

# 第 53 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\_6\_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
4. 競賽日程表

### ◎試題介紹：

試題包含 5 個模組 — 共 18 小時

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. 打版與排版   | 3小時    |
| 2. 立裁      | 1.5小時  |
| 3. 繪圖      | 1.5小時  |
| 4. 舊衣改造與裝飾 | 1.5小時  |
| 5. 設計與製作   | 10.5小時 |

每一個模組必須同時開始比賽。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“青春校園”主題與抽到的籤來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
- 整燙與整理

### ◎試題說明：

#### 模組 1- 打版和排版 3 小時（第 1 天）

比賽開始前，裁判長會給予裙子的平面圖和尺寸（腰圍、臀圍、腰長和裙長）

選手將依據提供的尺寸和平面圖打裙子的版型（無裡布）

選手必須在模組結束時提交全套版子進行評分

版子必須顯示接縫和下擺縫份。所有版子資訊的書寫必須使用黑筆。

裙版子打完，選手要把版子排好在胚布上評分

裙子不須裁剪或製作

排版時版子必須固定在布料上，但不得裁剪

• 每片紙版上應有下列版型說明：

款式名稱 (53 +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(判斷是否省布)

• 模組 1 比賽完畢，選手必須將版子整理好用別針別好放在桌上評分

## ■模組 2 - 立裁 1.5 小時 (第 2 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。

選手可以在熟悉場地的時間內整燙胚布並標示人台，但其他立裁工作只能在比賽期間進行。

立裁完成線可以選擇剪邊或褶邊—無論哪一種都要能表現最整潔俐落的完成線。

選手依照自己的專業訓練來選擇要不要增加鬆份，只要能表現符合圖片的服裝廓型比例和線條必須在立裁上標示開口記號 (例如拉鍊、鈕扣等)。

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

## ■模組 3-繪圖-1.5 小時 (第 2 天)

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

抽籤內容：

- 目標市場 - 穿著場合：快時尚 - 商務 Business (正面和背面四件)
- 目標市場 - 穿著場合：快時尚 - 派對 Party (正面和背面四件)
- 目標市場 - 穿著場合：高價訂製服 - 紅地毯 Red carpet (正面和背面兩件)
- 目標市場 - 穿著場合：高價訂製服 - 雞尾酒會 Cocktail Party (正面和背面兩件)
- 必須使用主辦單位提供的 A3 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
- 必須使用抽出來的市場定位和穿著場合與布料來設計平面(機械)圖
- 市場定位和布料比賽當天由裁判長抽籤決定

## ■模組 4 - 舊衣改造與裝飾(神秘盒子) 1.5 小時 (第 2 天)

選手將根據“青春校園”主題改造舊衣與裝飾

選手會分到神秘盒子裡面裝著舊衣、布料(至少 2 種) 和各式裝飾副料。

利用這些材料裝飾在舊衣上，舊衣可以拆解變化，但成品必須可以穿在人台上

裝飾可以在舊衣任何部位但是必須利於穿著和固定

只能使用神秘盒子裡的材料，手縫或機縫都可以

裝飾應該要能提升舊衣的整體感和價值感。

## ■模組 5-外套 - 設計打版與製作 10.5 小時 (第 2, 3, 4 天)

選手將根據“青春校園”主題設計、打版與製作一件全裡的外套。

設計元素則隨機抽籤，裁判長將在模組開始時透過抽籤決定設計元素。

外套的抽籤元素如下：

籤號 1 披領/絲瓜領 Roll/Shawl Collar 或 兩片領 Collar & Lapel

籤號 2 貼袋 Patch Pocket 或滾邊袋 Welt Pocket (有或沒有加袋蓋，至少 2 個)

籤號 3 翻袖口/卡夫 Turnback Cuff 或貼邊袖口/卡夫 Faced Sleeve Hem

選手必須遵循抽籤結果，必須使用所抽到的元素。如果使用了錯誤的元素，選手將不會獲得該項目的任何分數。

選手將收到打版紙和胚布，外套的版子可以使用任何方法（立裁或平面打版製作）製作。

版子不會評分，選手無需畫外套設計圖。

**\*外套的設計與製作限制必須如以下：**

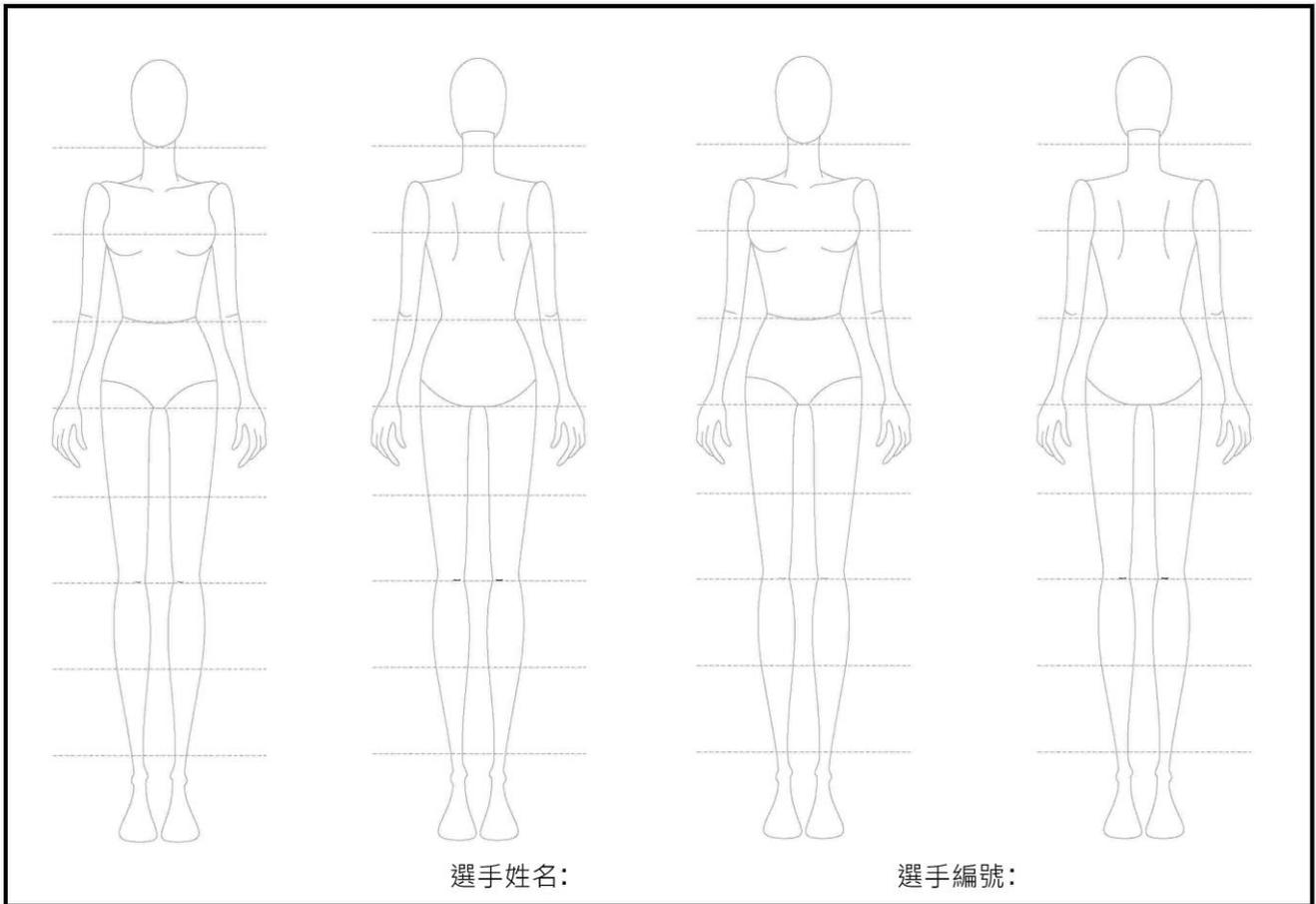
1. 全裡（外套下擺和袖下擺必須閉合，並且必須手縫）
2. 衣長長度最短 60cm 最長 80cm，從後領圍中心點量，前片無特定長度要求
3. 兩個袖子- 最短 55cm 最長 90cm，從後領圍中心點量
4. 必須上袖子和肩墊（任何肩型設計皆可）
5. 開口為有作用之鈕釦與手縫釦孔(任何型態皆可)
6. 後片需開衩處理，長度自行設計
7. 後片領口須貼邊處理
8. 設計必須使用配布

• 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.

◎設計平面圖人體支架樣板（選手必須按照這比例繪製平面圖，請自行放大至 A3 尺寸練習）



## 競賽日程表 2-1

職類名稱：Fashion Technology 服裝創作

日期	7 月 13 日(星期四) 競賽時間共 3 小時	7 月 14 日(星期五) 競賽時間共 6 小時 20 分
早上	08:00-09:00 裁判與選手報到  09:00-11:30 熟悉場地 抽崗位 填寫表單 檢查工具箱	<b>模組 2 立裁比賽時間 1.5 小時</b> 08:30-08:40 試題與評分標準說明 08:40-08:50 發試題與胚布 08:50-10:20 開始競賽 <b>模組 2 立裁比賽結束</b> 10:20-10:30 休息 10 分鐘  <b>模組 3-設計平面圖比賽時間 1.5 小時</b> 10:30-10:40 試題與評分標準說明 10:40-10:50 裁判長抽籤 發 A3 試紙與布料 10:50-12:20 開始競賽 <b>模組 3 設計平面圖結束</b>  <b style="color: red;">上午比賽時間 3 小時</b>
午餐	11:30-12:30	12:20-13:20
下午	<b>模組 1 裙子打版、排版比賽時間 3 小時</b> 12:30-12:50 試題與評分標準說明 發胚布 12:50-15:50 開始競賽 <b>模組 1 裙子打版、排版比賽結束</b> 15:50-17:30 選手開幕式 15:50-17:30 裁判開始評分  <b style="color: red;">下午比賽時間 3 小時</b>	<b>模組 4 舊衣改造與裝飾 比賽時間 1.5 小時</b> 13:20-13:30 試題與評分標準說明 13:30-13:40 發黑盒子 13:40-15:10 開始競賽 <b>模組 4 舊衣改造與裝飾比賽結束</b> 15:10-15:20 休息 10 分鐘  <b>模組 5 外套設計打版與製作比賽時間 10.5 小時</b> 15:20-15:40 試題與評分標準說明 裁判長抽題 發材料 15:40-17:30 開始競賽(模組 5 比賽 1 時 50 分)  <b style="color: red;">下午比賽時間 3 小時 20 分</b>

## 競賽日程表 2-2

職類名稱：Fashion Technology 服裝創作

日期	7 月 15 日(星期六) 競賽時間共 7 小時	7 月 16 日(星期日) 競賽時間共 1 小時 40 分
早上	模組 5 外套設計、打版與製作 08:30-12:00 繼續競賽  <b>上午比賽時間 3 小時 30 分</b>	模組 5 外套設計、打版與製作 08:30-10:10 繼續競賽 <b>比賽時間 1 小時 40 分</b> 10:10 外套競賽完畢  10:10-10:40 衣服穿好在人台上 人台升高至平均高度 擺好在崗位前  10:40-11:30 講評、觀摩 收拾工作臺 回收材料 整理崗位 選手離場  11:30-12:00 評分
午餐	12:00-13:00	12:00-13:00
下午	模組 5 外套設計、打版與製作 13:00-16:30 繼續競賽  <b>下午比賽時間 3 小時 30 分</b>	13:00----- 評分  15:00 繳交成績