

时装创意设计

创意思维与技法表现

编 著 周晓鸣



上海人民美術出版社

时装创意设计

创意思维与技法表现

编 著 周晓鸣



上海人民美術出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

时装创意设计 / 周晓鸣编著. — 上海: 上海人民美术出版社, 2016.6

ISBN 978-7-5322-9974-4

I. ①创… II. ①周… III. ①服装设计
IV. ①TS941.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2016) 第145416号

时装创意设计

编 著: 周晓鸣

策划编辑: 沈丹青 徐 亭

责任编辑: 徐 亭 沈丹青

版式设计: 朱庆荧

技术编辑: 朱跃良

出版发行: 上海人民美术出版社

上海市长乐路672弄33号

邮编: 200040 电话: 021-54044520

网 址: www.shrmms.com

印 刷: 上海海红印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16 8.5印张

版 次: 2016年6月第1版

印 次: 2016年6月第1次

书 号: ISBN 978-7-5322-9974-4

定 价: 39.00元

第一篇 时装创意灵感

■ 第一章 创意思维概述 6

第一节 基本概念 6

第二节 服装创意设计的思维分类 7

第三节 灵感的实现过程 12

第四节 创意服装设计的形式美法则 13

■ 第二章 创意思维实现 16

第一节 文艺思潮 16

第二节 民族人文 22

第三节 城市·发展 28

第四节 生命·人类 34

第二篇 时装设计表现手法

■ 第一章 时装设计稿 42

第一节 时装设计稿的定义 42

第二节 时装设计稿的应用范围 44

第三节 时装设计稿、时装插画与服装工艺图 47

第四节 时装设计稿的表现手法 50

■ 第二章 时装设计稿的形成过程 54

第一节 灵感资料搜集与整理 54

第二节 灵感搜集册与氛围页 65

第三节 设计草稿 68

第四节 设计系列的规划 69

第三篇 时装面料再度创作

■ 第一章 面料基础 72

第一节 基础材料 72

第二节 创意材料 78

■ 第二章 创意手法 84

第一节 加法设计 84

第二节 减法设计 88

第三节 其它设计 90

■ 第三章 面料加工工艺 96

第一节 加法工艺 96

第二节 减法工艺 108

第三节 其它工艺 110

■ 第四章 设计灵感的创意表达 122

第一节 面料艺术表达 122

第二节 设计作品欣赏 129

TS944.2
298

时装创意设计

创意思维与技法表现

编 著 周晓鸣

上海人民美術出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

时装创意设计 / 周晓鸣编著. — 上海: 上海人民美术出版社, 2016.6

ISBN 978-7-5322-9974-4

I. ①创… II. ①周… III. ①服装设计
IV. ①TS941.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2016) 第145416号

时装创意设计

编 著: 周晓鸣

策划编辑: 沈丹青 徐 亭

责任编辑: 徐 亭 沈丹青

版式设计: 朱庆荧

技术编辑: 朱跃良

出版发行: 上海人民美术出版社

上海市长乐路672弄33号

邮编: 200040 电话: 021-54044520

网 址: www.shrmms.com

印 刷: 上海海红印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16 8.5印张

版 次: 2016年6月第1版

印 次: 2016年6月第1次

书 号: ISBN 978-7-5322-9974-4

定 价: 39.00元

■ 前言

出版《时装创意设计》一书的想法产生于四年前。2012年,正值上海工程技术大学中法埃菲时装设计师学院成立十周年之际,我院编辑了三本以学生作品为主、反映学院教学特色的十周年纪念册,分别是:创意灵感册、创作手稿册、高级时装创意设计面料册。三本纪念册丰富的图片资料、创新的编写内容受到学生、老师,以及专业人士的欢迎,当时就有想法集册成书、出版发行,成为时装设计专业学生的教材和参考书籍。

历时四年,终于完成。比之十周年纪念册,《时装创意设计》作为教学书籍,在课程体系的构成上更为完善,在实践与理论的结合上更为紧密,在借鉴中外,尤其法国的设计资源整合上更为全面。

本书的问世,如同中法埃菲时装设计师学院的成长,得到了包括上海工程技术大学历任和现任的汪泓校长、丁晓东校长、夏建阳校长在内的领导们的扶持和关心,以及全院教师的全情投入,在此谨致以诚挚的感谢!

将中法埃菲时装设计师学院打造成为上海工程技术大学“艺法”时尚教育品牌,建设成为上海乃至全国高级服装人才的孵化器,是我们始终坚持、从未改变的办学理念,我们也将继续在培养高级时装设计师的道路上继续执着地走下去。

不忘初心,方得始终。

上海工程技术大学中法埃菲时装设计师学院院长

周晓鸣

第一篇 时装创意灵感

■ 第一章 创意思维概述 6

第一节 基本概念 6

第二节 服装创意设计的思维分类 7

第三节 灵感的实现过程 12

第四节 创意服装设计的形式美法则 13

■ 第二章 创意思维实现 16

第一节 文艺思潮 16

第二节 民族人文 22

第三节 城市·发展 28

第四节 生命·人类 34

第二篇 时装设计表现手法

■ 第一章 时装设计稿 42

第一节 时装设计稿的定义 42

第二节 时装设计稿的应用范围 44

第三节 时装设计稿、时装插画与服装工艺图 47

第四节 时装设计稿的表现手法 50

■ 第二章 时装设计稿的形成过程 54

第一节 灵感资料搜集与整理 54

第二节 灵感搜集册与氛围页 65

第三节 设计草稿 68

第四节 设计系列的规划 69

第三篇 时装面料再度创作

■ 第一章 面料基础 72

第一节 基础材料 72

第二节 创意材料 78

■ 第二章 创意手法 84

第一节 加法设计 84

第二节 减法设计 88

第三节 其它设计 90

■ 第三章 面料加工工艺 96

第一节 加法工艺 96

第二节 减法工艺 108

第三节 其它工艺 110

■ 第四章 设计灵感的创意表达 122

第一节 面料艺术表达 122

第二节 设计作品欣赏 129



INSPIRATION OF FASHION DESIGN

时装创意灵感

I

第一章

创意思维概述

第一节 基本概念

课时安排：6课时

一、灵感

“灵感”在词典中的释义是：在文学、艺术、科学、技术等活动中，长期实践，不断积累经验和知识而突然产生的富有创造性的思维。古希腊哲学家柏拉图在《伊安篇》中，把灵感解释为神力的驱使和凭附，灵感是一种富于魅力的、突发性的、看不见也摸不着的思维活动，是一种心灵上的感应。灵感是突发性的“顿悟”，然而其产生并不是无理可循，它具有偶然性、跳跃性、增量性、短暂性、独特性、不可重复性、潜意识性、不稳定性及专注性等性格特征。在服装设计领域，灵感的运用产生了创作的源泉。因此，设计师要善于了解灵感的个性特征，把握时机，捕捉灵感，记录灵感，并通过长期的实践，促进灵感的迸发和对其灵巧的应用。

二、创意

《现代汉语词典》对“创意”的解释是：想出新方法、建立新理论、做出新成绩或新的东西。“创，始造之也。”“创”字包含着始发的、崭新的意思，有原创、创造、独创之含义。“意”是指构思之意，有意识、意念、新意、意向、意会、意味、注意等含义。因此，创意可理解为是一种意识，一种前所未有的、超束缚性的、突破传统的思维模式。

“创”与“意”的结合，不但强调思维作用于行为并指导行为的能力，而且特别强调创意是一种非物质的精神活动行为。因此，“创意”是具有一定创造性思维程序的产物，即是一种有思想的、有意识的、创造性的行为。而这种创造性思维是人类思维中最复杂、最多变的思维形式，也是现代高科技计算机所难以模拟的。因此，设计的本质就是创造。

三、创意思维

创意思维是指用创造的理念、创造的方法解决问题时的思维。它是人类思维的高级表现，是一种具有主动性和独特性的思维活动。它往往以新颖、不同寻常的方式主动思考并解决问题，反映事物本质属性和内、外在联系，是一种可以物化的具有新颖的广义格式的思想心理活动、它寓于抽象思维和形象思维的结合之中。对于服装设计而言，创意思维是获得灵感，并将灵感图像化的通路，而要获得这种通路，就需要了解并掌握其类型和设计之间的关联。

第二节 服装创意设计的思维分类

一、反向思维与变相设计

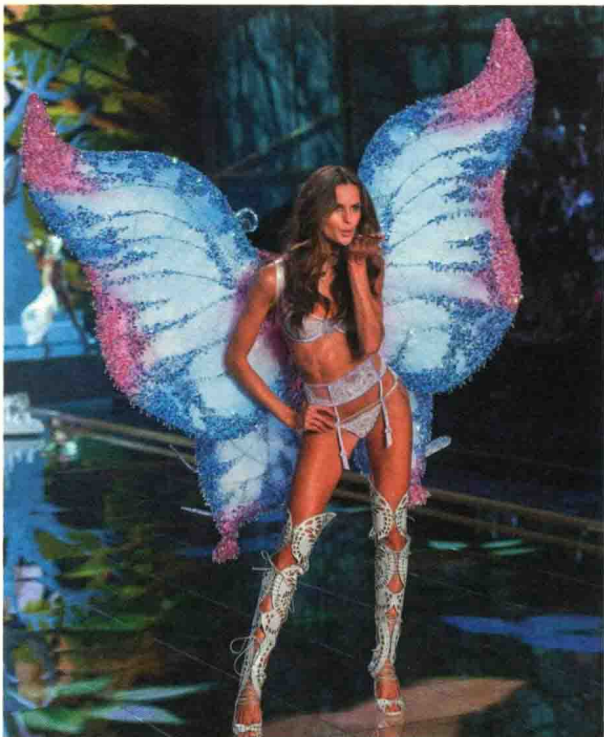
惯性思维常常会形成一种固定的思维模式影响人们思考问题和研究问题的思路，其特殊的意识会造成思想僵化、思路闭塞，习惯常常不思而行，使人们的创造性受到影响。反向思维则是一种逆常规思路寻找解决问题关键的思维方式，也称“逆向思维”。当在设计中找不到设计点或思路受到阻塞时，设计师可以换一种思考方式，开拓思路，也许会在逆向思维中寻找答案和设计思路的创新点。所以，逆向思维是对固有思路与观念的冲撞、融化与稀释，会带给我们意想不到的设计理念。

现代的服装设计经历了漫长的发展历程，其中服装结构经历了无数次的尝试与创新，要想有新的突破很难。但是，如果通过反向思维去另辟蹊径，会打破传统的功能与意义，寻找到新的创新方法。这种思维方式在服装设计中被称为“变体设计”。比如内衣外穿，在女装的设计中出现男装衬衫袖的局部结构和将服装款式结构重新打乱解构重组，这种逆反原来穿着的概念和搭配方式成为风行的服装潮流，这种反向思维也给服装设计带来了无限的创意。

二、类比思维和仿生设计

著名的学者高桥洁说过：从构造相似或形象相似的东西中求得思想上的启发，这种方法称为类比思考。根据两类对象或两类物质之间的相同性或相似性从而推出在其它方面之间也会有相同性或相似的属性，从而得到启发，开拓思路提供新的线索，它是根据事物之间相近、相反或相似的特点，由近及远、由此及彼的一种思考问题的方式方法。在艺术的创作过程中，想象力是创意思维的提炼与升华、扩展与创造，而不是简单的再现，是创造与创新的思维过程。大胆地想象，异想天开和打破传统观念的束缚，只有这样，设计师的灵感才能不断迸发，创作能力才能不断提高。仿生设计的服装往往运用此种思维方式。

仿生服装设计以自然生物的发展规律和生态现象的本质为依据，探索自然生物和生态形象的内在审美特征和文化内涵，并以此为设计灵感，针对服装的整体艺术风格和色彩、配饰、图案、面料等各构成要素仿造生物和生态现象的外形或内部构造、肌理特征等而设计的服装。如欧洲18世纪的燕尾服、中国清朝的马蹄袖等等，皆为类比联想后的服装产物。



服装仿生



三、发散思维和整合设计

以大脑作为思维的中心点，四周是无穷大的立体思维空间，通过举一反三、触类旁通、把思路向外扩散，形成一个放发的网络，从多方面、多角度、多层次进行发散思维，将头脑中的记忆表象加以拆分、解构、重组、取舍，形成新的思维焦点，从而产生新的服装设计思路。

发散思维产生多种思路之后，需要集中整合灵感的中心，筛除掉荒谬的、与整体氛围不和谐的、杂乱无序的内容，在细节中加强设计的焦点，从而使服装的整体效果锦上添花。例如以优雅为代名词的香奈儿女装外套，里布使用与外部一致色彩的真丝面料，在下摆手缝铜质链带，隐藏在衬里的收边，其作用在于呈现完美的垂坠度，不易变形的同时展示了细节与整体风格的高度匹配。

四、无理思维和媚俗设计

这是一种非理性的、散漫的、随意的、跳跃的、具有游戏性质的思维方式。这种思维方式在设计之初并没有具体的目标，它打破常规的思考角度，甚至选择不合理的思维方式，突发灵感而展开设计。无理思维以自由嫁接的态度对待事物，对规律提出质疑，甚至对规则进行拆解、破坏、反对任何观念、范畴，是一种超然、一种调侃、一种黑色的幽默方式。

例如满是破洞的军装与妖娆的蕾丝花边混合使用，这种思维方式可以充分挖掘现代社会中大众文化追求表层感官满足的特性，通过传统形式美和艳俗内容的结合让设计以妖艳、甜俗的感官来嘲弄昔日优雅端庄的传统审美标准，从而揭示了某个时代群体的服装审美心理。

五、虚拟思维与超现实设计

虚拟思维是通过远离现实，以超脱的形式和与现实背道而驰的逻辑来思考事物，其设计的作品往往具有强烈的视觉冲击力或富有虚幻的视错效果。虚拟性设计思维是人们在从事各种艺术设计活动中采取的一种用现实符号或自然内在节律，在自由、超然、虚幻层面上所进行的创造性想象的思维方式。“虚”要求设计者充分发挥想象力对客观事物进行主观分析，再以形象代替理念。通常由假设开始，使得艺术的真实高于生活的真实，更深刻、更全面地反映现实生活。“拟”是一种幽默的创意形式，以诙谐、夸张、变形的手法表现幽默感背后的深刻内涵。“拟”是通过想象、虚构、假设等思维方式，把其他事物的形象与“人”或“物”的特征有机联系起来，使创意更富人性化、更易于理



燕尾服

解、富有亲切感、利于信息传达。

这种看似诙谐的表象和富有深意的设计风格与超现实主义如出一辙。例如意大利时装设计师夏帕埃里与画家达利合作设计的“泪滴”图案服装,类似女性红唇的腰部1:3设计,胸部像是箱子抽屉的西装口袋设计,绣有假领子、克夫或领线的羊毛衫,花生、羊头、金鱼或人形的钮扣,有着指甲的手套等作品都是典型的代表作品。这些服装大多廓型简单,色彩纯度高,易于穿着,装饰细节趣味横生。夏帕埃里用她超现实主义的作品,寻求一种奇迹和梦境的解释,也让人体会到超现实主义艺术超越时空的震撼之美。

六、柔性思维与中性设计

柔性设计思维方式是指一种既具有灵活的、善变的、多维的、感性的和发散性特点,同时又具有理性的、收敛性特点的思维方式,其创意性高、适应性强、包容性大、兼容性好。采用此种思维方式所完成的作品往往具有多样性、多重性、通达性的特征,与此相对应的是带有某种固定模式的、过于个性化和锐利感的“硬性设计思维方式”。柔性设计思维方式具有善变创新与收敛成熟的双重性思维特征。



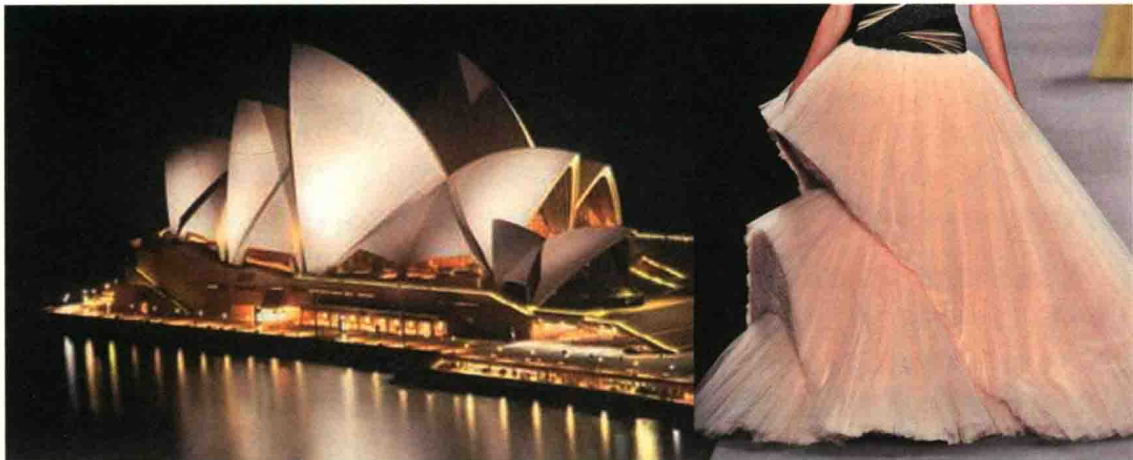
超现实主义

柔性思维的显著特征使其作品富有中庸性。中庸即是不偏不倚，不走极端，融合多种要素和语境进行思考，这点与服装中的中性风格颇为相似。当女装要表现女权主义时增加垫肩设计，但却用浅色平衡温柔感。而男装为了抵消刻板严肃的上班族形象，则将西装中的驳领变窄，甚至一侧可以翻折后搭叠在领口处，形成商务休闲的双重样式，增加了可穿着的场合。

七、空间思维和建筑风设计

空间性设计思维方式从广义角度即是通常所说的全方位、多角度、多层次思维方式。就狭义而言，所谓空间性设计思维是指：基于空间，从空间的概念和意识着眼，对空间事物迅速高效地进行一系列分析、判断、应对及再调整处置的完整的设计思维过程。设计师通过空间性设计思维的训练，能够顺利地把创造性思维过程中形成的形象用立体的方式表达出来。当“空间”这个概念被越来越多地提及的时候，艺术设计更加关注如何在二维的空间中打造出三维空间的效果，四维空间的意境；以及如何在设计作品中融入更多的空间思维，从点、线、面、节奏、范围、位置、方向的不同角度去探索一件平面的作品，或者试图用平面的手法来概括多维和组合形式的不同表现、丰富的内容，给人带来不同的心理感受。

在服装设计中，建筑风的服装是通过空间思维完成作品的典型风格。建筑风服装大多是线条的明快简洁，鲜明的轮廓和分离而不连贯的形状，并给人一种印象，即服装本身具有的结构性结构可以使之脱离穿



仿生歌剧院服装

着者的身体而独立。比如哥特式风格的服装就深受哥特式尖顶高耸的教堂的影响,在服装中主要体现为高高的冠戴、尖头的鞋、衣襟下端呈尖形和锯齿等锐角。而织物或服装表现出来的富于光泽和鲜明的色调是与哥特式教堂内彩色玻璃的折光效果如出一辙。在文艺复兴时期的欧洲,当时的西班牙宫廷服装所流行的造型就与建筑相仿:轮状折裱领、法新盖尔裙撑、巨大的羊腿袖和如扇子般高高耸起的折裱立领等,其中裙撑的设计以教堂的大型穹顶结构作为模板,也有效地解决了承重问题。

第三节 灵感的实现过程

灵感虽如火花般闪现,然而需要有一定的表现程序来处理。一般而言,创意服装的灵感实现过程分为主题、漫想、记录、整合、完善五个阶段。

一、主题

服装设计根据引发创造的不同,可分为偶发型设计和目标型设计两类。前者是指设计之前并没有明确的目标和方向,而是受到某类事物的启发,突发灵感完成的设计创作,后者则相反。

对于偶发型设计,虽然可以凭主观的表现愿望和内容去完成设计,但依然要明确最终设计的风格和想要表达的理念等。而对于目标型设计,在灵感产生之初,先要明确此次设计的主题、类型、数量、风格、穿着季节和人群等相关要求。

二、漫想

当设计主题明确之后,迎接灵感的最好方式就是漫想。漫想是不经意和无羁绊的想象。漫想的过程是量变到质变的积累,可以利用设计方法中的联想法进行,由一个事物展开放射思维,直至出现所需的灵感。为了获取更多、更好的感源,设计师应尽量在脑子里多存储一些有价值的素材,在平常就养成广泛收集素材的习惯,这既能让设计师把思维集中,又能给设计师提供形成理念的设计线索。收集素材主要包括与设计主题有关的面辅料、摄影、色谱、建筑、化妆品、草图、包装纸、广告、服装、报纸、香味、声音等。

三、记录

通过漫想和搜集之后,记录创意灵感则是将灵感具象化的重要过程。记录方式大致上有图形、文字和符号三种。通过对服装风格关键词的确定,为表现某个主题,可同时从多个角度积累灵感素材。记录下来的灵感往往是潦草而简单的草图。然而并非每个灵感都适合用到服装中去,尤其在记录到众多的灵感时,更要注意对灵感的筛选。同时尝试多种绘画的手法,从而能更熟练和寻找到适合自己的方法,并用自己特殊的艺术形式把它表现出来。

四、整合

当记录下众多纷繁芜杂的灵感时,需要通过对灵感的整理和筛选,从而形成明确的设计草图。整理设计灵感一般在可视状态中进行,将记录的文字或符号图形化,画成设计草图。因此,需要设计师不断提升绘图能力,包括手绘和电脑绘制,因为能迅速绘制设计草图也是灵感的专注性和增量性的表现之一。草图最好能从多个角度来画,有些以总体造型为重,有些以局部细节为主,不仅可以为系列化设计铺平道路,而且多角度画草图有助于提高设计速度。同时,在整理的过程中有时会有新的灵感闪现,可以不断丰富设计内容。

五、完善

将整合后的草图配合人体画成整体的服装效果图。这个过程是虚拟地检查设计的空间状态是否合理的步骤之一。经验丰富的设计者可以在绘制效果图的过程中发现并改正问题。此外,灵感表现的完成阶段还需要完善设计的整体感。协调服装与鞋、帽、包、袋和首饰等配饰的关系,甚至包括化妆、发型等。

第四节 创意服装设计的形式美法则

一事物之所以能产生美感是由于其自身的结构、组织、排序与外部形态都符合一定的规律。当形式美与内容达到完美的统一和结合,又有独具特色的个性及审美价值时,则表明其适应了形式美的法则。设计师们在创造各类服装时,不仅要掌握各种形式要素的特性,还要对各种形式要素之间的构成关系不断探索和研究,从而总结出了各种形式要素的构成规律。

一、反复、交替

同一个要素出现两次以上的重复排列而产生的强调手段是反复;当把两种以上的要素轮流反复时则是交替。反复和交替是服装设计师常用的手段之一,无论是在结构、色彩还是在材料上运用,其生成的有序与协调都是富有美感的。反复与交替提升了服装整体的层次感与体积感。

二、节奏

节奏是音乐术语,指各种音响有一定规律的长短强弱的交替和组合,是音乐的重要表现手段。在服装造型上,是通过元素的反复和富有规律性的排列,突出视觉上的主次关系和秩序性。如服装中某一元素的叠加和排列秩序,形成它有快有慢、有松有