

国际时尚设计丛书·服装

时装设计： 过程、创新与实践 (第2版)

[英]凯瑟琳·麦凯维 [英]詹莱茵·玛斯罗 著
杜冰冰 译



中国纺织出版社



时装设计： 过程、创新与实践

（第2版）

中国美术学院美术考级教材 服装分册
中国美术学院美术考级教材 服装分册



中国美术学院美术考级教材 服装分册

书·服装

时装设计： 过程、创新与实践 (第2版)

[英]凯瑟琳·麦凯维 著
[英]詹莱茵·玛斯罗
杜冰冰 译

 中国纺织出版社

内 容 提 要

本书通过对设计提要的分析,如何进行创新与设计拓展等基础性内容的讲述,展开讨论服装设计的面料、色彩、廓型、服装结构、装饰以及不同品类的服装设计等内容。在此基础上,对于系列服装设计、电脑辅助服装设计以及服饰的整体风格造型设计都有较为全面的讲述;同时,对从事服装时尚行业不同职业的相关内容有所深入的描述。针对服装设计中过程、创新与实践等探讨的需要补充了多个案例,充分展示了服装设计的艺术魅力与创造力。

原文书名: Fashion Design: process, innovation & practice 2nd edition

原作者名: Kathryn Mckelvey; Janine Munslow

原出版社: Blackwell Publishing Limited

All Rights Reserved. Authorised translation from the English language edition published by Blackwell Publishing Limited. Responsibility for the accuracy of the translation rests solely with China Textile & Apparel Press and is not the responsibility of Blackwell Publishing Limited. No part of this book may be reproduced in any form without the written permission of the original copyright holder, Blackwell Publishing Limited.

本书中文简体版经Blackwell Publishing Limited授权,由中国纺织出版社独家出版发行。

本书内容未经出版者书面许可,不得以任何方式或任何手段复制、转载或刊登。

著作权合同登记号: 图字: 01-2012-6441

图书在版编目(CIP)数据

时装设计: 过程、创新与实践 / (英) 麦凯维, (英) 玛斯罗著; 杜冰冰译. —2版. —北京: 中国纺织出版社, 2014.1

(国际时尚设计丛书. 服装)

原文书名: Fashion Design: process, innovation & practice 2nd edition

ISBN 978-7-5180-0003-6

I. ①时… II. ①麦… ②玛… ③杜… III. ①服装设计 IV. ①TS941.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第218555号

策划编辑: 华长印	责任编辑: 张思思	责任校对: 梁颖
责任设计: 华长印	责任印制: 储志伟	

中国纺织出版社出版发行

地址: 北京市朝阳区百子湾东里A407号楼 邮政编码: 100124

邮购电话: 010-67004461 传真: 010-87155801

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

E-mail: faxing@c-textilep.com

北京佳信达欣艺术印刷有限公司印刷 各地新华书店经销

2005年1月第1版 2014年1月第2版

2014年1月第5次印刷

开本: 710×1000 1/16 印张: 14.75

字数: 161千字 定价: 49.80元

Preface 前言

作为一本有关服装设计的书，其所关联的内容是如何激发设计创造。将相关信息与内容清晰准确并恰如其分地进行展示是一个既有趣又具备一定难度的尝试。由于此前的一些积累形成的经验与习惯导致我们在从事设计与教学的过程中会自然而然地去运用，从而不免落入窠臼。如果把我们的放在一个新手的位置上，看看都需要哪些方面的努力！

时尚是稍纵即逝又千变万化的。本书中个别案例的选择多少会存在一些不足和时间上的误差。然而这里所选择的例子大多能切中要点，同时针对服装科技的发展和时尚产业的变化也能恰到好处地展现这些要点。

成功的设计来自于思考并通过一些方式表达出来，如将纸面上的效果图实现成样衣，并在设计的过程中不断解决所碰到的问题。好的构思不可替代，同时也是我们解决问题的核心所在。

在此我们罗列了诸多有助于成功的因素，这取决于每个人对它的理解并打上了个人的烙印。无论你将作为知名的设计师还是做零售，或是成为提供产品的供应商，或是作为新媒体的传播者挥舞“时尚”的大旗，书中提到的很多设计技巧与流行因素在很多时尚领域中都能奏效，当然同时还需要你具备一定的驾驭力和执行能力。

作为一名设计师抑或是学生，在你开始做设计的时候尽量先抛开那些约定俗成的想法，同时也不要将设计的结果当做焦点而进行设计。大家可以在阅读此书时打开你的设计历程，在游历中可能迸发出意想不到的惊喜和火花，给我们的创新与设计带来更多的空间。如果我们把设计过程中每一个组成要素都做了彻底的探索，那么整个设计开拓的历程将是令人振奋的，

同时我们获取的设计方案也将会是有独到见解的。具备一定的技巧有利于我们将设想变为现实，而到底是多大或多少，就是一个需要判断的问题了。

本书命名为《时装设计：过程、创新与实践》，并采用了以下的思路：过程采用的是详尽而清晰明了的描述方式；创新采取不同的思维方式和手段寻找新事物，同时拒绝经验之谈；有关创新的训练可被多次运用；实践显然主要针对的是时尚产业职场和案例研究来展开。在这罗列了大量的信息，将时尚产业职场中需求与设计的通用元素做了很好的链接，这样可以帮助同学们更好地理解设计的来龙去脉。

希望本书能够给予读者在设计过程中一定的指导。除此以外，本书在图形设计与平面包装和时尚风格造型等方面还提供了比较多的应用案例。

作为学生，学习中感到最困惑的方面之一就是面对海量的信息不知如何着手。不要忽略短期目标，因为设计经验是不断积累而形成的。可以说时尚这条路上职业选择的路径有很多，比如你可能成为一名纺织品设计师，也可能是时尚造型师，或者一名女装设计师，又或者是一位时尚平面设计师。然而无论什么样的选择都取决于你个人的能力与判断。对各方面的服装设计还需分门别类地学习与研究。

作为设计，还需要补充说明的是所谓设计的最终解决方案是没有明显对错之分的（如在时尚商业领域里，成功的依据往往取决于这件设计产品的销售量），解决问题的手法被打上了个性化的烙印，在实现设计要点的创作过程中不断形成……

好好地享受设计的过程吧，在创新的历程中去体验实践！

Contents 目录

Introduction / 介绍	1
Analysing The Brief / 设计要点分析	3
Innovation / 创新	5
Quickstart Exercise / 快速启动练习	13
Research / 调研	14
Inspiration / 灵感	16
Direction / 流行趋势	19
Observation / 观察	20
Trends / 时尚潮流	22
Sub-Cultures-Street / 亚文化——街头时尚	23
Fashion & Art / 时尚与艺术	24
Fashion Forecasting / 时尚流行预测	26
Design Process / 设计过程	34
Development / 设计拓展	36
Colour / 色彩	43
Texture / 织物肌理	49
Silhouette / 廓型	51
Proportion / 比例	56
Understanding Fabric / 了解面料	62
Innovative Developments In Fabric / 织物创新研发	70
Construction / 服装结构	72
Shirt / 衬衫	74
Blouse / 女士上衣	78
Dress / 连衣裙	80
Bodice / 女士背心	82
Skirt / 裙装	83
Jacket / 夹克	84
Coat / 外套	88
Trousers / 裤子	90
Sleeves / 袖子	94
Collar / 领子	96
Prototypes / 原型设计	98
Embellishment / 装饰	107

Specialist Markets / 细分市场	114
Sportswear / 运动装	114
Lingerie / 内衣	116
Accessories / 服装配饰	118
Knitwear / 针织服装	120
Collection / 系列服装设计	121
Decision Making / 作出决策	128
Using The Computer / 使用电脑进行设计	132
Promoting The Range / 延伸设计	138
The Styling Shoot / 风格造型设计 (时尚摄影)	146
The Portfolio / 作品集	148
Fashion Careers / 时尚职业	156
Press Assistant / 新闻传媒助理	156
Public Relations Assistant / 公共关系助理	157
Assistant Buyer / 买手助理	158
Designer Assistant / 设计助理	159
Assistant Designer / 助理设计师	160
Visual Merchandiser / 视觉营销设计师	162
Display Designer / 橱窗展示设计师	163
Costume Designer / 舞台服装设计师	164
Fashion Editor / 时尚编辑	166
Product Development Consultant / 产品开发助理	168
Fashion Forecasting Consultant / 流行预测咨询师	170
Textile Agent / 纺织品代理商	172
Recruitment Consultant / 招聘顾问	173
Supplier / 供货商	174
Case Study / 案例研究	175
案例分析1 Womenswear & Print 女装&印花	176
案例分析2 Womenswear 女装	208
案例分析3 Women's Lingerie 女式内衣	214
案例分析4 Illustration & Graphics 插画&平面设计	218
Bibliography / 参考书目	224
Index / 索引	225
Acknowledgements / 致谢	230

Introduction 介绍

时尚这个词意味着变化。这种变化的步伐没有停止的迹象以至于设计师们在不停歇的压力下时常需要保持创作的动力。产能的不断提高和信息技术的高速发展加快了这一步伐,并不断缩短从产品设计到零售终端的时间,时装秀场中的样式也快速地被转化成街头时尚。一些时尚品牌的服装设计不断翻新和多样化进而形成它们的影响力。在这样的一个竞技舞台上需要一些训练有素的设计师和相关的从业人员,如时尚买手或形象设计师等。

一些综合性的大专院校开设了时尚方面的学位课程或专业课程等为时尚的教育奠定了坚实的基础。这本书也是为致力于投身时尚和设计的人们所准备的。

由于服装设计中有诸多方法可以采纳,同时也有很多因素需要考虑,以至于一些新手们会感觉不知所措。本书通过对设计中有关的基本原理和常规练习的讲述,使服装设计建立在一个赋予逻辑的过程中,并提供一定范畴的技能巩固训练等内容。时尚设计的过程由此而被熟知并掌握。

需要强调的是设计中有多种途径,其选择取决于每个人的理解和其所形成的哲学逻辑思维。由这种哲理思维不断形成的经验能够提高我们辨别设计好坏的能力,判断材料可否使用的能力,以及思辨该设计是一时的流行风尚还是经久不衰的时尚风貌的能力。有时缺乏经验不一定是一种障碍,善于观察并不断感知我们周围所发生的一切能够增加设计的养分。当然,保持热情并勤于思考也必不可少。

本书对当今时尚产业中从事设计的人员所需掌握的内容做了概括性的描述。我们更多关注的是从比较宽泛的角度来了解时尚,而不是哪一个具体的方面。由于篇幅的关系,本书涉及的内容也比较有限。

本书将着手开始设计时需要掌握的知识 and 具备的技能进行综述并将其汇聚在一起。设计过程中不同的阶段被逐一研究,如从灵感来源的调研到流行趋势的分析,从拓展时装设计再到系列化的整体设计,进而到时尚产品的推广等。

本书采取多种解决问题的方法来激发学生的创造能力、实操能力和多样化能力。对所谓的“天分”做了些逻辑化的考证,使得同学们通过一定的训练能够在这方面有所提高。有关创新方面的练习可以反复多次使用。

此书中所描绘的从研究到拓展再到实物化的设计过程同样适用于时尚的推广和平面包装等方面的设计。希望设计师们能对这个过程深刻理解并运用自如,形成自己的风格。

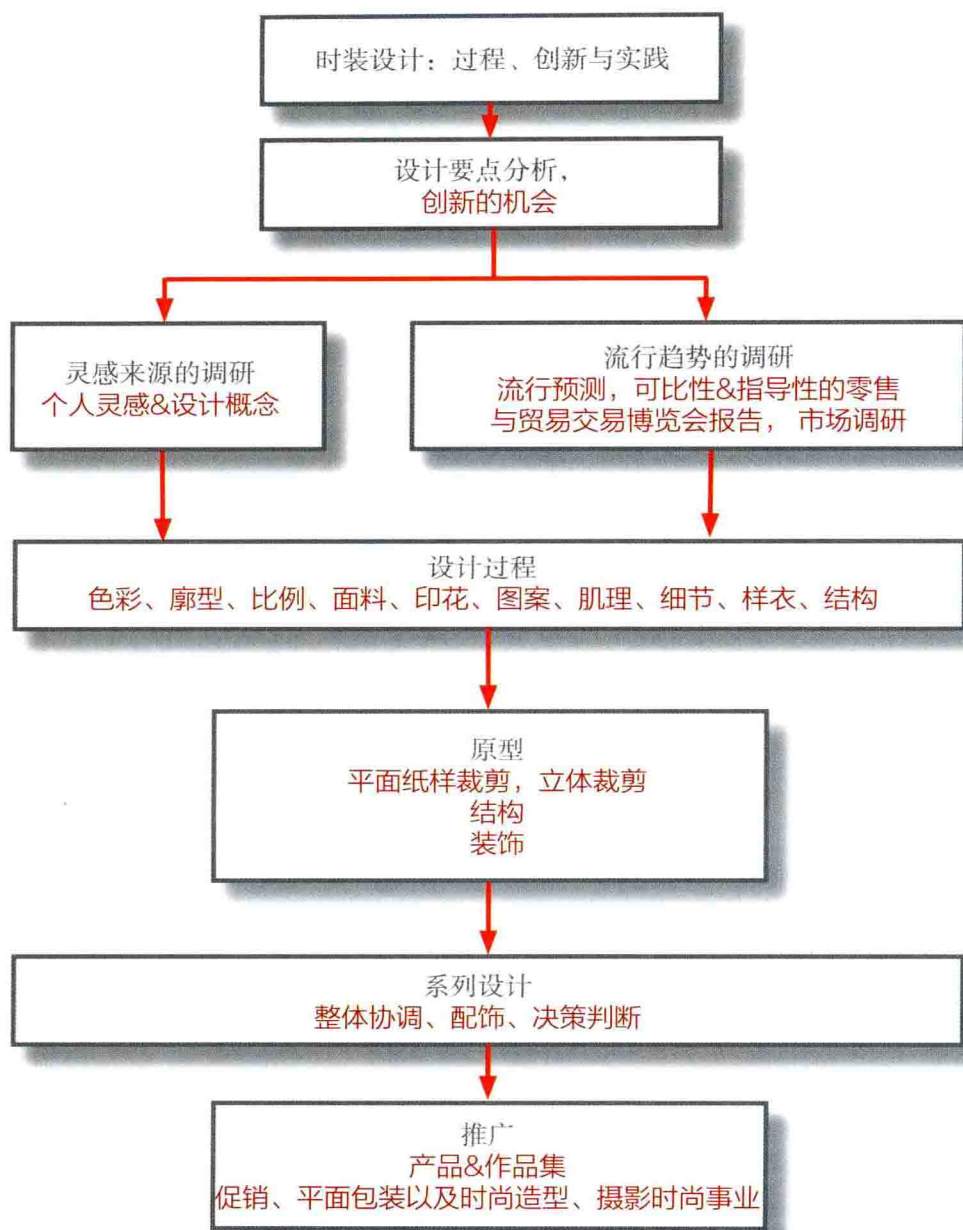
本书的后半部分通过案例分析向读者展示了服装设计时解决问题的具体方法及应用。

一些章节针对即将毕业或者准备进入实习阶段的学生们做了专门讨论,即如何按照时尚产业的要求准备设计作品集。

由于本书的重点是有关服装设计的基础设计历程,因此针对板型裁剪的深入分析等在此不多涉及。然而板型裁剪的研究能够从侧面提升服装设计的能力,如我们提及的“创意裁剪”和结构设计与传统的诸如基于“印花图案设计”思维是截然不同的思路。因此我们给大家推荐了一些有关板型裁剪的资料。

市面上设计理论方面的书籍有很多。关于如何成为好的设计师以及怎样具备优良的设计品位一直是设计领域里热议的话题。

下一页是一幅简明扼要的有关设计历程的流程图。



Analysing The Brief 设计要点分析

在设计工作展开伊始，准确掌握设计目标对象以及整个设计项目的要求至关重要。通过对设计要点的理解来仔细分析成败的关键，提出恰到好处的问题同样重要！

行动清单

- 你需要做什么？
- 你预计采用什么样的方式来展示设计结果？
- 总体设计工作量有多少？
- 是否有工作期限？
- 你能借用时间表规划工作任务吗？
- 你将如何分解工作任务？
- 是否有预算？预算是多少？
- 是否有一份能够更好了解市场的销售报告？

- 这份销售报告是指导性的还是比较性的？
- 你还需要关注其他方面的资料吗？如历史的、文化的、政治的、社会的、艺术灵感等方面的。
- 是否有需要特殊考虑的部分，例如儿童睡衣的设计要求？
- 针对哪个季节设计服装？如何采纳流行趋势中的信息？
- 有哪些杂志是需要参考的？
- 将采取哪种类型的面料以及整理工艺？
- 你有面料的信息来源吗？
- 需要做出样衣来吗？
- 你对设计中的色彩、面料、廓型、细节以及图案、肌理等是否有成熟的构思？
- 执行方案如何？
- 你对目标市场是否有全方位的理解？
- 你是否用到有创见性的表现方式和一定的多媒体技术？

which
FABRIC?
BRIEF:

WHAT?

Design a range of **gilets and jackets** for any market utilising your Trend Sketchbook. You are required to produce at least 30 designs in full colour (to be able to pick 30 designs you should produce twice the amount - 60).

The designs should be illustrated as working drawings. No figures! Consideration should be given to the design (including construction as well as surface interest!) of a three dimensional garment (show back and front views - obligatory, and side views if necessary).

Develop your design ideas with due consideration of media use for strong fabric representation and present the ideas for your portfolio - they may be any shape and size as long as they fit into your portfolio.

Suggested areas of consideration:

SILHOUETTE
FABRICATION
COLOUR
PATTERN/TEXTURE
GRAPHICS
PRESENTATION
FASHION DIRECTION

WHICH SEASON?

NEW!!!

Work Requirements:

At least 30 designs rendered as coloured working drawings presented for portfolio.

no deadlines!
find out???

NEED TO PLAN TIME

WORKING DRAWINGS ONLY!

**T H I N K
T H E M E S**

ANALYSING THE BRIEF 设计要点分析

由凯文·希尔顿博士论述

要点分析应从问题的解构和解析开始，并以重建结束。分解要点使你得以尝试并确定客户们的所需，更重要的是，识别客户的实际需要。在客户试图描述问题时，要点通常模棱两可。

如果你仔细察看一些难题并进行横向思考，将会注意到通常有三种类型的内容出现在问题/提要的结构中：

- **关键要素**：框架要点是积极或是消极的。
- **情景要素**：属于次重要因素，有助于设定关键要素的情境。
- **分散要素**：只用于分散关键要素。

必须快速识别和去除分散要素，从而澄清要点结构和识别关键要素。一旦确定分散要素，就需要以清晰的上下文重建要点，以情景要素进行描述，为设计者和客户设定情景，从而更好的理解关键要素。如果情景要素严重倚赖固有经验，使用联想和隐喻的方式有时可能会有帮助，从而使关键要素得以充分理解。

一旦你为要点拟定了清晰的上下文，并在设计过程里采用了创新的手法，你就需要针对设计者和客户以“行动清单”来显现出你的意图并推论出设计要点。

需要注意的是针对要点分析的过程有两种不同的方法。设计采用的是问题识别方法，这是一种反应式的方法，通过识别和解决最关键问题而创造更好的产品或服务。

创新则是通过识别机会采用积极的方法改变产品或服务来满足用户需求的途径，通过创新来避免问题。

在解构和重建设计要点时，无论使用设计本身还是创新的手法，日益明显的是，需要更多的市场知识以及有关经验来保持稳定性，特别是在创新的环境中。

从你初次建立设计要点起，就应该明确所需研究的方向。试着草拟一幅心智图，用于清楚地记录你的方法和研究结果。用关键方法和/或关键问题开始绘图，然后开始用相关问题加以扩展。随着你持续地研究和对市场领域所提供的机会在理解上不断加强，你需要增加新信息来保持跟进。有多种不同方法可用于绘制心智图，扩散法是最常用的，同时也可以通过在多个要素相关问题之间创建联系来尝试联网思维方法。通过这种联网思维方法，你会感知到一些原本不太重要的问题对于整体范畴中的多个要素而言是非常关键的。该心智图可用作回顾点，但是你还可能需要其他工具作为整个过程的一部分。例如，尝试创建一个需要关注的问题类别检查表。

另外，始终在手头留有一份笔记，用于记录数据、问题以及一些想法。短期记忆通常是不可靠的。

你的研究方法应充分记录图片、样品、参考材料和其他相关数据，整齐归档供快速参考并完成清晰的记录，从而使任何浏览该项目的人员都能够轻松确定项目的当前状况，并确定实现目标的方法。

Innovation 创新

本章提供了一系列用于促进创新思维的练习，从而能得出具有创新意义的产品以及创建出成功改变我们做事方法的过程。

这些练习一般在项目开始时，需要对设计要点进行分析，然后才能有效发挥练习的作用。有时需要投入一组人员，这样的练习对于开发一系列全新产品有促进作用。

推动创新的练习

作者：凯文·希尔顿 博士

头脑风暴法

头脑风暴法或概念生成法可以说是一种很有用的“第一行动”练习。由2~8个人参加，再增加1人担任引导员。引导员负责用前5分钟或10分钟演示一段有趣的视频剪辑节目并且提出一个横向联系思考性的问题，或者是类似事项，从而开始授课。然后，以从小组中获得尽可能多的想法为目的，引导员提出主要问题。随着人们开始产生想法，引导员以“不批评”为原则促使小组成员不偏离主题地发散思维（允许稍稍偏离主题，这可以让小组从不同角度回归问题）。应始终提供饮料和糖果等茶点，不只是休息时提供，而是将它们作为一种能量来源。可以根据主题变更授课时间长度，但是不得短于1小时，因为人们需要花费20~30分钟定下心神来进入思考状态。

尽管在授课期间得出可行的解决方案是有益处的，但是如果人们只谈论自己认为可行的事情，那么他们对某些想法的心理排斥可能会妨碍他人寻求可行的解决方案。除了能够得出诸多潜在解决方案以外，头脑风暴法还可用来潜意识的思维充电，以增强持续性思考问题的能力。

检查&回顾

在整个项目中，无论是检查头脑风暴

法得出的想法还是检查项目阶段的完成情况，你都应该具备非常明确的意图来回顾迄今为止的工作。此类检查需要采取较积极的批判精神，目的是对项目进行检视，进一步增加获取机遇的可能，同时改善迄今采用的方法。此方法又被称为全方位质量管理，是一种颇具价值的管理手段。

为了完成头脑风暴或对项目各个阶段进行的检查，你需要一份有设计要点的影印件、主题或行动清单，它将被用于实现设计提要应达到的要求。通过这些你可以衡量所产生的设计理念的价值，同时掌握整个项目的进展情况。

询问练习&激励

要使任何行动或过程变得更具自发性，都少不了经常性的练习。但是，为了做好练习，你需要得到激励，而这种激励只能产自于内心。你必须确定你自己容易对哪种情感、或生理上的或精神上的体验产生共鸣，同时保持思维开放并勇于尝试新事物。

下面一系列不同类型的练习主要用于提议并激发设计来源，从而能够改进你对机会的识别，同时提高解决问题的能力。

替代用途

该练习可用作头脑风暴前的短暂预热。从家里或办公室取一物品，看看你或你的同事在5分钟内能想出多少种替代用途。以组为单位进行比赛。也可以单人做这项练习，但是最好不要采用单人比赛的形式，因为作为团队的一员输掉比赛比作为个人输掉比赛更容易克服。

联系&情节

单人或以小组的形式做练习，提出一些想法，并把这些想法放在一起。考虑使用这些想法能否勾勒出新的理念或产品。如果不能，再用别的想法做尝试，直到得出可行的概念。

这个练习有些类似于头脑风暴，但是和头脑风暴产生大量设计构想所不同的是此练习所产生的是如何评价这些构想的方法，也是有关如何提高个人把握机会的方法。

二十问

这个练习有时也被叫作“动物、植物、矿物”练习。在有限的二十个提问中只能使用“是”或“否”来回答。这个练习有些像小孩子们做游戏，即提最少的问题而猜出答案。因而在此还有如下一些建议：提问的一方首先要想好了问题，同时考虑如何把问题说出来，回答的一方尽可能快地缩小范畴而进行聚焦，并同时需要考虑提问方在不经意中流露出的答案线索。例如，回答的一方是否注意到提问的一方一直在朝着屋里的某一个方向看而给予的暗示。

横向思考

有很多益智方面的书能够作为此练习的训练素材，这些素材可以被构想在一起进行使用。这类练习的某些方面和“二十问”的训练有些相似，不同的是所提问的数量是不受限的。然而，你不妨施加一些限制。建议无论是提问者还是回答者，都要对问题的实效性深思熟虑。往往在刚开始之时需要问些什么会比你想象中要难一些，然而你会在过程中不断地找到思路 and 乐趣。

如何进展工作

尽管你认为产品设计是此练习的重头戏，然而商业服务也同样重要。这是有关探究性的练习，它可能包括了探究缝纫线迹的粗细或探究服装特许经营等不同方面的内容。如此这般的质疑与探索让我们对周围事物在一段时间之后有了更深刻的理解。这种敏锐的感知有助于我们提高和把握机会的能力。

分析失败原因

此练习与上一个练习比较相似，但思维方式与路径是截然不同的，其所提出的质疑是关于产品和服务到后来为什么会失败。有些机会来自于失败，当然也包括了来自于自己的失败。“不要害怕失败，请关注它”。没有失败就无法从中汲取教训。

自然现象

尽管你可以找到提高解惑能力的一些书籍，并且具备了辨知的能力，但更为重要的是你一定要亲自尝试一番。如同前两个练习，此练习能够增强你的认知能力以及激发你的探求能力。

在生活中的一天

这是一个社会实践练习，你可以从某一特殊之日所遇特别之人入手来增加你对该事物其他方面的了解与认知。很多人只是从标题上入手做理性的探讨，而你在做这个“生活中的一天”练习时可以从加深体验或是从一类私房话开始。

一展身手

这也是有关经验积累的练习。与之前的练习有所不同的是你需要亲力亲为做一些事情，当然是在不有损你的健康或体魄的基础上。例如尝试给10个人做顿饭，重新规划与设计一下自家花园，或者读一本经典小说。你可以考虑将练习经历以录像的方式记录下来。

做事独辟蹊径

请试着用不同的思维与方式将之前多次做过的事情再做一次。同时给自己提问：这次使用的方法相比之下有何利弊。定期给自己制造一些新的体验与尝试，并将这些训练与之前的经验做比较。

变魔术

这个练习开始于一个魔术，这个魔术也许是你见过的或了解的，但是请你试着重新审视此魔术。同时请你问问自己：这个魔术的实现取决于装置设计的方式还是转移观众视线的方式？你可以独自一人操作吗？你如何演绎最好的魔幻效果？这是一项实操性很强的练习，尽管如此，手脑并用更为重要。

类推法

类推的练习做得越多，对其他练习的帮助就越大，它对记忆力的改进和对机会的感知同样有很大的帮助。类推法有时通过“如果……于是、那么……”的推理方式激发思维跳跃的转变。如果有些问题采用益智方式解决，在类推时可能产生更多类似的内容，这些内容可能会对你解决手头上的问题有所启发。类推法也是用来解释全新概念的一种好方法。

知识转移

对于掌握或者了解某项事物的最好办法就是能够把它说出来。通过口头的表达，你会发现你对该事物的认识更加清晰了。这并不是因为仅仅要传递信息，而是因为每个人在接受知识的时候其处理视觉信息、听觉信息以及运动感觉信息的方法是大不相同的。大脑在接受方式上越多样化，对于要记住的信息就越容易回想起来。因此对于这项练习，只要有机会你就应该去做，你会有收获的。

记日记或日志

经常携带日记本或备忘录可以促使你随时记录一些构想、信息和问题。你无法指望那些在你脑海里短暂经过的构想能够被一直记住，但当你把它们记录在案的时候，这些信息就转化成了一种长久的记忆。与其说这项练习是思考训练，不如说是记录信息训练。

拓展思维技巧

在斯蒂芬·鲍凯特(Stephen Bowkett)的书籍《100招教会思考》里，作者提出了“有效思维的七项配置”观点，这是一些非常理想的技能，设计师需要具备开明的头脑才能激发训练的效果。

有感召力的思考者

- 爱冒险，思维活跃，充满好奇心。
- 喜欢提问、探索和质疑。
- 积极构建阐释（按照他们目前理解的思维水平）。
- 善于制订计划和创建策略并能够不断修正它们。
- 做事精准，有组织能力并考虑周密，能够认清在创造性思维方面易“混乱”的一些内容——无逻辑性、不合理性、不够清晰的一些内容。
- 合理的价值观念，探索和评价其来由。
- 做事深思熟虑，元认知（对认知的认知）。

系列视觉训练练习

在上述练习的基础上，一系列视觉训练将会开拓出更多的设计。有时如何开个好头略有难度，比如我们在设计提要分析的初始阶段还没有得到一些资讯指导时，而这些练习或训练等也将会给后面的研究提供一定的创作来源。

第一个练习通过创建一首诗歌来解释达达主义艺术技巧，这个方法由崔思婷·特扎娜(Tristan Tzara)提出。

- 寻找一张报纸，任何报纸。
- 用剪刀将报纸上报载的文章剪下来，特扎娜建议文章的长度要适合诗歌的长度要求。
- 把文章中的每一个单词剪下来后放置在一个书包里。
- 轻轻地摇晃这个书包。
- 按照从书包里拿出单词的顺序将这些词

汇链接拼在一起。抄录这些词语组成的文字内容。

- 以上所组合的文字内容即是这首诗歌，它来自于你的创作并且这种奇特的感受或许能够成为创作的灵感。

威廉·巴勒斯(William Burroughs)开拓了这种碎片式的技巧，他将一些无序的原文进行组合和拼接后成为一段独立的叙事文。这种理念可以避免一些俗套的语言模式并且能给读者带来与众不同的思考。可以试试用这种方式来重组一些好评的小说、科技丛书或艺术原理。

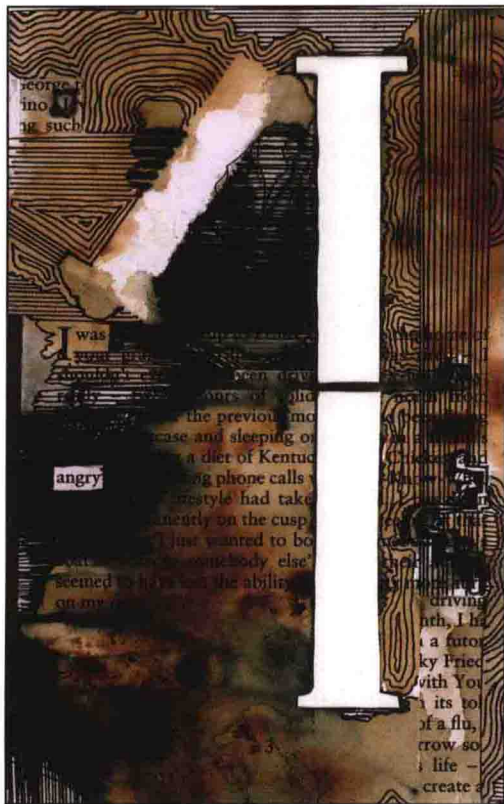
最后的这个练习来自于艺术家汤姆·菲利普(Tom Phillips)，他也深受威廉·巴勒斯和达达主义艺术家们拼合技术

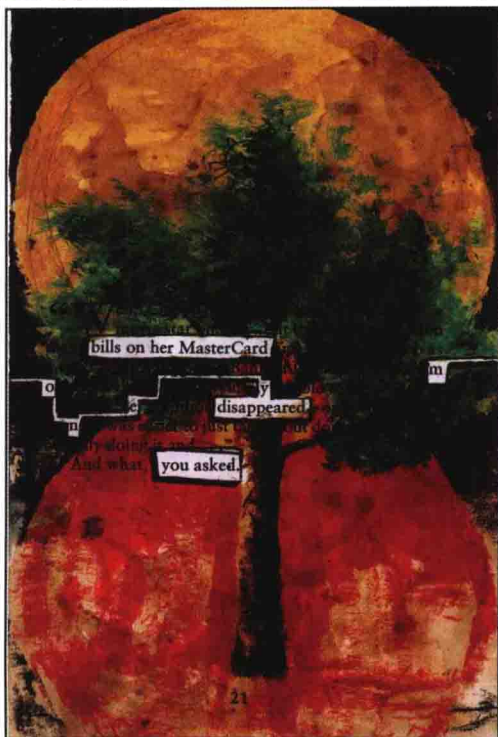
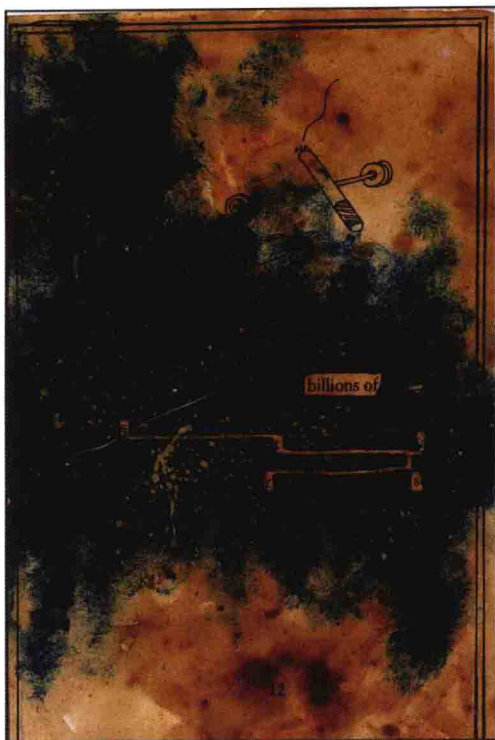
的影响。

汤姆·菲利普运用M.H.迈乐克的“人类记录”(Human Document)作为主题进行拼合而得“人录”(Hum-ument)可以说是迈乐克的衍生版。汤姆通过对原文做一定的删减而把剩下的词语排列在同一页图上。

有关达达主义艺术、崔思婷·特扎娜、威廉·巴勒斯、汤姆·菲利普和“人录”等可以从互联网上获取更多的灵感和资讯。

插画：海伦·伊格瑞(Helen Ingre)，文字素材来源于道格拉斯·库普兰(Douglas Coupland)音乐专辑Life after God。视觉效果摘自于“微生物”章节。





插画：迈克尔·莱恩 (Michael Laine)，
文字素材来源于道格拉斯·库普兰(Douglas
Coupland)音乐专辑Life after God。

其视觉效果摘自于“谬错的太阳”章节。

