号 邮编: 100022)
<http://www.renmei.com.cn>
发行部: (010) 67517602
网购部: (010) 67517743

编 著 史 林 宋文雯
责任编辑 胡 姣
装帧设计 茹玉霞
责任校对 朱康莉
责任印制 胡雨竹
制 版 北京字间科技有限公司
印 刷 雅迪云印(天津)科技有限公司
经 销 全国新华书店

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 13.25

字 数: 168千

版 次: 2022年7月 第1版

印 次: 2022年7月 第1次印刷

印 数: 0001—3000

ISBN 978-7-102-08970-6

定 价: 89.00元

如有印装质量问题影响阅读, 请与我社联系调换。(010) 67517850

版权所有 翻印必究



序 一

本书是史林教授生前所编著《服装设计基础与创意（第2版）》的修订版。在史林教授的序言中，她强调了书中的设计创意部分的要点和设计师创造性思维的重要性。由此，在强化了这部分内容之后，这本《服装创意设计教程》与大家见面了。

细读了8年前《服装设计基础与创意（第2版）》的内容，我深感史林教授对服装设计这一专业的梳理如此系统，条理如此清晰，不仅涉及服装设计领域各个层面的专业知识，更将每一个基础层面有机结合，以此形成了一个立体的、生动的、不断演进的服装设计专业的形象，体现了史林教授的高度专业性和作为一名资深学者的严谨治学态度。

书中尤其强调了作为一名合格的服装设计师所应该具备的品德，这也是史林教授自身形象的映照。作为培养了中国第一代服装设计师的教授，57年前的秋天，她从中央工艺美术学院（现清华大学美术学院）染织美术系毕业，作为北京市优秀毕业生自我要求分配到苏州丝绸工学院（现苏州大学艺术学院），从此在苏州这个安静的江

南城市开启了人生最丰富的历程，培养了一代又一代的学生，将此生奉献给了她钟爱的教育事业。在近半个世纪的教学工作中，她见证并创造了各种进步，这一切都与中国不同时代的发展相印证。

1981年，史林教授用她上学时老师传授过的服装设计知识，在讲授染织美术的同时也开启了服装设计的教学，最终在20世纪80年代的苏州大学美术系成立了服装设计专业。苏州大学也成为中国第一批培养服装设计专业人才的“黄埔军校”。当年的很多学生，现今早已成长为业界有影响力的杰出人才。在此后的服装设计教学中，史林教授和老师们摸索着前行，推出完善的教学大纲，这纷纷成为其他学校效仿的榜样。例如，“服装结构设计”课程名称就是史林教授首次提出并在教学中得以实践的。

1988年，史林教授赴日本君岛株式会社研修高级时装，成为中国第一批在海外受到系统训练的服装设计教育工作者。学习归国后，史林教授在苏州大学成为负责服装设计教学的带头人，她将所学服装设计理念融入教学中。随着改革开放的浪潮，她见证了中国服装设计教育和行业实

践的成长。史林教授的每一位学生，不仅接受到了她的专业教育，更因她纯粹的为人和对专业不懈追求的热忱而感受到前行中的温暖力量。我知道，这才是一个真正的人民教师所应该具备的格局和品德。

行文至此，不禁潸然。史林教授是我此生最亲的人，是我的母亲。这本书将我和她联结在一起。通过修订，书中增加了更具时代感的图例，完善了我从事的色彩专业领域的知识和色彩在服装设计中的和谐搭配应用、色调应用等知识，以及可持续发展的概念下服装设计的现状和未来等内容。期待不断延伸史林教授专业经验的时间轴，以此惠及新一代的服装设计师和服装设计爱好者们。

感谢好友张延推荐的服装设计师王玉涛、王子二位无私提供的作品以及服装设计师房莹、罗峥、赵丽妍、芬兰品牌 Ivana Helsinki 提供的设计稿分享，也谢谢我的同事邱丽欣帮忙整理图片。感谢人民美术出版社编辑胡姣为此书付出的辛勤努力。母亲能陪伴每一位翻开此书的人，这就是她生命的价值。



2022年3月19日写于清华大学美术学院



序二

服装设计基础一类的书已经不少，本书尽量少做重复，并力图写出一些新意。“服装设计师”这个称号曾经感动过许多年轻人，他们被T型台上的鲜花、掌声、镁光灯等所迷惑，觉得做个服装设计师是多么荣耀的事。但是，现实当中他们却并不是那么如意，于是就想改行、跳槽。这种结果的形成很有可能是他们对服装设计师应有的素质不了解所造成的。为此，本书对这一问题做了详细的阐述，重点在于告诉年轻人，服装设计是一项艰苦的工作，需要学习很多的知识，而且还要有与人合作的精神，所以说要想成为一名服装设计师先要学会做人，谦虚、谨慎、好学是设计师应有的品德。

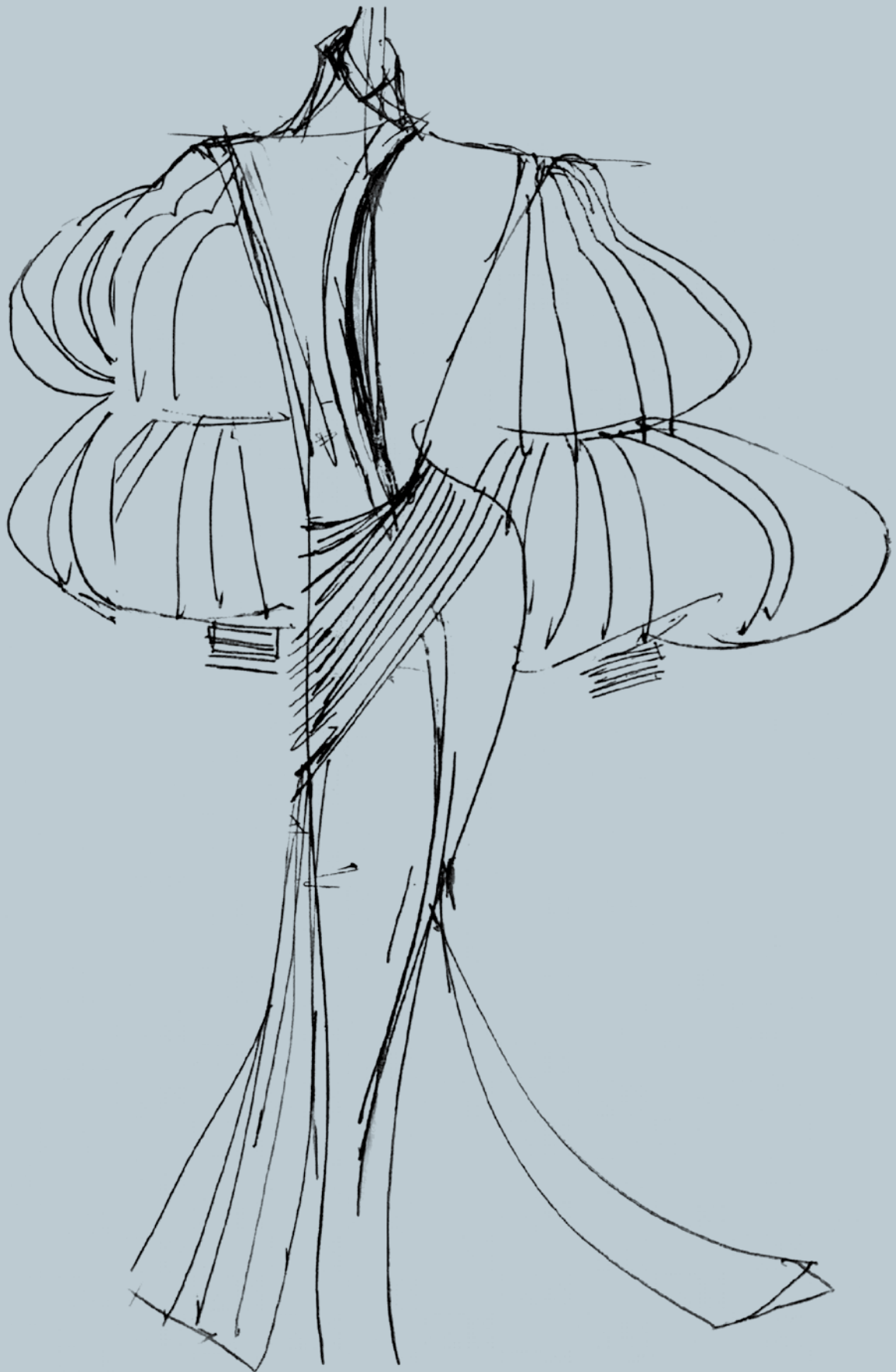
在高校中教了近二十年的服装设计，我感到最难解决的还是如何培养学生思维创新的问题，哪怕是在参考国外设计师作品的基础上，如何让他们赋予自己作品的创造性的问题。因此，本书在创造性思维这一章中讲述的内容比较多，而且在最后一章中以国内设计师的代表作品为例，详细地讲述了从灵感到设计以及最后怎样完成作品的全过程，想以此启发初学者的创造性思维。倘

若这本书能在这方面对读者有所帮助，就是对作者的极大安慰。

本书第十章的文字执笔者为钱孟尧老师，其图片采用了苏州大学艺术学院和宁波服装职业技术学院学生的作业，在此一一向他们致谢。同时还要感谢苏州大学许星和李琼舟老师共同为本书收集图片资料。希望本书的出版能继续得到服装界以及设计界专家、学者的指点。

史林

2014年6月写于苏州大学艺术学院





目录

第一章 现代服装设计的历史	001	第三章 服装的美学特征与服装设计师的素养	015
第一节 服装设计的由来和发展背景	002	第一节 服装的美学特征	016
一、服装设计的由来	002	第二节 服装设计师的素养	018
二、影响服装设计的发展背景	002	一、道德素养	018
第二节 服装设计师与流行	003	二、艺术素养	018
一、个体设计师主宰流行阶段——		三、文化素养	020
19世纪中期至20世纪50年代 ...	003	四、专业知识素养	020
二、设计师群体主宰流行阶段——		五、心理素质	021
20世纪60年代至80年代	004	第四章 服装的分类	023
三、大众与设计师共同创造流行阶段——		第一节 礼服	024
20世纪80年代至今	004	一、日间礼服	024
第二章 服装设计的内涵与外延	009	二、夜间礼服	024
第一节 设计的类型与范畴	010	第二节 日常休闲服	025
一、人与自然之间	010	一、休闲服的由来	025
二、人与社会之间	011	二、休闲服的含义	025
三、社会与自然之间	011	三、休闲服的类别	026
第二节 服装设计的概念	012	第三节 职业服	027
第三节 服装设计的属性	012		

一、职业制服	027	第六章 服装设计的要素	043
二、职业工装	027	第一节 面料	044
三、职业时装	027	一、面料的肌理	044
第四节 运动服	028	二、面料的性能	044
第五章 服装设计的创造性思维	029	三、面料的纹样	046
第一节 逻辑思维	030	四、面料的搭配组合	048
一、人的因素	030	五、面料的二次艺术加工	051
二、社会、环境因素	030	第二节 色彩	054
三、经济实用因素	030	一、色彩的基本常识	054
四、生产因素	030	二、服装设计中的色彩和谐	060
第二节 形象思维	031	三、服装色彩的情感性和整体美	064
一、设计观	031	四、流行色	079
二、创造力	031	第三节 款式	080
三、想象力	033	一、款式的外廓型	080
四、生活在表象里	033	二、款式的内结构	082
第三节 发散思维与辐合思维	034	三、细节设计	090
一、发散思维	034	第七章 服装设计的程序	091
二、辐合思维	041	第一节 准备阶段	092
第四节 成衣的创意	042	一、对目标消费群的信息收集	092
		二、对目标市场的信息收集	092

三、对国际服装发布会信息的收集	093	三、面料的点纹样	106
四、对面料信息的收集	093	四、独幅花纹	106
第二节 构思阶段	094	第二节 线形态	107
第三节 提供设计概念阶段	094	一、螺旋线	107
第四节 结构设计阶段	095	二、之字形线	107
第五节 缝制工艺设计阶段	096	三、波状线	108
第八章 服装设计形式美法则的运用	097	四、弧线	109
第一节 有机、和谐是服装美的		五、滚边线	109
最高形式	098	六、几何纹样	110
一、多样性的统一	098	第三节 面形态	111
二、统一的多样性	098	第四节 体形态	112
三、比例与尺度	100	第十章 服装的系列设计	113
四、重点强调	102	第一节 系列设计的概念	114
第二节 新颖是服装美的终极目标	104	第二节 系列设计的原则	114
第九章 服装设计中的点、线、面、体		第三节 系列设计的表现形式	115
形态	105	一、发掘主题理念的系列设计	115
第一节 点形态	106	二、强调色彩主调的系列设计	116
一、首饰	106	三、注重面料质地的系列设计	117
二、纽扣	106	四、突出基本廓型的系列设计	117

第十一章 服装的款式与流行	121	第十二章 服装设计个案分析	143
第一节 流行的概念、发展和特征	122	一、服装设计师——张肇达	144
一、流行的概念	122	二、服装设计师——王新元	146
二、流行的发展	122	三、服装设计师——房莹	156
三、流行的特征	122	四、服装设计师——马艳丽	159
第二节 20世纪服装流行趋势回顾	123	五、服装设计师——王玉涛	164
一、1900年至1909年	123	六、服装设计师——王子	166
二、1910年至1919年	123	七、服装设计师——罗峥	174
三、1920年至1929年	124	八、服装设计师——赵丽妍	178
四、1930年至1939年	124	九、服装设计师——宝拉苏霍宁	182
五、1940年至1949年	125	十、服装设计师——陈闻	184
六、1950年至1959年	126	十一、服装设计师——鲁莹	189
七、1960年至1969年	126	十二、服装设计师——张茵	191
八、1970年至1979年	127		
九、1980年至1989年	128	参考文献	202
十、1990年至1999年	130		
十一、21世纪可持续概念下的服装设计	132		



第一章

现代服装设计的历史



人们今天所说的设计，其实仅发生在18世纪中期欧洲的产业革命之后，至今只有二百多年的历史。在这之前，所有的手工艺制品是没有单独的“设计”意识的。服装设计也是一样，过去

缝制衣服的“裁缝”，其实是集设计、裁剪、缝制于一身的手工业者，而真正意义上的服装设计，直至19世纪中期才诞生。

第一节 服装设计的由来和发展背景

一、服装设计的由来

在人类的农耕时代，由于生产力低下，交通、通讯不发达，生活节奏十分缓慢，一种服装款式几乎延续上百年的时间也不会改变。那时有钱人家是雇裁缝到家里量体裁衣，而一般人家的衣服都是自家缝制，缝衣服的手艺也是主妇们代代相传的。

19世纪中期的欧洲，一位年轻的英国裁缝到法国巴黎开了一家裁缝店，专为中产阶级及达官贵人裁制衣服，同时他还事先设计好许多样衣，让前来做衣服为顾客从中选购，这位裁缝就是后来被人们称为“时装之父”的查尔斯·弗雷德里克·沃斯（Charles Frederick Worth，1826—1895）。沃斯是世界上最早把裁缝工作从宫廷、豪宅搬到社会，并自行设计和营销的裁缝，也是第一位能将设计、裁剪、缝制集于一身，多才多艺的设计师。从沃斯开始，服装进入了由设计师主宰流行的新时代。（图1-1）

二、影响服装设计的发展背景

18世纪，英国的产业革命波及了整个欧洲和美洲，这对于人类来说是一场伟大的变革，它结束了漫长的农耕手工业时代，使人类社会跨入机械工业生产阶段，并且带动了整个社会的经济、文化、艺术的腾飞。正是在这场产业革命之后才诞生了真正意义上的设计（Design）。

19世纪的“沃斯”时代，欧洲产业革命已

接近尾声，法国已拥有75万台动力织机，飞速发展的纺织业以机械化大生产的方式，快速生产着品质优良的布匹。1846年，自美国人埃利亚斯·豪（Elias Howe，1819—1867）发明了两根线运作的缝纫机后，纺织与服装工业就不断涌现出新的技术革命，这促使沃斯的服装事业产生了史无前例的工业化和商品化现象，人们不远万里地来到巴黎整箱整箱地购买他的服装。沃斯的高级时装业在这一时期达到了发展的顶峰。虽然他



图1-1 沃斯设计的晚礼服

的设计并没有脱离古典主义的轨道，但是我们不难看出，服装设计的发展与科学技术的推进、社会经济的变革等有着不可分割的联系。

20世纪初，一支俄罗斯芭蕾舞团为巴黎带去了阿拉伯风格的舞蹈《泪泉》，异国情调、宽松舒适的舞蹈服饰风格吸引并震撼了当时的法国服装设计师，他们毅然抛弃了延续使用三百多年的紧身胸衣，吸收东方民族的服饰特色，破天荒地开创了东西方服饰艺术相结合的设计新思路。

第二节 服装设计师与流行

从“沃斯”时代算起，服装设计已有一个半世纪的历史，这段历史中涌现出了无数优秀设计师，而且几经怀旧轮回，服装款式的变化也无比丰富，一次次地造就和翻新了国际流行时尚。关于服装的发展史在此我们不一一赘述，但设计师与流行阶段的关系，却很微妙地经历了以下几个阶段。

一、个体设计师主宰流行阶段——19世纪中期至20世纪50年代

自从沃斯开创了服装设计事业，设计师队伍也开始壮大起来。随着服装业的扩展，法国又出现了许多设计新人，如活跃于20世纪初的保罗·波烈（Paul Poiret，1879—1944，法国）、玛德琳·维奥内特（Madeleine Vionnet，1876—1975，法国），在20世纪20年代和50年代曾两度风靡世界的加布里埃·夏奈尔（Gabrielle Chanel，1883—1971，法国），称雄于20世纪50年代的克里斯汀·迪奥（Christian Dior，1905—1957，法国）、克里斯托伯·巴伦夏加（Cristobal Balenciaga，1895—1972，西班牙）、皮埃尔·巴尔曼（Pierre Balmain，1914—1982，法国）等。尽管他们只是设计师群体

20世纪初，第一次世界大战掀起了政治风云变幻，欧洲女权运动的兴起、女子教育的普及，使妇女摆脱了做男人花瓶的羁绊，史无前例地离开家门走向社会。这一切社会变革，都在客观上加速了女装的现代化设计进程。设计师一反传统美学的既定价值，结束了有上千年女装历史的拖地长裙，而代之以简洁、朴实、舒适的服装造型。由此看来，服装设计的发展与战争、社会政治变革、艺术交流、文艺思潮等社会背景是紧密相连的。

的代表人物，然而与现在短期内形成的庞大设计师队伍相比，当时的设计师仍然是凤毛麟角的。他们的工作主要是为社会上层名流、达官贵人以及演艺界成年女性设计高级时装。人们追逐设计师的时装发布信息，就像追逐流星，生怕自己会落伍而被人耻笑。这是设计师在创造流行、主宰流行的特殊世纪，连国家的权威报纸都把最新的时装信息放到头版头条，由此可见此时服装设计师地位的重要性。（图1-2、图1-3）



图1-2 保罗·波烈设计的服装

二、设计师群体主宰流行阶段——20世纪60年代至80年代

20世纪60年代发生了反传统的年轻风暴。战后成长起来的青年人对时装界一贯的做法不满，他们要为自己设计服装来对抗传统的服装美学。他们对整个社会体制也不满，对摇滚乐歌星的崇拜取代了电影明星，留长发、穿牛仔的嬉皮士、避世派风靡欧美，朋克族成了青年的模仿对象。这一阶段登台的设计师是一大批年轻人，他们中的代表有：迷你裙设计者玛丽·奎恩特（Mary Quant，1934—，英国）、安德烈·辜耶基（Andre Courreges，法国）、宇宙服创始人皮尔·卡丹（Pierre Cardin，1922—2020，意大利）、波普风格创始人伊夫·圣·洛朗（Yves Saint Laurent，1936—2008，阿尔及利亚）、朋克装创始人薇薇安·韦斯特伍德（Vivienne Westwood，1941—，英国）、男性化宽肩女装创始人乔治·阿玛尼（Giorgio Armani，1935—，意大利）、女性化收腰皮装创始人阿瑟丁·阿拉亚（Azzedine Alaia，1940—，突尼斯）等。而且70年代兴起的高级成衣业，也催生了一大批新的设计师，如卡尔·拉格菲尔德（Karl Lagerfeld，1939—，德国）是欧洲设计师代表之一，超大风格创始人三宅一生（Issey Miyake，1938—，日本）、乞丐装创始人川久保玲（Kawakubo Rei，1942—，日本）等是东方设计师的代表。受到年轻风暴冲击的高级时装设计师们，此时也加入设计高级成衣行列。这是设计师群体主宰流行的时代，他们创造的迷你裙、热裤、喇叭裤及各种类型的装扮等，一次次引领着风靡世界的服装潮流。（图1-4至图1-9）

三、大众与设计师共同创造流行阶段——20世纪80年代至今

其实早在20世纪70年代，英国朋克族的黑皮夹克配牛仔裤、法国摇滚族、美国嬉皮士的T



图1-3 巴伦夏加设计的服装

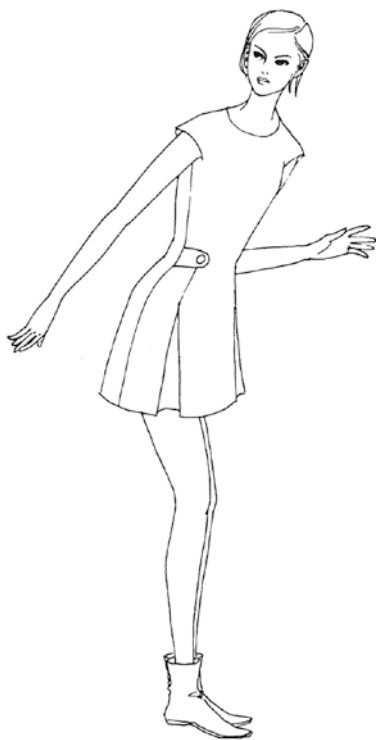


图1-4 玛丽·奎恩特设计的迷你裙



图1-5 阿瑟丁·阿拉亚设计的宽肩皮套装



图1-6 皮尔·卡丹设计的宇宙服



图1-7 三宅一生设计的“超大型”服装



图1-8 乔治·阿玛尼设计的男性化女装



图1-9 维维安·韦斯特伍德设计的服装

恤配牛仔裤等装扮，都是年轻人自己创造的，可见从那时开始就已经显露出设计师与消费者共同主宰流行的端倪。

自20世纪80年代起，服装款式设计基本是在怀旧与回归之中徘徊，创造新颖时装的着眼点已经逐步移向了其载体——面料。人们生活方式的改变促使休闲风劲吹，消费者追求的是个性化穿着，并不盲从于任何人。这是一个服装款式混杂的时代，长的、短的、宽的、窄的服装无处不在，没有哪个设计师能够左右世界的潮流。

各国设计师阵营不断壮大，世界已形成了五大时装中心——巴黎、伦敦、纽约、米兰和东京。20世纪90年代，老一辈设计师相继退居二线，百年老品牌逐渐由年轻的设计师掌门，他们



图1-10 约翰·加里亚诺设计的服装

的灵感来自世界各个民族、各个阶层的服装，甚至街头时装、妖艳的妓女装、流浪汉的破衣、烂衫等都是他们设计灵感的源泉。可以说，这个时代设计师和大众共同创造着流行。

这一阶段的设计师代表是：迪奥公司的第五任设计主帅约翰·加里亚诺（John Galliano，1961—，英国）、设计师亚历山大·麦克奎恩（Alexander McQueen，1969—，英国）、设计师让·保罗·戈蒂埃（Jean Paul Gaultier，1952—，法国）、伊夫·圣·洛朗公司的新艺术总监汤姆·福特（Tom Ford，美国）、路易·威登公司的首席设计师马克·扎克伯斯（Marc Jacobs，1964—，美国）等。（图1-10至图1-13）



图1-11 亚历山大·麦克奎恩设计的服装

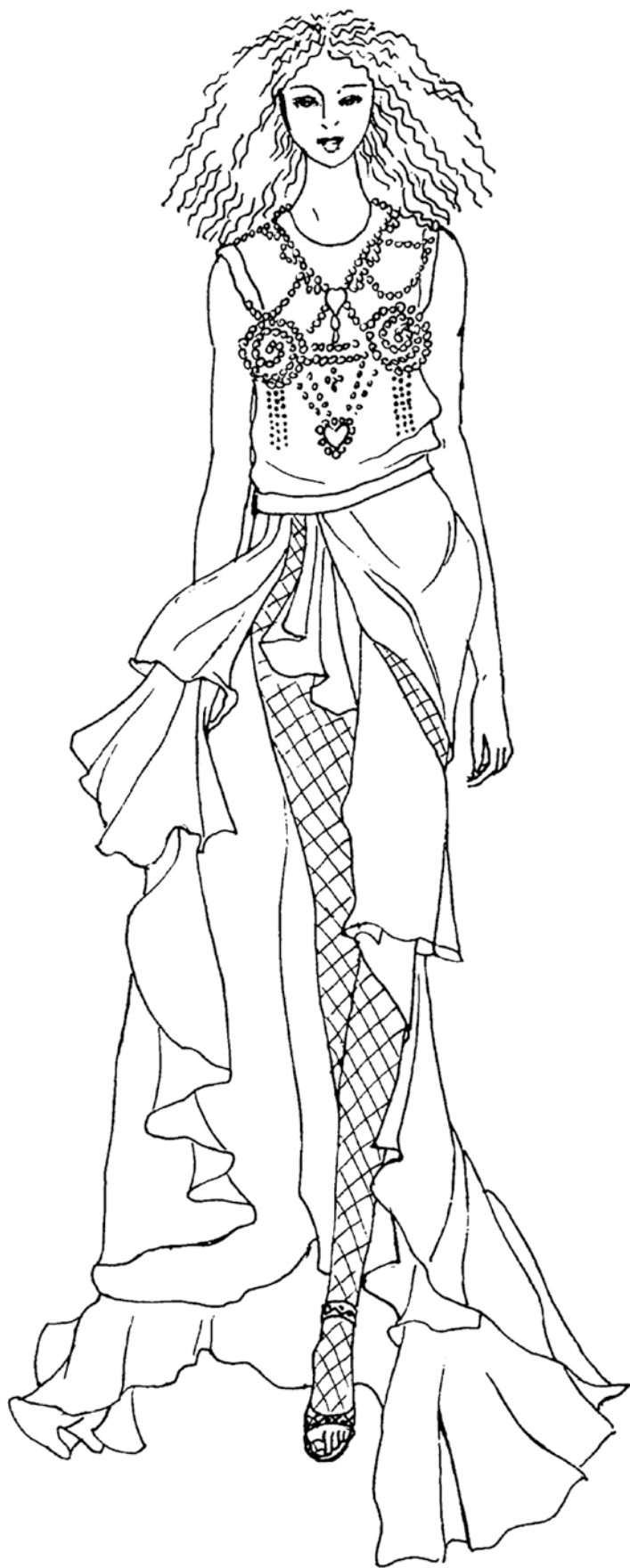


图1-12 让·保罗·戈蒂埃设计的服装



图1-13 汤姆·福特为YSL设计的服装

第二章

服装设计 的内涵与外延



英文Design的意思即设想、运筹、计划、预算等，是人类为实现某种特定的目的而进行的创造性活动。对于现代设计这一概念，1964年“国际设计讲习班”为其下了一个权威性的定义：设

计是一种创造性的活动，其目的是确定工业产品的形式、性质。这些形式既包括产品的外部特征，也包括产品作为一个消费品的结构与功能的关系。

第一节 设计的类型与范畴

在这个世界上，凡是与人类衣、食、住、行相关的用品，小到针头线脑、发夹耳钉，大到轮船飞机、人造卫星、宇宙飞船，可以说样样都是经过精心设计制作而成的，它们都属于设计范畴。如此庞大的领域应当如何给它们分类呢？我们的服装设计又应当属于什么类别呢？关于这个问题，各国专家学者都曾发表过自己的见解，其中日本学者川添登在其1992年出版的《何为设计》一书中，将构成人类世界的三大要素——人、社会、自然作为划分设计类型的坐标点，由它们的对应关系形成相应的三大基本设计类型，应当是比较科学的。（图2-1）

一、人与自然之间

人类相对于大自然就像蚂蚁一般是十分渺小的，洪水泛滥、火山爆发都会给人类带来灭顶之灾。远古时代的人类生活在这个大自然中，首先必须懂得适者生存的道理，一方面要学会适应，会寻找自然界能够维持生命的物品，如食品和水；另一方面还要用各种方法应对一切危及自己生命的自然现象和野兽，其中必要的就是制造工具，这是人类与其他动物的本质区别。设计活动就是伴随着制造工具的人的产生而产生的。例如：距今约二万年前的旧石器时代，我们的祖先山顶洞人就有使用石器、骨角器具的遗迹，并有石锥和雕刻器等工具，

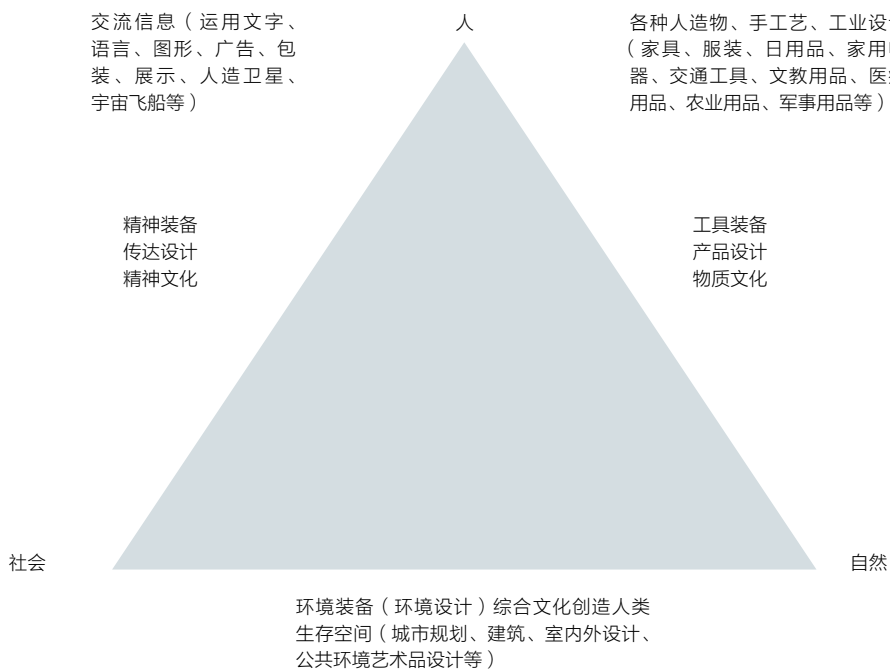


图2-1 设计的类别与范畴

他们用兽骨磨制成针缝合兽皮裹身御寒，这时已略有设计活动的雏形，这是人类设计活动的起源。新石器时代（距今约9000—8000年）由于农业的诞生，人类进入了农业社会，不必再到处游牧，食物也不匮乏，多数人可从事分工创造，各种器物随之产生，使得人类的造型或设计活动进入正式而稳定的阶段。我国半坡遗址的仰韶文化，就发现陶制的盆、罐、瓶、壶、钵等物品。人类真正设计活动的开始就在新石器时代。

在发现了金属之后，人类又用其制造了各种青铜器、矛头盾牌等。后来，人类不断创造、发明、革新，并使自己进入了工业社会，于是无数工业产品便成了人类利用自然、改造自然的有力工具。面对山洪人们筑坝、修水库，还可利用水力、风力发电，在土地上可以种植粮食、蔬菜，地下可以开采矿物、石油，天上可以利用太阳能，海底还可搜集无数宝藏。由此可见，人类和大自然的关系是一方面要融入其中，找寻和制造丰富的物质，用以满足日常生活的需要，同时又要制造各种工具产品，用以应对、利用和改造大自然。这一切我们都可归于产品设计、工具装备，属于物质文化的范畴。

二、人与社会之间

人类区别于动物的第一次变革是集体群居而形成了原始社会，在社会中人与人之间需要精神交流，于是在漫长的岁月中逐渐创造了图形、文字、语言……在现代社会，远距离的交流需要通讯传达，而远古时期的远距离交流则需要步行或者骑马送信，马拉松赛跑就是这样诞生的：公元前490年波斯和希腊交战，希腊人派了快跑能手斐力庇第斯把胜利的消息传回首都雅典，他从战场马拉松一直跑到雅典时已经精疲力尽，传达了胜利消息后便死去了。为了纪念这次战争的胜利和表彰英雄斐力庇第斯的功绩，1896年在雅典举行的第一届奥运会上，设立了一个新的竞赛项

目——马拉松。

人类的精神交流是多方面的，包括文化、思想、政治、道德、法律、宗教等，这些都属于社会关系。人的发展需要社会。人一旦离开社会就不再是人了，例如狼孩儿：村子里丢了一个婴儿，是被一条母狼叼走的，这条母狼出于母爱不但没有吃掉孩子，反而用自己的奶水把孩子养大了。但是，由于孩子离开了人类社会，他不会说话，只会像狼一样嚎叫，不会走路，只会爬行，不会吃饭，只吃森林里的野果和昆虫，他只有人类的身体而没有人类的智慧头脑，没有会制造工具的双手，因而我们根本不能称其为人。由此可见，人类本身是具有社会性的，人的成长离不开社会，反之社会的发展同样也离不开人类。

人们从原始社会进入农业社会，发明了造纸、活字印刷术，于是出现了纸质的书本。进入工业社会后，聪明的人类逐步发明了照相机、电话、电报、广播，直至今天的电视、电脑、手机、卫星通信等，这一切设计应当属于传达设计、精神装备范畴。

三、社会与自然之间

原始社会时，群居在洞穴里的人类组成了社会。后来在农业社会有了家庭便有了单独的房子即农舍，进入工业社会后人们逐步需要在大自然里创造优美的生存空间和良好的自然环境，于是庄园、别墅、花园纷纷产生了。城市需要进行规划设计，城市雕塑、街心花园的设计，花草的摆放，这一切仍然要与大自然产生联系，即社会与自然之间需要有环境设计，包括建筑设计、室内装饰设计、花园设计、景观设计、轨道交通设计等，这些综合起来就应当属于环境装备范畴。

以上我们将构成世界的三大要素：人类、大自然和社会这三者之间的关系所产生的设计做了大致的分类，这种分类的方法可以说已经囊括了一切设计。

第二节 服装设计的概念

设计和绘画不同,设计必须制造出实用而且美观的物品,只能画出设计图而制造不出来是不行的。什么是服装设计呢?当我们有了某种服装的需求,进入海阔天空的构想,画出自己设想的服装款式之后,是否就完成了设计任务?肯定地说还没有。因为你设计的服装款式究竟能否制作出来,做出来能否穿着合适,这一切都还是个未知数,而这一切应当是设计师所回答的。所以,设计师必须将设计图变成实物,经过模特试穿,不合适还得反复修改,直到满意为止。

在这个过程中,设计师首先需要根据设计意图选择面料、辅料,此时很可能找不到所需的面料色彩或面料质地,那么只能在尽可能符合设计要求的基础上更换面料,面料的更换意味着设计图必须做相应的改变;在进入制衣阶段后,有些

环节很可能又需要设计师给予小变动的配合,这样,设计图又要有所变动。如此说来,服装设计就不仅仅是画出设计图就完成任务了,还应包括许多其他相关的工作,也就是说,服装设计的内涵与外延应当既包括服装款式设计,还包含着结构设计、裁剪和缝制工艺设计这三大部分。

现在我们回答服装设计的概念:将服装款式的设想变成服装成品的整个思维过程就是服装设计的全部内容。即从开始构思、画设计图到选择面料、裁剪、样衣试制,直到制作出美观、实用的服装成品为止,这一过程的全部思维活动称为服装设计。

那么,服装设计是艺术还是科学?是物质文化还是精神文化?它在设计领域处于什么位置呢?

第三节 服装设计的属性

在“人类、社会、自然”的三角关系中,服装似乎应当属于工具装备范畴,因为它是物质文化产品,人们首先是为了遮羞、御寒而发明了衣服。但是当我们能从服装的款式和色彩认出这是哪个行业的工作人员时,这种服装也就是制服,它传达了某种信息。例如:看到穿着白色长衫的人我们知道他是医生或者护士,穿着深绿色制服的人我们知道他是邮电局的工作人员等。从这一点来说,服装也是精神产品,它能传达某种信息,能愉悦身心、传达情感,更和精神文化脱离不了关系。(图2-2至图2-4)同时,服装在美化生活、装点环境方面也起到不可忽视的作用,一

座现代化的城市是离不开人们的时尚穿着的,设想在今天的北、上、广,人们都还穿着蓝、黑、灰老三色的中山装和对襟衫,那多么不可思议、不谐调;而在海南热带、亚热带的三亚旅游度假,面对蔚蓝色大海自然要穿着鲜艳、亮丽的薄纱裙装,如此才能与周边环境相互协调。从这个意义上说,服装也可以属于环境装备范畴。

服装是物质文化的产物,是商品,服装经过设计、裁剪、缝制出来后,必须卖给消费者才算完成了它的使命。为此,服装设计师必须了解市场、了解消费对象的需求,懂得服装的第一特性是实用性,而实用的意义就在于设计出来的服装

应当易穿易脱、便于行动、适合于某种场合并能满足消费者的要求。

服装又是精神文化的产物，是实用艺术品。它是随着世界时尚的步伐和艺术潮流经常变化的，这样，设计师还需不断收集世界流行趋势的情报和信息，不断搜集和丰富创作素材，如此才能创造出愉悦人类精神的好作品。

从以上分析得出结论，服装设计是介于工具装备、精神装备与环境装备之间的边缘学科，它既是物质文化也是精神文化，既有艺术的元素也有科学的成分。服装设计是精神文明与物质文明之间的一座桥梁，通过设计师的观念和生产者的双手，精神中的美才能物化到现实的产品之中。



图2-2 服装既是物质文化的产物又是精神文化的产物之一



图2-3 服装既是物质文化的产物又是精神文化的产物之二



图2-4 服装既是物质文化的产物又是精神文化的产物之三