

第 52 屆全國技能競賽

競賽試題及說明

職類名稱：Fashion Technology 服裝創作

共 4 頁第 1 頁

本試題包含以下檔案：

1. 試題介紹
2. 試題說明
3. 設計平面圖人體支架樣板

◎試題介紹：

試題包含 4 個模組 — 共 18 小時

- | | |
|----------|------|
| 1. 立裁 | 2小時 |
| 2. 繪圖 | 1小時 |
| 3. 打版與排版 | 3小時 |
| 4. 設計與製作 | 12小時 |

每一個模組必須同時開始。無論完成與否，選手必須在規定時間內繳交作品。

選手必須能

- 打裙子版型 (不包含裡布)
- 排版、量測裙子
- 在人台上用絲針立裁未知款式
- 根據不同定位目標市場需求和所提供的隨機布樣,設計繪製合適的服裝平面圖
- 根據抽到的籤,設計打版和製作外套
- 有效率使用各種工業機台
- 部分手縫技術
- 整燙與成型

◎試題說明：

■模組 1 - 立裁 2 小時 (第 1 天)

選手會分配到 3 碼胚布，直接用絲針立裁在人台，**秘密未知款式**，款式來自服裝雜誌，由裁判長於試題說明時**當場抽出**。

選手可以選擇直接剪邊或摺邊，只要可以表現整齊乾淨的邊線即可背面自行設計。

評分將依照選手之立裁技術是否能正確表現款式和布料處理為標準

選手自行決定可加或不加鬆份只要能表現符合圖片的服裝廓型比例和線條

選手可以在熟悉場地時整燙胚布和貼標示線在人台

■模組 2-繪圖-1 小時 (第 1 天)

選手必須能繪製服裝平面(機械)圖正反面, A3 尺寸, 黑筆, 選手會分配到服裝平面圖人體支架樣版, 選手必須根據隨機抽取之布樣和目標市場定位繪製合適的服裝平面(機械)圖。

抽籤內容

- Fast fashion Spring/Summer (4 pieces front & back) or 快速時尚 春/夏 (4 件正背面)
- Fast fashion Autumn/Winter (4 pieces front & back) or 快速時尚 秋/冬 (4 件正背面)
- Couture Spring/Summer (2 pieces front & back) or 訂製服 春/夏 (2 件正背面)
- Couture Autumn/Winter (2 pieces front & back) 訂製服 秋/冬 (2 件正背面)
- 必須使用主辦單位提供的人體支架比例圖
- 必須使用黑色筆(不可使用鉛筆) 否則不計分
- 必須畫抽出來的市場定位和布料的設計平面(機械)圖
- 市場定位和布料比賽當天由裁判長抽籤決定

■模組 3- 打版和排版 3 小時 (第 2 天)

比賽開始前, 裁判長會給予裙子的平面圖和尺寸

選手將依據提供的尺寸和平面圖打裙子的版型 (無裡布)

版子在比賽結束時交出去評分

裙版子打完, 選手要把版子排好在模組 4 的**主布料**上評分

裙子不須裁剪或製作

紙型用絲針別好, 排好版子在布上就好了, **不要剪布, 只是要考排版**

- 每片紙版上應有下列版型說明:

款式名稱 (52 + 選手編號+中文姓名)

版片名稱 (例如前片、約克、口袋...等)

尺寸(M)

版片數目 (例如 1/20, 2/20...)

- 每片紙版上應有裁剪指示: 布料(主布或配布)、布紋記號、合記號...等等
- 必須在排版的開始和結束各畫一條線(量省布量)
- 選手排版好必須先請裁判來評分 (等待時間會補給選手)
- 排版評分完畢選手必須將版子整理好用別針別好交出來評分

■模組 4-外套 – 設計打版與製作 12 小時 (第 2, 3 天)

選手要設計、打版與製作一款外套

題目將於比賽前根據下列設計與製作限制

設計元素則隨機抽籤

外套的設計與製作限制必須是：

1. 全裡
2. 對格
3. 衣長長度最短 65cm 最長 90cm, 從後領中心量到下襠
4. 兩個袖子- 最短 55cm 最長 90cm, 從後頸點量
5. 必須上袖子和肩墊 (任何肩型設計皆可)
6. 兩袖開袖衩至少各縫 2 個袖釦
7. 開口為有作用之鈕釦與手縫釦孔 (至少一個)
8. 後片中心線需開叉處理, 長度自行設計
9. 後片領口須貼邊處理
10. 設計必須使用配布

外套的抽籤之設計元素如下：

籤號 1 – 對稱 **Symmetry** 或不對稱 **Asymmetry**

籤號 2 – 立領 **Stand Collar** 或 披領/絲瓜領 **Shawl Collar** 或兩片領 **Collar & Lapel**

籤號 3 – 口袋 – 貼袋 **Patch Pocket** 或滾邊袋 **Welt Pocket** 或立式袋 **Jetted Pocket**

所有選手將要根據抽籤來設計和打版。例如抽到 籤號 1 – 不對稱, 籤號 2 – 披領, 籤號 3 – 貼袋。選手們將依據這些設計元素並配合設計與製作限制來設計打版款式。

- 胚布可用來立裁或試作
- 所有剩餘的可用材料必須在完成時回收.
- 所有的抽籤會由裁判長在競賽之前當眾抽取.

