

艺术设计基础与创意丛书

服装设计

fashion

基础与创意

史林 编著

中国纺织出版社

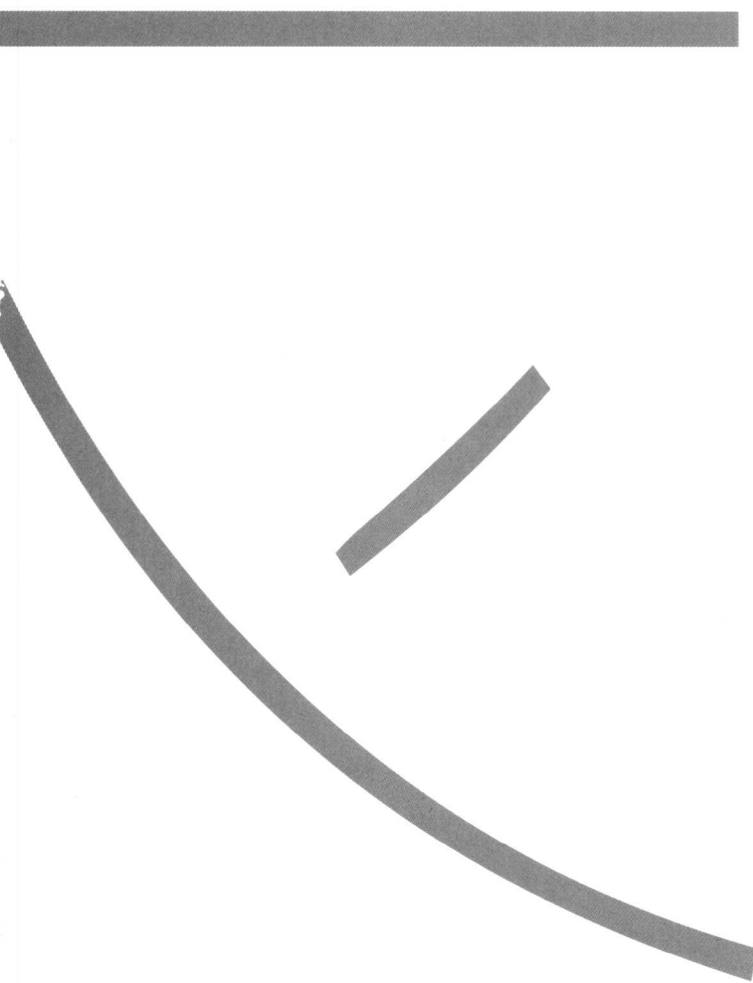
艺术设计基础与创意丛书

服装设计

fashion

史林 编著

基础与创意



中国纺织出版社

图书在版编目(CIP)数据

服装设计基础与创意 / 史林编著. —北京: 中国纺织出版社, 2006.3

(艺术设计基础与创意丛书)

ISBN 7-5064-3717-1

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 001663 号

策划编辑: 由炳达 胡 姣

责任校对: 楼旭红

责任设计: 胡 姣

责任印制: 刘 强

中国纺织出版社出版发行

地址: 北京东直门南大街 6 号 邮政编码: 100027

邮购电话: 010—64168110 传真: 010—64168231

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

E-mail: faxing @ c-textilep.com

北京利丰雅高长城印刷有限公司制版印刷 各地新华书店经销

2006 年 3 月第 1 版第 1 次印刷

开本: 889 × 1194 1/16 印张: 8

字数: 137 千字 印数: 1—6000 定价: 34.00 元

ISBN 7-5064-3717-1/TS·2123

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社市场营销部调换

“艺术设计基础与创意丛书”编委会

主编：廖 军

编委：马晓星 马镇亚 王言升 王 峥

贝 莉 史 林 张大鲁 李 芳

吴 钰 姜竹松 倪苏宁 曹学会

雍自鸿

◇ 总序 / preface

两年半前，我进京招生。公事办完之后，照例去中国纺织出版社看望几位老朋友，见面后大家自然就谈到了艺术设计教育。出版社的编辑正在策划两套艺术设计方面的教材，一套是“高等院校艺术设计专业基础教材”，包括素描、水粉、图案等，另一套为“艺术设计基础与创意丛书”。他们要我牵个头，当时我还真有些犹豫，因为设计基础类的图书这几年已出了不少，我担心会重复。编辑们告诉我在此之前他们已经做过深入的市场调研，结论是只要书的质量好，一定会受欢迎。不久，他们专程来了一趟苏州，在拙政园的荷风四面亭中，我们就教材的具体编写方案又做了进一步商议，决定前一套书的内容偏向于技法讲解，其要点是在将技法理论说清楚的基础上尽量找到好的范围，重在教会学生怎样动手，而且风格最好能够多样化，以便让学生各取所需，这套书预计用一年的时间编写完。而后一套书的内容则侧重于思维探索，意在培养学生如何动脑，主要是通过对优秀设计作品的案例分析，说明创意在设计中的重要性。

就我本人而言，我对后一套丛书的兴趣更大，因为我是搞视觉思维研究的，我认为任何一件成功的艺术作品，其创意往往是起决定性作用的。好的创意不是对过去的重复，而是强调新的突破，它带有原创性、开创性的特点。从成功的案例中我们不难看出，好的创意一定能出人意料、与众不同，但好的创意又一定存在于情理之中，它建立在作者知识积累的基础之上，是作者思维能力、艺术修养的综合反映。我们现在正处在一个提倡创新的年代，理论需要创新，科技需要创新，艺术设计当然也离不开创新。

暑往冬来，在大家的协助和中国纺织出版社的鼎力支持和督促下，“高等院校艺术设计专业基础教材”已于2004年如期和读者见面，到目前为止这套教材已多次重印。现在这套“艺术设计基础与创意丛书”就要和读者见面了，但愿这套丛书也能受到大家的欢迎。



2006年1月20日于苏州枕河小筑

◇ 前 言 / preface

服装设计基础一类的书已经见过不少,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形台上的鲜花、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。

本书第十章的执笔者为钱孟尧老师,另外还有许星老师曾经为本书的第五章撰写过文字,但因本书的读者特点而未被采用。在此作者感谢上述两位老师,同时还要感谢他们和李琼舟老师共同为本书收集图片资料。

由于本人才疏学浅、经验不足,书中难免会存在问题,敬请专家学者提出宝贵意见。

作者
2006年1月

◇ 目 录 / contents

第一章 服装设计的历史 /1

- 第一节 服装设计的由来和发展背景 /1
 - 一、服装设计的由来 /1
 - 二、服装设计的发展背景 /1
- 第二节 服装设计师与流行 /2
 - 一、个体设计师主宰流行阶段——19世纪中期至20世纪50年代 /2
 - 二、设计师群体主宰流行阶段——20世纪60年代至80年代 /2
 - 三、大众与设计师共同创造流行阶段——20世纪80年代至今 /3
- 第三节 我国的服装加工业 /7

第二章 服装的分类 /8

- 第一节 礼服 /8
 - 一、日间礼服 /8
 - 二、夜间礼服 /8
- 第二节 日常休闲服 /9
 - 一、休闲服的由来 /9
 - 二、休闲服的含义 /9
 - 三、休闲服的类别 /10
- 第三节 职业服 /12
 - 一、职业制服 /12
 - 二、职业工装 /12
 - 三、职业时装 /12
- 第四节 运动服 /12

第三章 服装设计的内涵 /14

- 第一节 服装设计的概念 /14
- 第二节 服装设计的分类与范畴 /14
- 第三节 服装设计的属性 /15

第四章 服装的美学特征与服装设计师的素养 /16

- 第一节 服装的美学特征 /16
- 第二节 服装设计师的素养 /17
 - 一、道德素养 /17
 - 二、艺术素养 /18
 - 三、文化素养 /18
 - 四、专业知识素养 /18
 - 五、心理素养 /20

第五章 服装设计的创造性思维 /22

- 第一节 逻辑思维 /22
- 第二节 形象思维 /22
 - 一、设计观 /22
 - 二、创造力 /23
 - 三、想象力 /24
 - 四、生活在表象里 /25
- 第三节 发散思维与辐合思维 /26
 - 一、发散思维 /26
 - 二、辐合思维 /33
- 第四节 成衣的创意 /33

第六章 服装设计的要素 /34

- 第一节 面料 /34
 - 一、面料的肌理 /34
 - 二、面料的性能 /34
 - 三、面料的纹样 /35
 - 四、面料的搭配组合 /37
 - 五、面料的二次艺术加工 /40
- 第二节 色彩 /43
 - 一、色彩的基本常识 /43
 - 二、色彩的审美特性 /44
 - 三、服装色彩的组合美 /45
 - 四、服装色彩的整体美 /50
 - 五、流行色 /51
- 第三节 款式 /52
 - 一、款式的外廓形 /52
 - 二、款式的内结构 /54

三、细节设计 /63

第七章 服装设计的程序 /64

第一节 准备阶段 /64

- 一、对目标消费群的信息收集 /64
- 二、对目标市场的信息收集 /64
- 三、对国际服装发布会信息的收集 /65
- 四、对面料信息的收集 /65

第二节 构思阶段 /66

第三节 提供设计概念阶段 /66

第四节 结构设计阶段 /67

第五节 缝制工艺设计阶段 /67

第八章 服装设计形式美法则的运用 /69

第一节 有机、和谐是服装美的最高形式 /69

- 一、多样性的统一 /69
- 二、统一的多样性 /69
- 三、比例与尺度 /70
- 四、重点强调 /72

第二节 新颖是服装美的终极目标 /73

第九章 服装设计中的点、线、面、体形态 /74

第一节 点形态 /74

- 一、首饰 /74
- 二、纽扣 /74
- 三、面料的点纹样 /74
- 四、独幅花纹 /74

第二节 线形态 /74

- 一、螺旋线 /74
- 二、之字形线 /74
- 三、波状线 /75
- 四、弧线 /75
- 五、滚边线 /75
- 六、几何纹样 /75

第三节 面形态 /75

第四节 体形态 /76

第十章 服装的系列设计 /77

第一节 系列设计的概念 /77

第二节 系列设计的原则 /77

第三节 系列设计的表现形式 /78

- 一、发掘主题理念的系列设计 /78
- 二、强调色彩主调的系列设计 /78
- 三、注重面料质地的系列设计 /79
- 四、突出基本廓形的系列设计 /79

第十一章 服装的款式与流行 /80

第一节 流行的概念、发展和特征 /80

- 一、流行的概念 /80
- 二、流行的发展 /80
- 三、流行的特征 /80

第二节 20 世纪服装流行趋势回顾 /81

- 一、1900 ~ 1909 年 /81
- 二、1910 ~ 1919 年 /81
- 三、1920 ~ 1929 年 /82
- 四、1930 ~ 1939 年 /82
- 五、1940 ~ 1949 年 /82
- 六、1950 ~ 1959 年 /82
- 七、1960 ~ 1969 年 /83
- 八、1970 ~ 1979 年 /83
- 九、1980 ~ 1989 年 /83
- 十、1990 ~ 1999 年 /84

第十二章 服装设计个案分析 /85

第一章 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。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。那时有钱人家的衣服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，让前来做衣服的顾客从中选购，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、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



图1-1 沃斯设计的服装

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。

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。

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(Madeleine Vionnet, 1876—1975, 法国),在20世纪20年代和50年代曾两度风靡的加布里埃·夏奈尔(Gabrielle Chanel, 1883—1971),称雄于20世纪50年代的克里斯汀·迪奥(Christian Dior, 1905—1957)、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)。

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·塞耶基(Andre Courreges, 法国)、宇宙服创始人皮尔·卡丹(Pierre Cardin, 1922—, 意大利)、波普风格

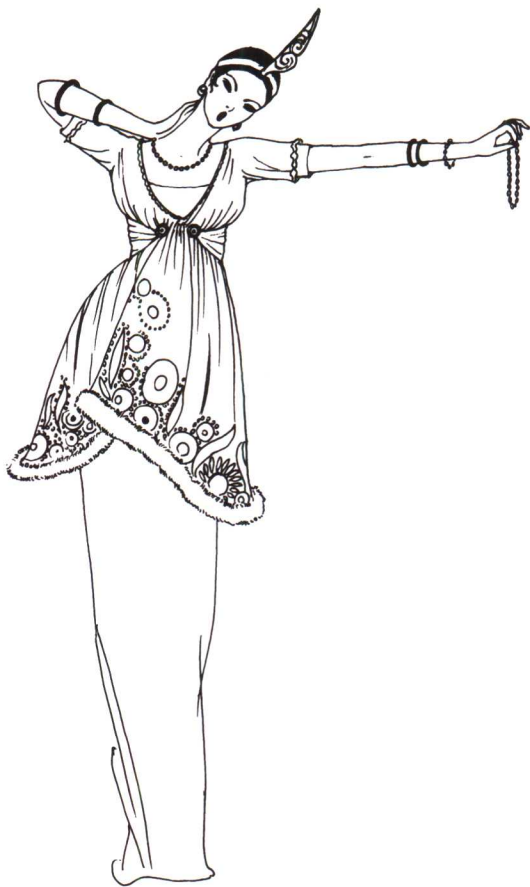


图 1-2 保罗·波烈设计的服装



图 1-3 巴伦夏加设计的服装

创始人伊夫·圣·洛朗 (Yves Saint Laurent, 1936—, 阿尔及利亚)、朋克装创始人维维安·维斯特伍德 (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, 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, 此时也加入到设计高级成衣行列。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、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 ~ 图 1-10)。

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 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

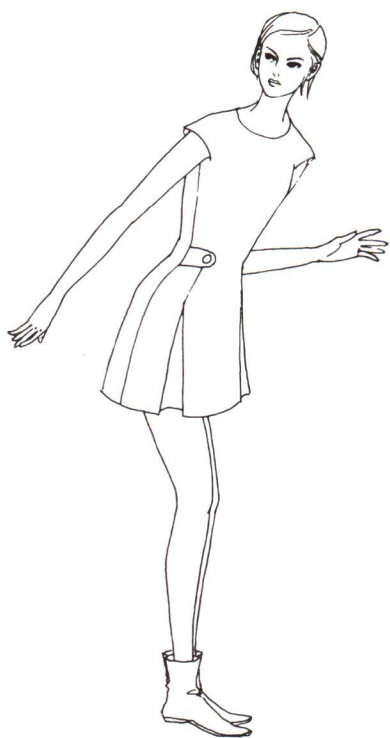


图 1-4 玛丽·奎恩特设计的迷你裙



图 1-5 伊夫·圣·洛朗设计的波普风格服装



图 1-6 阿拉亚设计的宽肩皮套装



图 1-7 皮尔·卡丹设计的宇宙服

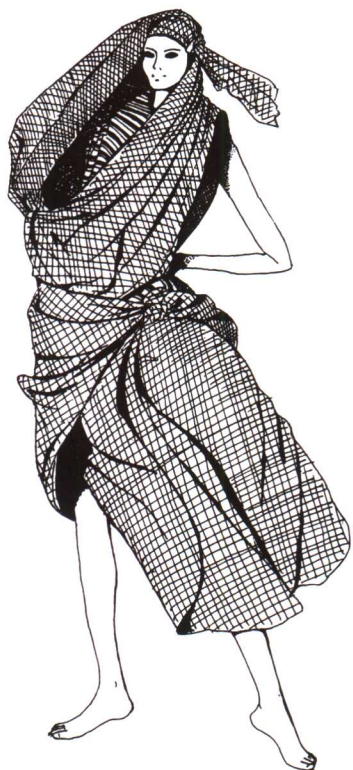


图 1-8 三宅一生设计的“超大型”服装

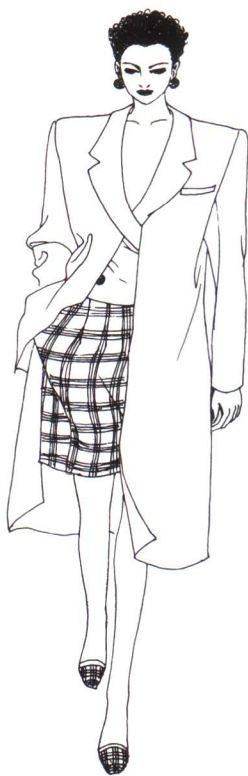


图 1-9 阿玛尼设计的男性化女装

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流行。

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, 这个时代设计师是在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) (图 1-11)、英国设计师亚历山大·麦奎恩 (Alexander McQueen, 1969 —) (图 1-12)、法国设计师让·保罗·戈蒂埃 (Jean Paul Gaultier, 1952 —) (图 1-13)、伊夫·圣·洛朗公司的新艺术总监汤姆·福特 (Tom Ford, 美国) (图 1-14)、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 维维安·维斯特伍德设计的服装



图 1-11 约翰·加里亚诺设计的服装



图 1-12 亚历山大·麦奎恩设计的服装



图 1-13 让·保罗·戈蒂埃设计的服装

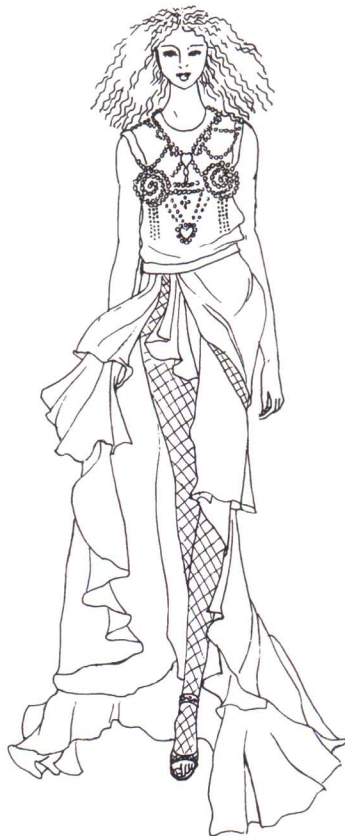


图 1-14 汤姆·福特为 YSL 设计的服装

第三节 我国的服装设计业

我国的纺织服装业已有近7000年的历史。我国在国际上号称“衣冠王国”，但真正意义上的服装设计，却只是在实行改革开放之后才出现，至今仅有20年左右。过去，我国农村广大农民的衣服是靠家里的母亲、姐妹手工缝制，这种缝衣服的手艺是妇女们代代相传的。大城市里则设有许多“成衣铺”，为顾客量体裁衣，人们称成衣铺里的师傅为“裁缝”。

改革开放以后，1978年，法国服装设计师皮尔·卡丹首次率领国外模特来到北京，向国人展示了他设计的最新时装；1985年，伊夫·圣·洛朗在北京举办了其历经25年设计的服装作品回顾展。这一系列活动才使我们看到了国外琳琅满目、五花八门的时装，并且知道自己已大大落伍，必须奋起直追，加大力度发展服装实业。

为了培养我们自己的服装设计师，1983年起，我国的部分大学开始创办服装设计专业。1984年至今，全国各艺术院校甚至非艺术院校，纷纷招收服装专业学生，服装设计专业的设置可谓遍地开花。同时，为了在社会上尽早发现人才、尽快培养人才，1985年起，中国服装工业总公司、中国服装设计研究中心、《中国服装》杂志社举办了首届全国服装设计“金剪奖”大赛，至今为止这项比赛已经举办了6届。

1993年，中国服装设计师协会成立。从1997年开始，中国服装设计师协会每年举办一次“中国十佳服装设计师”评选活动。与此同时，全国各省、市都在创造条件争当服装名省、名市。1994年，我国已经在服装生产、服装出口两方面创下世界第一的纪录。十多年来，一批又一批服装专业毕业生走上工作岗位，他们有的自己创办服装公司，有的应聘到合资企业、独资企业担任服装设计、营销、管理等工作，为祖国服装事业的腾飞做出了应有的贡献。

但是，由于我国的服装业起步太晚，纤维、面料、色彩等各个环节都跟不上发展的步伐，加上我国又是一个发展中国家，正处于从计划经济向市场经济转型的过渡时期，市场经济远不如发达国家成熟，所以我国的服装设计从各方面来说与发达国家存在着很大的差距，目前还处于模仿、学习的阶段，远未达到创新的境界。这种现状导致我国出口的服装，特别是女装严重缺乏附加值，服装价格也一直处于劣势地位。因此，要想提高我国服装的竞争力，一个十分重要的条件就是提高服装的设计水平，创造富有个性的名牌服装进入国际市场，这也应当是我国服装设计师的长期奋斗目标。

第二章 服装的分类

在服装设计发展的一个半世纪中,社会的进步、科学技术的日新月异,使人类的生活方式大大改变,服装种类也随之有所改变。现在与旧时代最大的不同是妇女有了社会地位和经济地位,她们可以和男人一样,以主人翁的姿态出入各种职场和社交场合,参与各类体育健身、休闲娱乐的活动。于是服装就随着人们的需求,有了礼服、休闲服、职业服、运动服等新的分类。

第一节 礼服

礼服是在正规的社交场合穿着的服装,一般有正式、半正式之分,但是界限并不十分严格,只是以场合的隆重程度来划分。而礼服真正最大的区别则是根据时间的不同,划分为日间礼服与夜间礼服两种。

一、日间礼服

日间礼服是白天出席各种社交场合,如拜访贵客、参加签约仪式或宴会、出席婚礼等所应穿着的服装。

白天,室内外光线充足,此时传统的礼服多为不透明、无强烈反光的羊毛、丝绸或混纺的面料制作而成;款式多由传统审美观念支配,男士穿黑色西服套装,女士穿尽量不裸露肌肤的裙套装(裙长不限);做工精细、裁剪合体;色彩以素雅、单纯为美,而且以黑色最为正规,因为在高规格的商务洽谈会、国家宴会、正式典礼等隆重场合,黑色最能表现庄重、自尊与大方。如果出席气氛热烈而欢快的庆典活动,此时礼服的色彩应当明快而鲜亮,并附有各式刺绣作为装饰(参见图6-6)。总之,穿着日间礼服讲究分寸感、庄重感、正式感,以展示着装者端庄、大方、高雅的气质和风度(图2-1)。

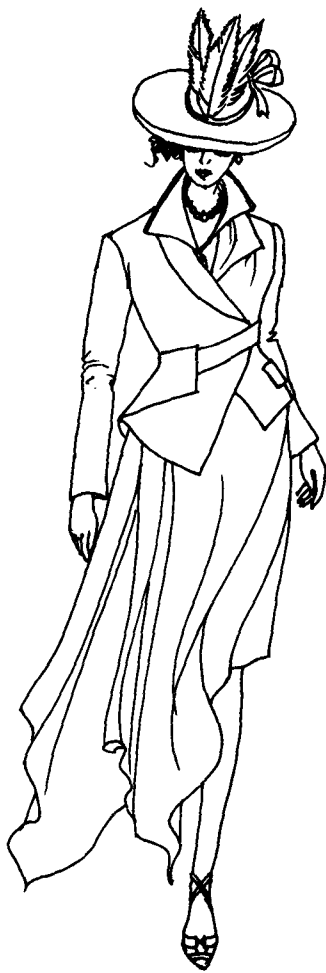


图2-1 日间礼服

裙套装非对称款式的设计为这套礼服带来了时代美感。

二、夜间礼服

夜间礼服是晚上6点以后参加正式社交活动,如各种正式晚会、大型舞会、音乐会、戏剧表演、晚宴、晚间婚礼等所应穿着的礼服,也称夜礼服、晚装。

夜晚,所有的活动一般都在灯光下进行,传统的夜礼服男装是由黑色燕尾服、内衬的白色双翼领衬衫、白色青果领礼服背心、白色领结组成,而现在的夜礼服男装多由黑色西服套装代替。夜礼服女装则是以袒胸露背、裸肩无袖的连衣式长裙最为正规,它常以立体裁剪的斜裁叠褶、打结造花、抽皱悬垂等形式出现。中国女性传统夜礼服是以正式的礼服性旗袍出现(即长至脚面的无袖、高开衩旗袍),面料选用高贵的天鹅绒、丝绸、绉纱、蕾丝、锦缎、塔夫绸等闪光、飘逸的素材,并装饰有珍珠亮片与精美的刺绣;色彩总的倾向是高雅、豪华、亮丽;裁剪十分合体,多用手缝制,做工极为讲究。中国女性传统夜礼服所表现

的是着装者的雍容、华贵、不凡的气质与魅力(图2-2)。

第二节 日常休闲服

与礼服相反,休闲服是一种十分随意的服装,中国过去称之为便服。美国出版的服饰词典解释休闲服说:裤子、衬衫与运动夹克衫配套穿着的,非正规场合的着装方式。

一、休闲服的由来

男性休闲服始于20世纪30年代中期,后来随着50年代“百慕大”短裤被大众普遍接受,加速了这种非正式着装方式的流行。女性休闲服是指20世纪30年代开始流行的、适于运动的便装——裤装。要知道,过去西方女性以穿裙子为正式的着装方式,裤子是男人的专利,因此女性穿裤装就属于休闲的着装方式。只是现代人改变了这一观念,70年代起,女性裤装也进入到礼服的行列。

20世纪90年代,世界流行美式着装文化。美国人着装的随意是因为工作过度紧张,令他们喘不过气来,于是纷纷要求将上班穿着的西服休闲化,实行周一至周五工作便装日等。服装企业为了适应这一要求,设计了简洁、利落的“休闲式西服”。这种服装的特点是介于上班服与休闲服之间,款式比较宽松,色彩比较中性,面料不是很高档,但做工还是要求较高。它的装扮表现是:T恤代替了白领衬衫,用于出席必要的场合;运动感强的背心领洋装与晚礼服同样优雅妩媚;拖鞋和球鞋的出现频率越来越高;玩世不恭的年轻着装态度不但得到认可,而且还成为时髦的象征。

二、休闲服的含义

休闲一词本身的含义是随意、不正式等,在着装上是指自由自在、任意搭配、突出个性、崇尚自然以及不表现身份倾向,偏重时代性和独创性。休闲服并不是指休闲时才穿的衣服,上班也可以穿,上班穿的休闲服称为职业休闲服。

休闲服的款式基本是上下面料不一致的裤套装、裙套装,搭配方式随意,面料一般采用水洗棉、绒布、棉针织、毛针织、混纺绒、灯芯绒等。除此之外,天

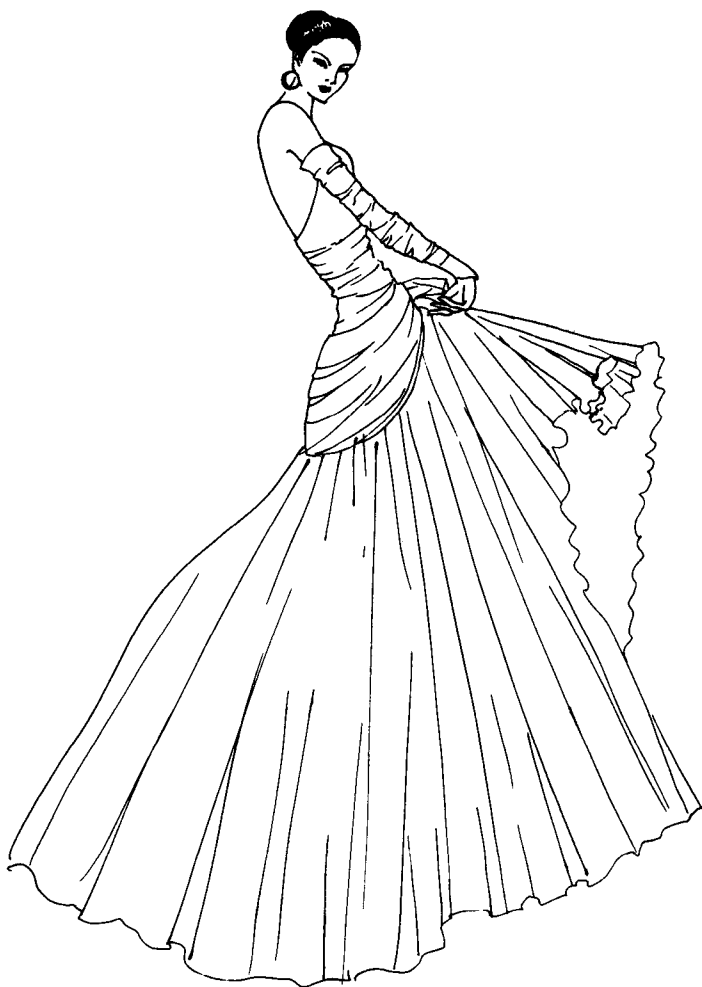


图2-2 夜间礼服

立裁褶皱结构,袒胸露背款式,裙长曳地是夜礼服的特色。