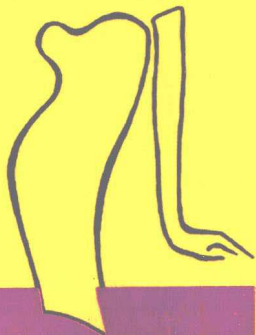


时装设计师成长记录

我在服装学院学到的101件事

101 Things I Learned™ in Fashion School

(美) 阿尔弗雷多·卡布雷拉 马修·弗莱德里克 著
兰岚 译



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

101堂凝练课程, 101朵心灵火花

- ◎浓缩了时装设计的全部课程：流行趋势、设计、材料、成本、制品、营销、外包、价格……
- ◎阐释了101个时装设计中的关键问题：从基本知识的解疑，到设计技巧的点拨，从设计方法上的指导，到思维方法上的启发。
- ◎如何创造性地解决实际问题？如何现实地解决创造性问题？本书奉献了关于创造力的最本质的知识经验。

**设计师的案头书
设计学子的口袋书
设计教师绝对需要的一本书**

邀请您参与新浪微博话题讨论：#我在服装学院学到的101件事#

上架指导 服装设计

ISBN 978-7-111-41035-5

ISBN 978-7-111-41035-5



9 787111 410355 >

定价：29.80元

时装设计师成长记录

我在服装学院学到的101件事

101 Things I Learned™ in Fashion School

(美) 阿尔弗雷多·卡布雷拉 马修·弗莱德里克 著

插图: (美) 马修·弗莱德里克 泰勒·福里斯特

兰岚 译



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

101 Things I Learned™ in Fashion School

Alfredo Cabrera with Matthew Frederick

Copyright © 2010 by Matthew Frederick

This edition published by arrangement with Grand Central Publishing, New York, New York, USA.

All rights reserved.

本书中文简体版授权机械工业出版社独家出版，

版权所有，侵权必究。

版权登记号：图字：01-2011-0492

图书在版编目 (CIP) 数据

时装设计师成长记录：我在服装学院学到的 101 件事 / (美) 卡布雷拉 (Cabrera, A.), (美) 弗莱德里克 (Frederick, M.) 著；兰岚译. —北京：机械工业出版社，2013.1

书名原文：101 Things I Learned™ in Fashion School

ISBN 978-7-111-41035-5

I. ①时… II. ①卡… ②弗… ③兰… III. ①服务设计
IV. ①TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 315251 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑：马 宏 责任编辑：马 宏

封面设计：鞠 杨 责任校对：李 婷

责任印制：乔 宇

三河市宏达印刷有限公司印刷

2013 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

176mm × 126mm · 6.5 印张 · 2 插页 · 100 千字

标准书号：ISBN 978-7-111-41035-5

定价：29.80 元

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

电话服务

网络服务

社服中心：(010)88361066 教材网：<http://www.cmpedu.com>

销售一部：(010)68326294 机工官网：<http://www.cmpbook.com>

销售二部：(010)88379649 机工官博：<http://weibo.com/cmp1952>

读者购书热线：(010)88379203 封面无防伪标均为盗版

译者的话

本书以宏观的角度阐述了在时装设计师的工作中所需要涉及到的各种相关的基本知识。作者将自身经历和感受与当下的时尚创意教育相结合，试图给学生和年轻的设计师们一些提示和启迪。通过阅读此书帮助他们在现实的时装产业中寻找最初的创作热情，帮助他们将实际的客户需求和个人的设计风格相互融合、相互吸引从而创作出具有创意同时又具有实用性的作品。

本书使用精简的语言和图画将作者对时装设计的理念明确表达出来，无论阅读者是否从事与时装设计相关的专业，都可以理解书中作者想要阐述的内容，从而对时装设计产生一种不同的视角和想法。

兰岚

作者寄语

一个好的时装设计课程是鼓励学生用具有创新意识的想法来解决人们各自生活中的着装问题。

考虑到现今社会的信息量，平均来说8岁的孩子就已经比从前同等年龄的人要更加成熟老练和了解时尚。但是在我这些年的教学生涯中，我发现实现刚才所提及课程目标的最大障碍，并不是高超的工艺技巧或丰富的知识，而是认识到设计的本质是以人为本。

就多数学生（有时候是老师）的观点而言，在现实情况中，实际的顾客和需求是他们创造力的大敌。现实是恐怖的、意味着无聊沉闷的工作，不停地妥协和平庸。这导致了大多数的课程都趋向于理论研究，而实际应用只是其延伸过程中不可避免的一部分。这样就会使学生们的的设计偏重概念而不是服装本身。

作为一个职业设计师，有一件事情花费了我很多年的时间去研究，这就是去了解真实消费者的定位，以及了解作为消费者的“他”或“她”将会或者将

不会去穿着的风格。这些认识不但不会妨碍我的创作，反而会帮助我开始进行真正意义上的创作。对于什么是创造力，如果不是将设计师的头脑中的一些已经存在的想法并且和现实世界相联系的话，那它到底是什么呢？

这本书的中心思想和目的不是传授高超的工艺技巧（尽管我们希望能有这方面的效果）或者是去挑战学生们的创造力（尽管我希望我们也能做得到），而是带给学生一些能将工艺技巧与创造力相结合的方法。我们希望提供给学生一些小的提示、标准和催化剂，通过这些来帮助他们创造性地解决所遇到各种实际问题或现实地解决所遇到的各种创造性的问题。

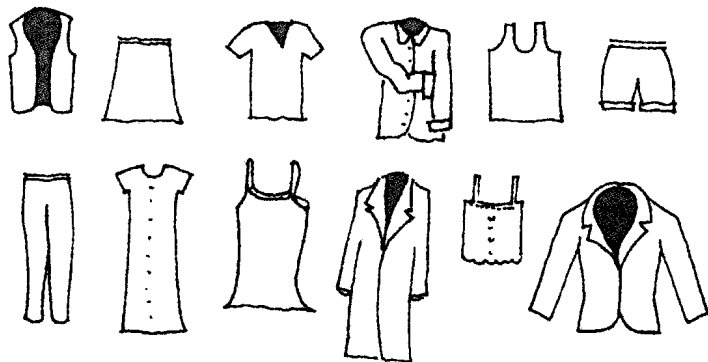
我衷心地希望学生和设计师们在调研、设计、选面料小样和绘图时可以参考这本小书。我希望其中的历史经验可以帮助读者了解到：创新是在对已经发生的事情的回应中，在承前启后的环境里发生的；组织过程中的经验激励了整个设计过程的发展；插画中的经验证明了交流沟通的重要性；以及商业经验给予了设计师更加宽广的思路。

阿尔弗雷多·卡布雷拉

时尚诞生于12世纪。

有两种覆盖、包裹人体的方式。第一种是缠裹（Draping），几块简单的面料围绕着身体进行缠绕，并伴有自然形成的褶皱。这就是最初时期人们使用面料进行服装制作的方法。然而这种缠裹式的服装一般来说是短暂的，因为当没有身体和它进行呼应的时候，它就会失去制作出来的外形轮廓。因此，现今的缠裹式的（Draped）服装通常有一个剪裁缝纫的基础结构。

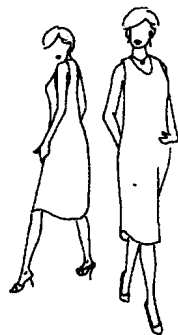
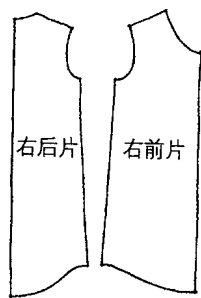
第二种方法是剪裁（Tailoring），剪裁（Tailoring）的最早记载出现于12世纪欧洲文艺复兴的早期。当时是科学、哲学和艺术在物质世界中的一个鼎盛时期，这些学科聚焦于人类本身。缠裹的长袍（Draped Robe）被分割成很多裁片，目的是为了更加与人体契合。这些裁片慢慢演变为版，这些版被用来创作出更多的服装。剪裁（Tailoring）的出现就是时装诞生的标志。



时装设计师需要创作出系列作品，而不是简单的单独的服装设计。

取决于设计品牌的大小，整个系列可能是12~400套服装。设计师计划设计一整套系列作品，就意味着其中每一件单品都要和其他作品有设计上的共同性，而且这些服装作品可以搭配或者单独穿着。

作为一个设计师对于系列作品中每一个细小的物件都要给予同等的重视，比如内部结构以及服装每个层次之间的设计和关系，而不是仅仅关注于礼服、西装、裙装和其他主要部件的设计。在你努力地为消费者构思主要的设计部件之后，为什么要把你的消费者送给别人做其余部件的设计呢？



无袖裙装版型

时装设计中词汇的多种解释

Collection (系列设计) : 1. 按每一季度特定主题分类, 设计师在每一个季度将各种服装以一个主题为中心设计组合成一个大系列设计。2. 按服装的品类分, 例如“外衣或者泳衣系列”。

Drape (立裁) : 1. 面料与重力的相互关系, 面料是如何“下落、悬垂的”。2. 在理解此面料的特性和工艺基础的前提下, 创作出一个服装的廓形设计。

Fabric story (面料的故事) : 系列面料的小样通常显示出一个设计师为其时装设计系列所作的选择过程。有些时候也称之为“面料故事展板”或者“面料组合”。

Finish (最后阶段) : 1. 梭织面料的表面质地。2. 时装设计最终效果图。

Fit (试衣) : 1. 面料以身体为基础廓形, 围绕着身体做缠裹或者悬垂的方式。2. 在真人模特或者人台上使用平纹细布或者白坯布进行各种调整修正的工作。

Line (廓形) : 1. 服装上的一般轮廓外形或者流动的轮廓外形, 例如“晚间礼服的廓形”。2. 与Collection (系列设计) 是同义词, 例如“这次秋季系列的廓形强调了复古的感觉”。

Muslin (平纹细布) : 1. 一种廉价的、梭织细密的棉布。2. 服装的模型, 用来诠释创造性服装的设计和合体性, 不管其面料是什么都称之为“平纹细布”。

Pattern (版型) : 1. 用来制作服装的各种独立的裁片模板。2. 一种视觉设计, 例如: 格子、条纹或者花卉图案。



黛安·冯芙丝汀宝 (Diane Von Furstenberg) 的裹身裙

时装诞生于理念。

没有理念蕴含其中，设计师也可以创造出一件简单的裙型或者T恤，但是对于整个大系列来说这是行不通的。时装系列设计必须由超越物质现实的理念推动，其植根于对生活、艺术、审美、社会、政治、自我的态度和行为方式。下面列举一些以“想法-驱动”来进行设计的时装：

- **黛安·冯芙丝汀宝 (Diane Von Furstenberg) 的裹身裙：**这款裙型的创作灵感和想法是基于女性在进入工作场合后，既希望能够保留女性化和性感的特点，又渴望权力、进而激发并延展出来的。

- **乔治·阿玛尼 (Giorgio Armani) 休闲、优雅的剪裁：**这是对在20世纪70~80年代出现的新职业和更多非正式的业务模式的一种回应。最终演变成了我们现在熟知的“星期五便装日”。

- **颓废摇滚风格 (Grunge)：**在变成一种流行的时尚风格之前，它是一场追寻反时尚生活方式观念的运动。



“时装是在生活中寻求艺术的一种尝试。”

——弗朗西斯·培根 爵士



1



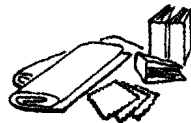
2



3



4



5