

● 石磷硇 著

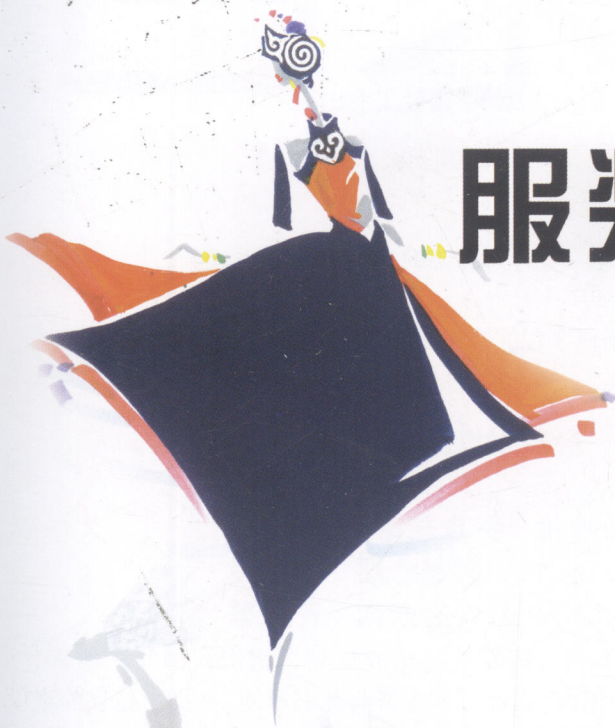
服装设计方法

FUZHUANG SHEJI FANGFALUN

論



中国轻工业出版社



服装设计方法论

石磷硇 著
赵凯中 审



中国轻工业出版社

图书在版编目(CIP)数据

服装设计方法论/石磷碇著. —北京:中国轻工业出版社, 2007. 12

ISBN 978-7-5019-6301-0

I. 服… II. 石… III. 服装-设计 IV. TS941.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第196652号

《服装设计方法论》一书, 历经近三年的策划、组织、撰写、绘画、摄制、排版终将与广大读者见面, 在此过程中参与此书审阅, 并提出建议的老师有杨永庆、舒蕾、陈爱东、刘新云、王彦勋、龚堰珏、蔡超、康彬彬、陆文超、朱兴旺、石涵、孟海洋、邢慧、刘媛媛、林宇峰、韦红宁等, 在此向他们表示感谢。

责任编辑: 王 淳 杨晓洁

策划编辑: 王 淳 责任终审: 劳国强 封面设计: 石磷碇

版式设计: 石磷碇 责任校对: 吴大鹏 责任监印: 胡 兵 张 可

出版发行: 中国轻工业出版社(北京东长安街6号, 邮编: 100740)

印 刷: 北京画中画印刷有限公司

经 销: 各地新华书店

版 次: 2007年12月第1版第1次印刷

开 本: 889 × 1194 1/16 印张: 7.75

字 数: 200千字

书 号: ISBN 978-7-5019-6301-0/TS · 3670 定价: 38.00元

读者服务部邮购热线电话: 010-65241695 85111729 传真: 85111730

发行电话: 010-85119845 65128898 传真: 85113293

网 址: <http://www.chlip.com.cn>

Email: club@chlip.com.cn

如发现图书残缺请直接与我社读者服务部联系调换

60383J4X101ZBW

目录

服装设计方法论

前言.....	1
第一章 创意的思维路径.....	2
第一节 “道法自然”的创意理念.....	3
第二节 概念转换.....	5
第三节 游戏设计法.....	8
第二章 服装逆向思维创意法.....	14
第一节 反叛是艺术创作的动力.....	14
第二节 原型逆向思维设计法.....	15
第三节 逆向元素设计.....	17
第三章 平面图形符号创意法.....	36
第一节 平面几何元素的意义.....	37
第二节 理性（清晰）——几何形解构与重组.....	38
第三节 感性（模糊）——空间联想创意.....	41
第四节 回归理性（清晰）——实用性检验.....	48
第四章 物象的创意.....	50
第一节 物象的概念与审美.....	50



FUZHUANGSHEJIFANGFALUN

第二节	物象创意法.....	53
第五章	微型立体创意.....	68
第一节	以往的立体设计分析.....	68
第二节	微型立体创意的意义.....	69
第三节	微型模特塑造.....	70
第四节	系列服装设计.....	72
第五节	虚拟的舞台空间.....	77
第六节	声、光、动的虚拟空间.....	79
第七节	动态展示、拍摄、编导.....	82
第六章	自由与法度——实用服装设计.....	86
第一节	点、线、面符号.....	86
第二节	市场调研与设计方向.....	94
第三节	实用性服装的设计方法.....	95
第四节	参赛服装设计.....	102
第七章	帽子的创意游戏.....	106
第一节	有关帽子的服饰文化.....	106
第二节	帽子反叛设计.....	108
第三节	符号游戏设计法.....	110
第四节	教学应用.....	114
后记		119

前言

克服“聪明”的智慧或许是大智慧，“聪”是指耳朵的灵敏，“明”是指眼睛的明亮。然而随着现代信息技术和各种科学的高速发展，人们变得茫然，耳朵失聪，眼睛失明。老子曰：“五色令人目盲，五音令人耳聋，五味令人口爽……”而人的过度聪明，信息的过度发达，则给人带来心灵的茫然，让人不知所措。所以，在信息高速发展的今天，人们要学会保有心灵的快乐和自由，寻找心灵深处真正的自我。勿以科学的高速发展，导致芸芸众生的盲从，艺术如此，生活如此，人生亦如此。人们忙碌紧张，仔细想想又觉得什么也没有做，这就是现代社会存在的普遍现象。所以我们要重新面对自己，要掩耳工作和生活，少受外界的干扰；所以我们要学作“盲聋人”，目盲、耳聋、心清醒；所以我们现在学习，既要学习好各种知识，又要有运用各种知识的能力。例如，一个营养学家，他虽然了解各种食物的营养成分，知道世界上哪种东西最有营养，但却不知道到哪里能找到它们；而一个普通的动物，却可以为自己的生存找到需要的食物，显然后者要比前者更有优势。所以现代的人们，要排除各种信息的干扰，获得真正意义上的心灵醒悟，寻找到真正的自我。

随着社会的发展，生活中出现了一专多能、一物多用的人或物。生活中既然有多功能的物品，学习上也会有多功能的知识。所谓多功能知识，就是灵活运用知识，注重知识的贯穿性和实用性，也就是要注重学与用的关系，一学多用。同样，在艺术设计学习中也是如此，要掌握新的学习方法，要把学艺术变为“玩艺术”，做艺术创作的“游戏高手”，在创造游戏中，寻求到艺术带来的快乐，找到艺术中的自我，艺术的劳动不但给艺术欣赏者以快乐，艺术的创造者也同样在艺术的劳动过程中获取快乐、分享快乐！艺术的创造者更应该是艺术的第一欣赏者。

我们要以新的时代理念和方法，来对待现代艺术设计。在设计中，要用感性去创作，用理性来完成。把以往创作中的冷静思考，转化为轻松的娱乐游戏，在轻松自然的状态下完成现代艺术创造，这是时代设计新理念。

石磷硇

写于南京艺术学院

2007年11月



第一章 创意的思维路径

在汉语中，服装就是衣服。服装一般是指穿着的衣物：军装、春夏装、童装；或指演员演出时的打扮等。服装最初的意思是裁制各种款式的衣服。而设计则属于人类创造活动的基本范畴，其领域涉及人类一切有目的的活动，反映着人的自觉意志和经验技能，与思维、决策、创造等过程有不可分割的关系。广义的“设计”将外延延伸到人的一切有目的的创造活动；而狭义的“设计”则专指在有关美学的实践领域内，甚至只限于使用美学范畴内的各种独立完成的构思和创造过程。就语义的构成而言，在汉语中，“设计”指的是“设想”和“计划”，是人在从事创造活动之前的主观谋划过程。随着现代社会的发展，人类社会工作分工的细化，服装中的工艺制作与设计分开，形成了现在的服装设计专业和服装制作工艺、服装裁剪以及与服装相关的各种细化专业方向。在服装设计中，也有了服装设计的效果图、款式设计、立体设计，以及和服装设计相关的服装面料设计、服装图案设计等各种设计内容。服装是人类诸多生活状态中不可缺少的一部分，所以在人类生活的三大支柱——衣、食、住中，“衣”被放在首位。而服装设计更是现代人类精神文明和物质文明的重要载体。

现代，随着科学技术的发展，组成人类精神文明的衣、食、住、行等重要的生活形态也在进一步的发展。服装方面，不但有了各种与之相关的专业，同时也出现许多与服装设计相关的新的设计思维方法。本书着重探讨我国的现代高等教育中服装设计教学的一些新的设计思维方法，旨在建立有中国特色的设计教育理念。

我国著名的思想家、哲学家——老子，把对宇宙本体的探讨追溯，扩展到生命本体、社会政治的思考，将人的生命融于自然，天地则依自然的状态运行，而人类脆弱的生命更应以一种自然的状态生存和生长。人类应回归自然本性，无知无欲、柔静不争，像初生的婴儿般纯真、质朴。而今日世界的社会现实却与其相反，知识的高度膨胀，现实的名利相争，与老子的精神背道而驰。现实中的文化人常常是知识越多越迟钝。正如老子所说“为学日益，为道日损。”知识一旦积累很多，便成为一种负担，人的自然天性就会受到破坏。所以成年人，特别是有专业知识和特长的人，不妨向儿童学习，摆脱知识规律带来的束缚，感悟童心，回归天性，进入自由的思维状态。

我国的教育，虽然已由封建社会的科举制度发展到现在规范化的高考制度，但还是存在着一定的弊端。青年人的知识面虽然很宽泛，但创造性思维能力却不足，如何改变当前中国社会所特有的思维模式，是我们在教学中要探索研究的，我们必须寻找一种适合我们民族教育的思维教学方式。

第一节 “道法自然”的创意理念

“道法自然”是道家学说的灵魂。老子认为：“人法地，地法天，天法道，道法自然。”天地皆以自然的状态运行，人的思想和人的行为也应顺应自然的规律法则，从属于自然本性。在研究服装创意的过程中，也同样要顺应自然法则，回归人的自然属性，以一种自然的方式，探索服装艺术设计创意方法。

一、服装设计的“还童法”

明代著名学者陈继儒云：“童子智少，愈少愈全，成人智多，愈多愈散。”孩子接受的东西少，但天性完整，成人接受的知识多，却思维杂乱。如在现实生活中，一个知识渊博的设计者，反而没有丰富的想象力；而一个孩子或一个识字不多的民间艺人，却有丰富的创造题材和艺术灵感。所以，对于那些掌握很多知识法则和规则，又有着实践经验的人，知识规律反而成为创意的枷锁。

还童法，即还童心、找童趣、用天真和模糊的不定目光看世界，以儿童的视觉和心理看世界。那么所看到的世界是概括、幻想、模糊、反叛、平面的……但儿童的性格和心理是反叛的，行为是自由、游戏、不定的，甚至是无目的性的。儿童在表现绘画时，一般都以平面的形式表现，他们眼中的世界是非常概括和简略的；而一个成年人的视觉则完全不同，看到的都是真实立体的物体。从艺术概括的角度来说，我们要回归儿童的思维和感觉，回归儿童的天性，获取人类最原始的自由。儿童把玩具拆解了，再进行重新组装，如同在超现实理念中运用的破坏秩序、条理、碎片、解构的艺术手法。儿童认识事物是单纯的，没有任何思维障碍的，观察自然不够准确，没有自然的束缚，更没有各种工作经验和法则的制约。这里以儿童的思维方式，用平面几何形的解构设计法、逆向思维法、立体游戏法等设计方法来探索服装设计的思维方法。

所以，我们要以儿童单纯的视觉去观察和理解身边的世界，以概括的眼光去看世界，多角度地、多方位地进行视觉判断联想创意。

人类在发展初期，即人类童年阶段，对外界的信息和经验知之甚少，人类的知觉思维发挥着作用，人类的感悟性、创造性思维占主导位置，人们可以鸟瞰宇宙和人类，感悟宇宙天体的变化。但随着人类对科学知识的了解，视觉经验的不断积累，反而有可能阻碍了人类的创造性思维的发挥。

所以说敏锐的视觉、听觉、嗅觉是现代创作思维的障碍。知识和经验是我们征服自然的财富，也是束缚创造想象的思维枷锁。因此人们要告别经验和法则、科学和自然，要“关闭”所有感官，使自己成为“瞎子”、“聋子”甚至是“疯子”，进入一种无意识的思维状态，以“回归原始”、“返老还童”的心理状态进行艺术创作。



二、试做“聋盲人”

要探索人类思维能力和创造潜能，要首先试做“聋盲”人。人人都具有明亮的双眸，有时却看不到东西；有敏锐的听觉，却听不到声音；有味觉，却难以分辨味道……

在高速发展的信息社会里，人的感觉器官受到多种刺激，造成视觉的盲区和感觉的麻木，从而带来思维的迟钝。人们观察到的事物越多，想象思维则越少。老子曰：“五色令人目盲，五音令人耳聋，五味令人口爽……”五色（指青、赤、黄、白、黑）同时闪现在眼前，会使人无法辨认颜色；五音（指宫、商、角、徵、羽，是中国传统五音阶上的五个音级，相当于现代简谱的1、2、3、4、5）同时涌入人的耳朵，会让人耳聋；五味（指酸、苦、甘、辛、咸）同时进入口中，会使人味觉麻木。在科技高度发达的今天，视觉眼花缭乱，听觉噪声迭起，口中五味难辨。盲者不知己盲，聋者不知己聋，有口病，没有味觉，这就是我们有些现代人感官的真实状况。现代的社会信息过犹不及，使人们来不及思考回味，更不能独立感悟和创造，结果表现出知觉的迟钝和麻木。

美国作家、社会活动家，盲人海伦·凯勒说：“……失明的我，可以给那些看得见的人们一个提示——给那些能够充分利用天赋视觉的人们一个忠告：善用你的眼睛吧，犹如明天你将遭到失明的灾难。同样的地方也可以运用其他的感官，聆听乐曲的妙音、鸟儿的歌声、管弦乐队的雄浑而铿锵有力的曲调吧，犹如明天你将遭到耳聋的厄运；抚摸每一件你想要抚摸的物品，犹如明天你的触觉将会衰退；嗅吻所有的鲜花的芳香，品尝每一口佳肴吧，犹如明天你就不能嗅吻品尝。充分利用每一个感官，通过自然赋予你的几种接触手段，为世界向你显示的所有愉快而美好的细节而自豪吧！不过，在所有感官中，我相信，视觉一定是最令人赏心悦目的。”这是一个盲人所感悟到的世界。而在现代社会中，人们的感官被高速发展的信息充塞得满满的，感觉变得迟钝、模糊、麻木、浮躁。所以，人们必须适度关闭感觉器官，追寻人类的思维和想象的本源。

艺术与客观无关，它源于人的心灵。高科技的发展、视觉信息的发达带来了人类科学的进步，同时也造成了艺术思维和想象的盲区。我们要思考如何正确使用时代带来的信息资源，如何科学地运用感官和大脑。

所以，艺术要回归原始，回归虚拟与模糊。关闭感官，任凭思想感悟驰骋。在这里探索的结构设计、逆向设计、虚拟化设计等新的设计思维方法，就是重新睁开人们心灵的悟性“双眼”，不但见到可见之物，更要看到那些视而不见、不视而见的心灵之物。用心灵去感悟、去观察、去创作、去领悟身边的世界，重新找回人类最原始的感悟，以新的目光，将熟知的一切颠倒、混乱、模糊、虚拟、运动，从而启迪人们艺术创意的灵感思维。

艺术创作不仅取决于一个人的努力与勤奋，更取决于某一专业的研究方向和方法。如果不能准确地选择好目标和方法，那么就会南辕北辙。所以，对于一个设

计师来讲,最重要的是如何选择自己的专业目标。在服装设计中,提倡用自然之法,从宏观的角度去观察和思考,顺应自然发展的规律和法则进行设计和创意。

这里主要探讨简洁、平面、单纯、随意、无意识、虚拟、模糊的等自然游戏状态下的设计表现。如:原始艺术、稚拙艺术、民间艺术、儿童艺术、涂鸦艺术、智障艺术等多样的艺术形式。这些艺术形式,由于不同的观念和多样化的因素,呈现出不同的建构形式,被世人所认知。同样,野兽派艺术、超现实主义艺术、构成主义艺术、立体派艺术、简约艺术、几何抽象艺术等,都以不同的思维理念,运用平面、散点和装饰的表现方法,随意地、下意识地、自由地表现各种不同的视觉形式。原始绘画、雕塑和装饰品,都以不同的表达方式再现了人类的思维和知觉。然而,在掌握了大量的资料信息后,人类的这种思维能力却在衰退。视觉中的三维真实表现,取代了虚拟的意象自由联想。人们只看到物象的表面真实和准确,而忽略了物象精神和内涵以及物象以外的东西。现代的人们,以科学和理性取代了虚幻的、艺术的自由浪漫主义的想象。在很多艺术创作中,理性和科学的思维,代替了艺术思维的自由虚拟创意。很多人可能在设计创意的开始仅仅想到的是设计的实际功效。服装设计也是一样,不仅具有其使用功能,而更应该作为一种新的艺术形式,出现在人们的生活之中。所以,要重新审视服装创意的设计理念。

下面就以新的艺术思维方式,摆脱自然、立体、空间、实用的束缚,以单纯的平面、游戏、无意识的虚拟符号方式来探讨现代服装设计的思维法。

第二节 概念转换

以儿童的自由游戏方法,以虚拟的符号形式,营造无意识状态下对自然形态和常见的视觉符号进行的概括、解构、拼接、颠倒等游戏方法。这是超现实主义的新观念,是外来文化本土化,是中西文化的自然融合,也是探索一种新的思维理念和设计理念。

探索无意识的艺术表现,通常使艺术家在催眠的状态下进行创作,脱离理性思维和自然经验的束缚。借用平面几何形的解构与拼接,创造抽象符号元素,赋予抽象符号设计灵感。对在设计过程中出现的各种偶然与不经意的形态形式,进行与服装空间相关的联想创意,排除以往常规设计构思,相信梦幻、模糊、虚拟,比真实的现实具有更美妙、丰富和不可思议的内蕴。这里,以无意识的自由状态,探索服装设计的无序、自由的游戏设计思维方法,对人类看不到摸不着的传统艺术思维,进行以下几个方面的训练,以达到理想的自由立体空间思维的境界。

服装设计要获得充分的自由,必须使设计者摆脱以往的所有束缚。而那些存在于人们头脑里长久的,甚至已经成为习惯的思维方式是不容易改变的。因此,就要求人们要树立一个原始的符号概念,剥离掉人体概念中的结构、解剖、运动等科学知识的枷锁,获得真正意义上的自由。

一、人体符号化

在原始社会,人的概念就是一个简单的符号以及洞穴壁画里的狩猎人物。这些都是以一种原始符号的形式展示出来的。研究服装的人体符号化,就是把人体归纳为简洁的形体符号,把人体看成是简单的几何形,球形、圆柱形(特别是被服装包裹的部分,躯干、大腿、手臂、颈部等,把它们看成长短粗细不同的圆柱形)。当然,人体中的一些细节,如胸、腰、臀等,有一定的差别,手臂也有上臂和下臂之分,粗细不同,长短不同,这些科学的人体局部细节,正是设计中所要忽略的部分。要将人体概括为一种新的概念符号。



二、虚拟的概念

如何走进虚拟的设计空间，一直是很多人为之困惑的问题。由于人类掌握了自然科学知识，人的自由思维就在不断地消除。现在通过平面几何图形的视觉变化和联想的方法，来探索一种虚拟化的思维形式。

三、人体的深层次的探究

当人类进入到 21 世纪，人体工程学、人体科学已经极度发展，人们可以克隆牛、克隆羊、克隆器官。当人们可以通过仪器清晰地看到人体的各个部分组织和形态时，人类则有可能丧失了另一种能力，即想象力和创造力。由于科学和技术的高速发展，人们可以通过对某些现有的产品稍加改造，产生出新产品、新技术、新工艺、新艺术。在某些领域里人类已经到了无需创造，只需改造和模仿的修改，这便是现代“创造”。因此，人们必须重新探索新的设计思维方法，摆脱经验和科学的自我束缚，探索艺术的原造。

下面从达·芬奇的人体比例实验图进行人体符号的逐步简化，通过几个步骤，把人体完全简化为一个简单的符号（人体与符号的对照）。

图 1-2-1 是达·芬奇的人体比例实验图，达·芬奇画的是 15 世纪意大利男人理想比例素描，两个乳头之间连线到下巴是一个头的距离，耻骨结合部在人体 1/2 的位置。把头部发际线以下分为 3 等份，大腿是两个头的长度，小腿也是两个头长。这幅著名的人体比例图，把人体造型包含在一个圆形和正方形中，被认为是最成功的设想。

图 1-2-2 是超越人体结构科学的正面人体运动符号，正面的运动

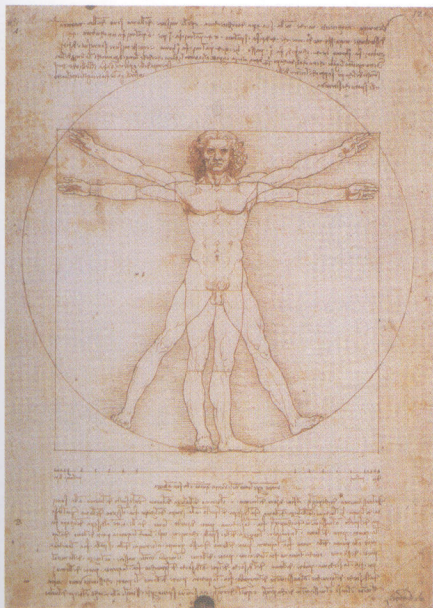


图 1-2-1 达·芬奇的人体比例实验图

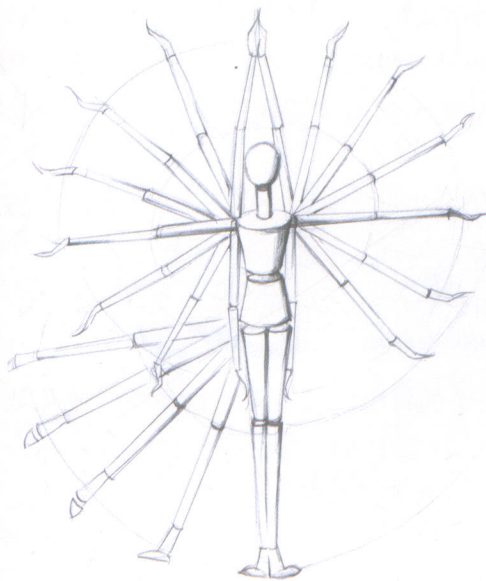


图 1-2-2 超越人体结构科学的正面人体运动符号

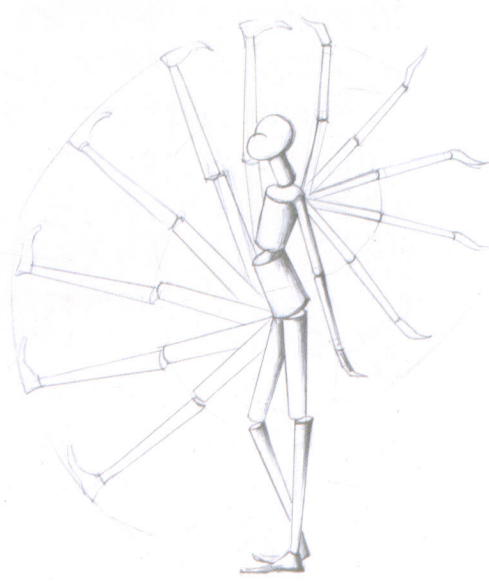


图 1-2-3 超越人体结构科学的侧面人体运动符号

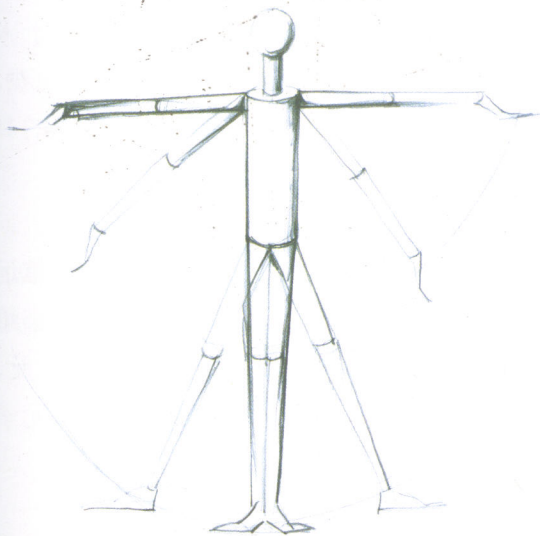


图 1-2-4 简洁的人体符号

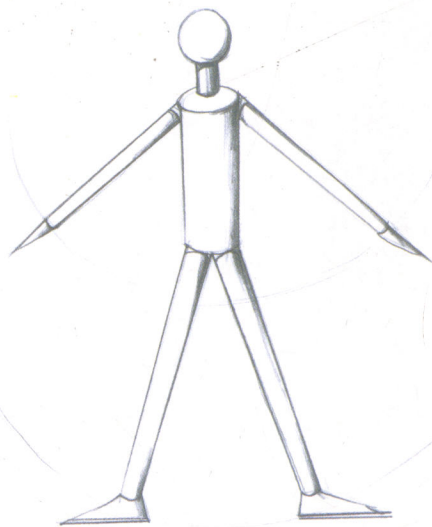


图 1-2-5 回归最简洁的人体符号

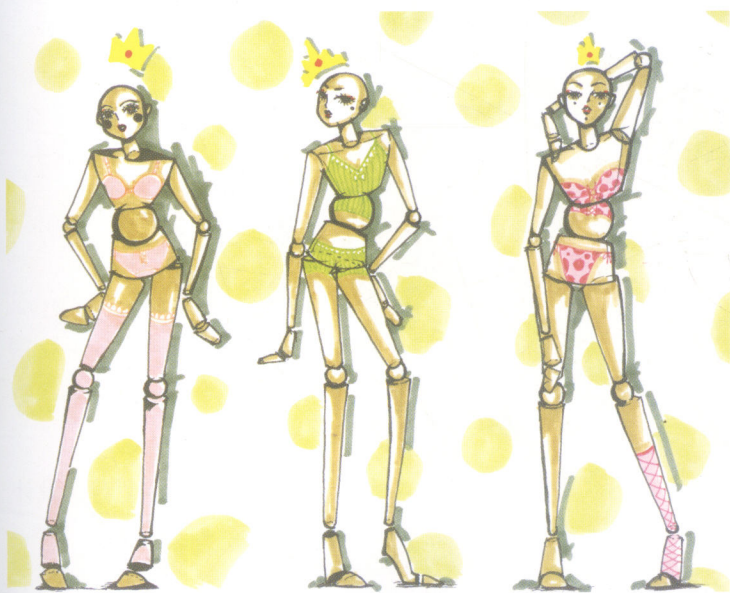


图 1-2-6 自由发挥和想象的人体符号

人体符号，将人体符号与运动结合，形成一个新的人体空间内的运动状态。

图 1-2-3 是超越人体结构科学的侧面人体运动符号，侧面理解的人体运动符号，它表示了人体运动限度和运动规律。

图 1-2-4 是进一步简洁的人体符号，这里省略了人体结构中的细节：肌肉、骨骼、五官等细节，还原到简约的圆形、圆柱形符号。

图 1-2-5 是最后回归最简洁的人体符号。

图 1-2-6 是设计者自由发挥和想象的人体符号（杨心心设计）。

总之，通过对人体进行符号化的概括，可以重新回归原始和自由，重新获得艺术与想象的新空间。



第三节 游戏设计法

在艺术设计过程中涉及的思维运动，在现实生活中却不会看到。由于人的思维运动主要通过人的行为和作品表现出来，而不是像人体运动那样直观，所以探讨人的思维运动是极为困难的。因而这里只探索如下几种训练思维的具体方法。

一、逆向思维游戏法

逆向思维游戏法，是一种出奇制胜的设计方法，也是一种强制性使思维运动的方法。它是将思维有目的的、有方向的，由一个极端拉向另一个极端的训练思维的运动方法。例如：正侧、平斜、方圆、大小、多少、断连、曲直、正反、长短等。常见的逆向游戏思维法有原型设计法（根据原型进行否定设计）、元素设计法（归纳设计逆向元素的种类，展开设计的方法）。

图 1-3-1 是方与圆逆向思维的局部造型对比设计。

图 1-3-2 是裙摆大小对比设计。

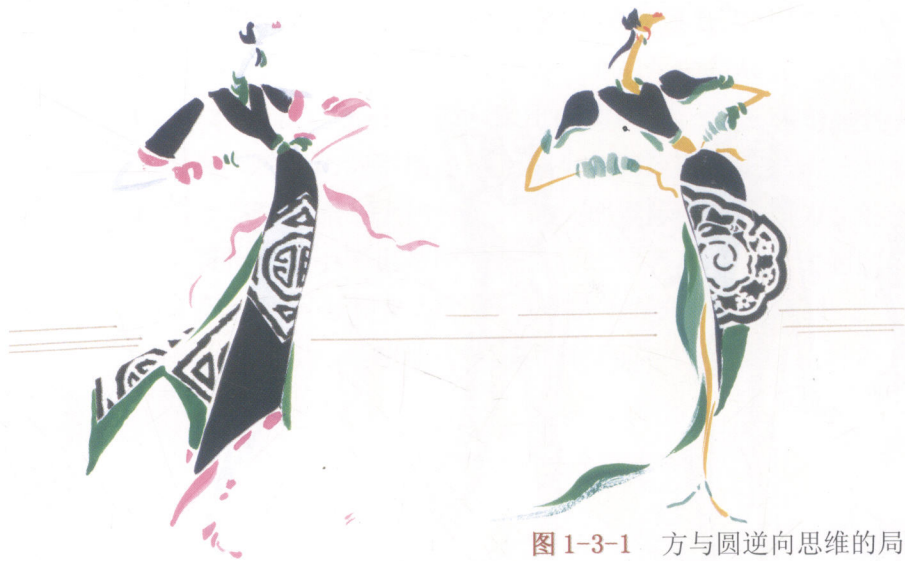


图 1-3-1 方与圆逆向思维的局部造型对比设计



图 1-3-2 服装裙摆大与小的逆向元素对比设计

二、几何形符号游戏法（碎片法）

解构、混沌、游戏、互动、无意识——几何图形虚拟游戏设计法。

利用平面几何形的解构方法，破坏原有的完整自然形或几何形，创造混沌、模糊、奇异、碎片的视觉形态，然后对解构的几何元素，进行动态下的重构，构成与服装造型相关的平面几何形元素。再对几何形进行空间的系列联想，设计出各种风格的系列服装，如图 1-3-3～图 1-3-5 所示。

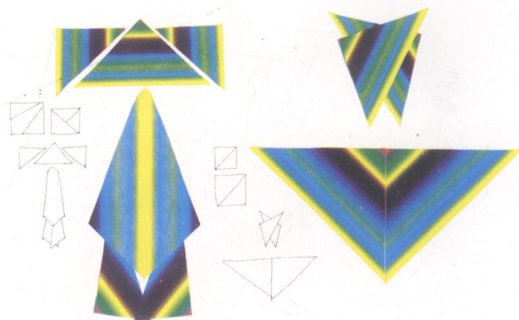


图 1-3-3 几何符号用正方形解构，重新拼接为两种新的不同几何符号

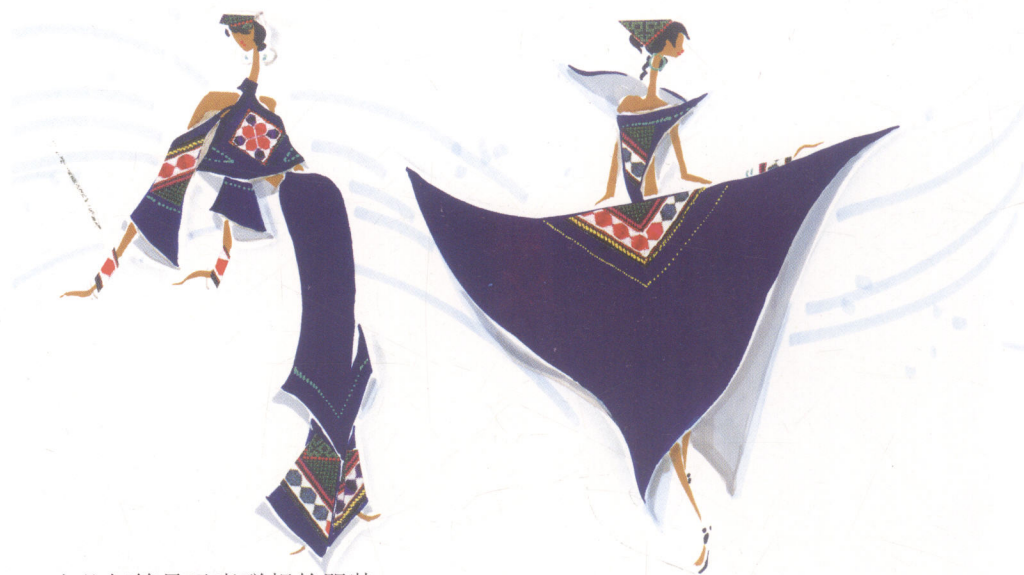


图 1-3-4 由几何符号元素联想的服装



图 1-3-5 由几何符号联想构成民族风格的服装



三、微型立体空间游戏

这是一种如同梦幻般的自由联想，以虚拟的联想方式，进入虚幻游戏世界中。这里，假设服装设计者是一个总导演、总设计师、灯光师、摄影师、音响师……进行空间游戏。在现实中，物质材料世界中的自然美、材料美、形式美给人们带来无限的联想。所以，从真实的立体服装设计制作的现实进入虚幻的空间游戏中，打破以往在人台和人体上1:1的立体设计与裁剪制作的传统方法。捏制出与实际比例是1:6左右，15~20cm的微型人体，在微型人台上设计系列微型服装，同时制作设计微型舞台，进行微型模特的系列服装表演。还可以根据系列服装设计风格，选择乡村和城镇等不同的地点拍摄服装表演的外景。这样，以游戏的方法，达到了服装立体思维训练的目的，使服装设计师成为导演、编剧、灯光、剧务、音响、总体策划师等，在微观的舞台和系列服装中实现所有理想，如图1-3-6~图1-3-8所示。



图1-3-6 竹笋皮系列微型立体服装



图1-3-7 加入了道具——小狗后的叶用莴苣菜叶微型立体服装设计



图1-3-8 用荷花的花瓣设计的微型立体服装

四、自然物象联想法

自然界中所有美的物象都是设计灵感的源泉。当面对一个美丽的自然物象时，不要受到它的外在形态的束缚，要敢于对完美形态进行破坏、解构、放大、缩小、颠倒、重组，在人体的立体空间中进行造型，将分解的自然形态改变方向、大小、平斜、倒顺，改变原有的自然生长的形式，获取一种自由的设计形式，如图1-3-9所示。



图1-3-9 以自然物象花瓣为设计元素的花卉自由联想创意



五、实用设计法

将游戏创意的理念融入民族服装设计、品牌服装设计、流行服装设计中，形成自己的个性风格。

在很多设计理论书中，有很多关于思维的先进专业术语，如发散思维、收敛思维、立体空间思维、自由思维等。但却很难找到与之对应的思维训练的具体方法。在这里通过融入道家的思想和西方后现代的思维理念，展开新的逆向思维、符号思维、立体思维、自由思维方法的探讨，探索实用性服装设计方法，并将其融入服装品牌和风格设计实践中，如图 1-3-10 和图 1-3-11 所示。

六、服装设计基础

服装设计规律和法则是前人在艺术实践中总结的经验，也是衡量艺术美的一把尺子。所以在艺术作品设计完成的过程中，要把服装设计基础作为检查标准来修改作品。服装设计基础是以往教材中的主要内容，虽然要继承与发展，但却不适宜用于服装的设计创意。

在这里，可以选择某一完美的服装为“参照物”，利用反叛和夸张的设计方法，使设计作品尽快融入流行和时尚品牌的市场中，并在大量的设计过

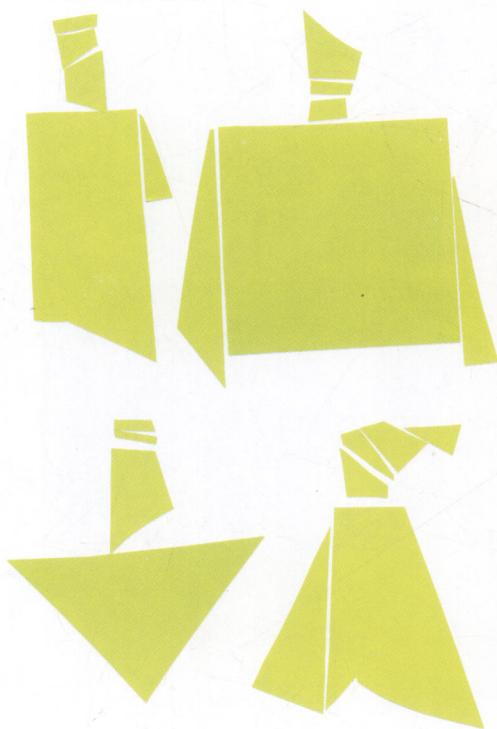


图 1-3-10 以多种几何元素重新构成新的服装联想符号

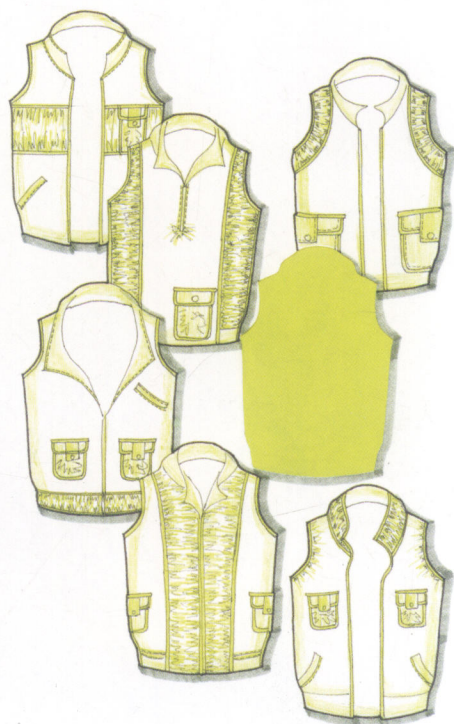


图 1-3-11 实用的服装设计符号的联想设计 (06 届 徐娟)