

附件

大赛主题与类别说明

一、大赛主题：拾光·织越

拾岁月之光华，承十载之薪火；织匠心之锦绣，越时代之新潮。“拾”是回望大赛十载耕耘之路，拾掇初心、凝聚设计力量，镌刻青年创意成长印记；“光”是青春学子的创意锋芒，是中华优秀传统文化的璀璨荣光，亦是数字时代的时尚之光；“织”以经纬为笔、以匠心为墨，扎根服装服饰设计本源，织就东方美学与织造工艺的交融之美；“越”立足浙江越地文脉与江南意蕴，彰显浙江时尚产业的创新气度，以传承为基在设计中突破，以开拓为翼在创新中超越。

十载征程，设计为媒。本届大赛以“拾光·织越”为核心，探索文化传承与时尚创新的共生之道、传统工艺与数智科技的融合之径，鼓励创作者扎根宋韵风雅、江南美学、浙江非遗等本土文化根脉，融古今之韵、汇东西之风，以新锐视角重构服饰美学，以科技智慧赋能时尚创造，以原创设计讲述浙江故事、传递中国设计力量。让每一件作品都成为时光的载体、匠心的表达，在经纬交织间，实现设计理念、产业应用、文化传播的多维跨越，为时尚产业发展注入青春创意动能。

二、大赛类别

大赛涵盖服装服饰创意设计、纺织品创意与文化叙事设计、构成创意设计、智能穿戴式产品设计、AI+3D数智时尚创意设计、数智营销与虚拟展陈设计六大类别，各类别创作均紧扣“拾光·织越”主题展开。

（一）第一类：服装服饰创意设计

结合中华优秀传统文化、浙江地域文脉与当代时尚趋势，以原创设计稿与实物形态表现作品造型创意和对时尚设计未来的思考，完成系列服装或服饰品设计。作品分为两个方向：一是服装创意设计、二是服饰品创意设计，参赛作品3-5套为一个系列，男女不限（可男女装混合）、年龄不限、季节不限、材料不限。要求作品兼具叙事性与系列性，搭配巧妙、创意新颖，具备较高的设计美感与艺术表达力，体现文化传承与时尚创新的融合。

（二）第二类：纺织品创意与文化叙事设计

围绕主题进行原创设计，以设计稿与实物形态表现作品创意与文化叙事内涵，分为图形图案创新设计和面料创意设计两大方向。图案创新设计要求包含1个主版（主纹样）和3个以上配版（辅纹样），面料创意设计要求涵盖3-5种面料。设计作品均需展示其在服装、服饰或家居用品上的实际应用效果，要求作品时尚新颖，具有整体系列感，实现纺织品设计与文化表达的深度结合。

（三）第三类：构成创意设计

以服装构成技术为核心视角，通过结构、工艺、材料的创意设计与创新应用，实现服装外观、机能、质感的优化或突破，表现数字时代背景下服装结构

设计的进化研究与思考。参赛作品包含2-3套（系列）立体裁剪服装，以实物作品及完整设计图进行展示，突出结构设计的创新性与工艺落地性。

（四）第四类：智能穿戴式产品设计

以“人体”为核心载体，横向链接人工智能技术、生态材料技术、元宇宙数字技术、参数化设计技术等先进技术，纵向融合人体工程学、美学、计算机、色彩学、空间设计、体验场景、交互方式等多元设计视角，紧扣主题开展智能可穿戴产品设计。参赛作品以可穿戴服装、健康检测设备、人机交互产品等为主，需兼具便捷性、持续监测性、个性化服务性、实时反馈性、安全性、时尚性和生活便捷性，突出穿戴舒适度与智能化功能的平衡，体现科技与设计的织越融合。

（五）第五类：AI+3D数智时尚创意设计

应用人工智能技术结合当代时尚趋势，以虚拟形态表现作品造型创意，根据大赛主题进行系列数字化服装服饰设计。参赛作品3-5套一个系列，男女不限（可男女装混合）、年龄季节不限。要求作品具有整体系列感，创意新颖，具有实际应用价值，凸显时尚创意与数智科技的融合创新。

作品分为两个设计方向：

一是服装数字孪生方向，探索数字服装与现实服装的虚实融合设计，侧重行业企业实际应用价值。强调服装结构工艺还原与面料仿真高质感呈现，贴合服装企业研发、虚拟样衣、线上展示等实际场景，具备较成熟的产业应用与实际落地潜力。

二是虚拟时尚方向，探索元宇宙未来虚拟时尚时代的美学设计和应用创新。作品可突破传统服装设计边界限制，体现科技与艺术融合的未来虚拟时尚美学，适配元宇宙平台虚拟场景，具备数字藏品发行、虚拟品牌合作等创新商业应用潜力。

（六）第六类：数智营销与虚拟展陈设计

立足时尚零售数智化转型趋势，以品牌视觉营销为核心，数字技术为载体、创意设计为内核、商业落地为目标，以**Style3D Goshop**为核心创作工具辅以**Style3D AI**等数智化工具协同应用，围绕大赛主题开展系列化数智展示与营销创作，强调空间叙事、陈列逻辑、数字技术与商业转化的综合应用，全面检验参赛者数字创意表达、空间规划、品牌视觉呈现及市场落地能力，精准对接服装虚拟陈列师、数字视觉设计师、时尚营销策划、家纺数字展陈设计师等新兴职业岗位需求，探索未来时尚零售数字场景形态，挖掘兼具设计美学、技术应用与市场潜力的数智展示创新成果，助力数字时尚产业复合型创新人才培养。

作品分两个设计方向：

一是服装虚拟展陈设计方向，面向服装全品类，围绕系列化服装开展数字门店、虚拟展厅等空间陈列设计，突出动线规划、陈列规范、系列搭配与视觉焦点营造等，构建完整品牌终端数字展示与营销视觉方案。

二是家纺虚拟展陈设计方向，面向家用纺织品类（不限于床品、窗帘、沙发软饰、家居布艺等），围绕系列化家纺产品打造沉浸式家居展示空间如虚拟

展厅或终端陈列场景等，突出场景化呈现、套系搭配、空间氛围营造与软装整体协调等，形成一体化数字展示与营销视觉方案。

三、作品要求

（一）初赛作品要求

所有赛道均须提交作品设计效果图1幅，尺寸为58cm×84cm（A1规格），竖版，JPG格式，分辨率不低于300dpi，色彩模式建议为CMYK，文件大小原则上不超过10MB。效果图可自由排版，应清晰体现作品名称、创意说明，并明确标注“Style3D杯”第十届浙江省大学生服装服饰创意设计大赛。参赛作品内不得出现参赛院校、指导教师及学生个人信息，违者将取消参评资格。各参赛类别参赛作品具体要求如下：

（1）服装服饰创意设计：作品包含服装创意设计或服饰品创意设计，作品名称、设计说明（灵感来源、设计思路、色彩方案，以及原料、结构等）、效果图（服饰品设计要附加模拟应用效果图）、正背面款式图、面料图样等。

（2）纺织品创意与文化叙事设计：作品包含创意面料设计或图案设计（需包含一个完整花回）、模拟应用效果图（将图案或创意面料应用于服装服饰或家居用品上）、创意说明（灵感来源、设计思路、色彩方案，以及原料、结构等）。

（3）构成创意设计：作品要求单色、无图案，突出服装正背面款式、结构及主要造型部位细节，文字说明应包含作品名称、主要创意等。

(4) 智能穿戴式产品设计：作品包含作品名称、设计主题、设计说明、核心技术、应用场景、细节阐释、功能演示等。

(5) AI+3D数智时尚创意设计：作品包含作品名称、设计说明、配色方案、花型/纹样图、结构图、系列设计效果图。

(6) 数智营销与虚拟展陈设计：作品包含作品名称、设计说明（灵感来源、场景定位、展陈逻辑、设计亮点、营销策略等）、陈列空间规划图（二维平面，功能分区清晰，服装展陈空间总面积不小于100平方米/家纺展陈空间总面积不小于20平方米）、主视觉效果图（角度不限，强调陈列空间完整性、陈列状态及整体风格）。

(二) 决赛作品要求

(1) 服装服饰创意设计：初赛入围者根据参赛效果图制作3套实物作品或一系列服饰品，要求服装及服饰搭配完整，贴合设计理念与主题表达。

(2) 纺织品创意与文化叙事设计：初赛入围者根据参赛效果图制作2套服装或3-5件服饰/家居用品，要求服装、服饰或家居产品成系列，充分展现纺织品设计的应用效果与文化内涵。

(3) 构成创意设计：初赛入围者根据参赛效果图完成2套实物作品（白色面料、材质不限），并根据现场命题完成1套立裁作品，突出结构设计的现场创作与应用能力。

(4) 智能穿戴式产品设计：初赛入围者根据参赛方案制作实物作品或仿真模型，确保产品的智能化功能与设计造型相契合。

(5) AI+3D数智时尚创意设计：初赛入围者需在初赛方案基础上完成系列作品数字化呈现，提供：①数字化时尚创意设计视频作品，视频需展示系列数字化作品设计特点、展示场景搭建、适配背景音乐等，视频时长控制在60秒以内，采用横屏16:9录制，MP4格式，30帧率。②服装3D数字化工程文件“.sproj”格式，每款不超过300M。③数智时尚作品设计方案，PPT格式，包括但不限于主题阐述、设计过程、技术实现、应用价值等。决赛现场比赛要求参赛者根据现场命题要求，在规定时间内运用提供的基础服装廓形及素材，围绕参赛系列作品风格进行拓展设计，包括创意改款、材质调整、色彩搭配、氛围营造等，并最终制作出一套完整的数字化作品。

(6) 数智营销与虚拟展陈设计：初赛入围者需在初赛方案基础上完成服装/家纺虚拟展陈方案设计完善与数字呈现，服装展陈空间总面积不小于100平方米/家纺展陈空间总面积不小于20平方米，作品需完整呈现虚拟展陈空间的整体视觉氛围、品牌调性及空间叙事主线。提供：①虚拟展陈场景渲染图，尺寸各为84cm×58cm（A1规格），文件格式为JPG，竖版。其中服装虚拟展陈设计方向需提交2张渲染排版图，第1张渲染图包含陈列空间规划图（需清晰标注功能分区）1张，主视角效果图1张，左右45°鸟瞰图各1张，后场图1张；第2张渲染图包含虚拟展陈空间中3-4个核心功能/视觉区域，展示区域内产品搭配、陈列规范、视觉焦点营造及场景氛围。家纺虚拟展陈设计方向需提交1张渲染排版图，包括整体空间效果图1张，局部空间效果图（空间内核心视觉/功能局部，如床品组合展示区、软装搭配区、沙发软饰陈列区等）2-4张，主要面料应用图（展

陈产品的核心应用面料) 1张。②虚拟陈列3D工程文件, 要求“.gproj”格式, 大小不超过3G。③数智营销与展陈方案, PPT/PDF格式, 包含但不限于主题叙事、展陈逻辑、技术实现、商业价值等。现场比赛环节要求参赛者根据现场命题要求, 在规定时间内运用提供的基础道具及模型资产库, 现场进行虚拟陈列场景搭建, 道具组合、灯光设计及整体氛围营造等, 并最终制作出一个完整的虚拟陈列场景作品。(注: 本赛道核心创作软件为Style3D Goshop 3D仿真渲染与虚拟陈列软件, 其他软件工具仅可作为辅助使用, 不得替代核心软件完成主体创作。)

(三) 决赛现场答辩环节要求

每个参赛组的答辩时间不超过8分钟, 分为两个阶段。第一阶段(5分钟内): 由参赛者陈述作品构思、设计制作过程、主要创新点、实际应用落地方案及商业价值等内容, 可使用PPT、视频、展示版面等方式展示说明; 第二阶段(3分钟内): 专家评委进行提问, 参赛者现场作答。评委依据大赛决赛评分规则进行综合评分, 根据累计总分排序确定参赛名次。