

2023 年浙江省职业院校技能大赛高职组“服装设计与工艺”赛项赛题

一、主题：色绘视界

二、比赛试题与时间：共 2 个模块(模块一服装设计;模块二服装制版与工艺)，每个模块竞赛时间 12.5 个小时

三、比赛内容：

●现场抽取款式设计元素：

1. 衣身结构对称或者不对称
2. 装袖或者插肩袖
3. 翻驳领或者连身领
4. 有袋盖的挖袋或者贴袋
5. 后中开衩或者侧开衩

●现场抽取辅助材(面)料：两种辅助材(面)料随机抽取一种

注：现场由裁判长依次①在每类款式设计元素中任意抽取一个，共计抽取 5 个元素并全部运用于原创服装设计，选手自由选取其中 3 个设计元素运用于拓展款式设计；②在 2 种辅助材(面)料中任意抽取一种，用于拓展款式的设计、立体造型、样板制作和试样假缝。③口袋必须设置在服装的外观面料上，不少于两个。

(一)模块一 服装设计

1. 任务一 服装原创款式设计(5 分)

依据设计主题，根据现场抽取的 5 个款式设计元素与技术要求，结合品牌服装市场定位和流行元素，由参赛团队的两位选手共同讨论，

并由任意一位选手完成一款秋季时尚女上装设计，具体要求如下：

(1) 在印有半身人台模型的绘图纸上(A4版面)，用黑色水笔手绘正、背面款式图，不用着色。

(2) 服装设计主题突出，注重时尚、市场的有机结合，注重服装的原创性；服装款式图能够有效地表达设计构思，比例正确，结构准确；绘画页面不允许有任何文字标识。

(3) 原创服装的款式特征和技术要求的限定项：

- ① 廓形为合体收腰型；
- ② 全夹里，面与里为封闭式；
- ③ 后中长大于 55cm，小于 70cm，袖长大于 50cm；
- ④ 门襟至少 1 粒扣子，扣眼造型不限；
- ⑤ 衣身结构中设置分割，并设置省道或褶裥。

2. 任务二 服装款式拓展设计(35分)

围绕主题，根据现场抽取的 5 个款式设计元素，选手自由选取其中 3 个设计元素运用于拓展款式设计；结合给定的主面料与现场抽取的辅助材(面)料，使用手绘板和触控笔和电脑绘图软件，手绘 1 套动态人体着装的创意服装设计效果图(黑白线稿、不需着色)；再根据创意款进行 3 款系列服装的款式拓展设计，绘制 3 款正背面彩色平面款式图，配以 200 字左右的设计说明，具体要求如下：

(1) 拓展设计服装品类：小礼服（有袖）

(2) 设计元素应用得当，每个款式至少要包含 2 种设计元素，并根据面料特性进行服装拓展设计，符合服装类别特征，市场定位和价

值体现突出。

(3)运用电子手绘板、触控笔和电脑绘图软件，手绘1个动态人体，并画出着装创意服装设计效果图，有手绘效果，不需着色。

(4)运用电脑绘图软件，绘制3款拓展系列服装的正背面彩色平面款式图；面料色彩与图案可以自行设计，不受比赛面料色彩的限制。

(5)设计说明：能准确表述服装设计风格，流行趋势元素的选取与运用，服装造型、结构、色彩、面料、工艺的特点等。

(6)效果图与款式图设计在一个版面(A3)，构图美观、合理。

(7)按1-3进行款式图序列编号，编号明确，页面打印设置A3幅面。

(8)拓展设计的文件命名为“服装款式拓展设计-工位号”；200字设计说明单独存Word文档，文件命名为“设计说明-工位号”：在赛场指定的计算机硬盘分区新建一个文件夹，以选手的“工位号”命名，然后将服装款式拓展设计文件和设计说明文件存入该文件夹。

注：选手完成任务二，并按照存储要求保存完毕提交后，举手向监考人员报告，监考人员确认文件，选手签字后方可进入下一任务。选手切勿关闭电脑，以免造成文件丢失。

3. 任务三 服装立体造型(20分)

在拓展设计的系列3款服装中，由裁判长抽取1个款式号，选手对该款式进行立体造型设计，具体要求如下：

(1)用坯布在人台上进行服装的立体裁剪造型，完成样板的坯样设计。

(2) 服装与指定的款式一致，充分体现设计的造型效果。

(3) 根据款式设计需要，在拉链止点标注对位记号，画出纽扣位置 and 大小。

注：选手将制作完成的坯布样衣穿在人台上整理好，放置在工位上，以备竞赛当日评分。本任务完成后，第一天竞赛结束，不得进行下一个任务的操作。第一天比赛结束，必须提交任务一、任务二、任务三的成果。

4. 任务四 服装样板制作(5分)

利用立裁获取的坯样，将坯布衣片转化成平面样板，制作一套面料裁剪工业样板，具体要求如下：

(1) 取下立裁坯样，展开并整理布片，进行拓板；

(2) 要求使用指定的样板纸，制作一套完整的服装面料的裁剪样板，按照工业样板的标准进行正确标注。

(3) 在合适的样板位置绘制样板制定尺寸表，尺寸表必须包含号型、成衣控制部位名称、尺寸、单位等内容。

5. 任务五 服装假缝试样(30分)

利用提供的面料进行假缝试样，具体要求如下：

(1) 采用坯样获取的工业样板，完成面料的裁剪；

(2) 假缝衣片，缝制方式不限(大头针、手缝、机缝均可)；

(3) 假缝的样衣不可用大头针与人台固定，能够完整地从小台上取下来；

(4) 将假缝完成的整件样衣穿在人台上进行立体展示。

(二)模块二 服装制版与工艺

1.任务一 服装原创款式设计

参赛团队的两位选手共同讨论,并由任意一位选手完成服装款式的原创设计。任务内容、要求与模块一中的任务一相同,在模块一里计分,模块二不重复计分。

2.任务二 工艺单制定(10分)

运用电脑办公软件和绘图软件以表格的形式制定原创款式设计工艺单,具体要求如下:

(1)工艺单中必须包括款式档案信息、正背面款式图、成品规格、款式分析、详解工艺图(不少于两个)、工艺说明以及面辅料说明。

(2)工艺单的表头名称是“2023年浙江省高职院校学生专业技能大赛服装生产工艺单”,字体为宋体,26号。

(3)工艺单模板自行设计,页面打印设置A3幅面。除表头外所有内容编写绘制在一个矩形边框内,其中款式图按照约1:8的比例绘制。

(4)工艺单文件命名为“工艺单-工位号”。在赛场指定的计算机硬盘分区新建一个文件夹,以选手的“工位号”命名,然后将工艺单文件存入该文件夹。

3.任务三 服装CAD结构设计、样板制作、排料(25分)

根据任务二制定的服装生产工艺单,运用服装CAD软件,进行结构设计、样板制作和规划排料方案,具体要求如下:

(1)绘制结构图:根据生产工艺单的要求,进行结构设计。在宽

144cm×高 100cm 的矩形内，绘制 CAD 结构图，并标注关键部位规格尺寸。制作完毕在版面的右上角位置标注工位号，字体为黑体 3 号，以“结构图-工位号”命名。在赛场指定的计算机硬盘分区新建一个文件夹，以选手的“工位号”命名，然后将文件存入该文件夹。提交以备工作人员输出 A3 纸样供评委打分用。

注:CAD 结构图只需展示面料结构设计，不包括样板和里料结构。

(2)制作裁剪样板:以结构图为依据，制作面、里、衬料的毛样板，样板标注及缝头设计应符合企业标准与要求。

(3)规划排料方案:运用面、里、衬的裁剪样板，分别对面料、里料、衬料设计排料方案，合理有效的利用面辅料。面、里、衬料按照布幅 140cm，单层设计排料方案。规划排料方案时可以自由选择排料方式，分别有打版系统、排料系统。

制作完毕在版面的右上角标注工位号，字体为黑体 3 号，分别以“面布排料-工位号”、“里布排料-工位号”、“衬布排料-工位号”命名。采用打版系统进行排料的，保存格式为 DGS 格式;采用排料系统进行排料的，保存格式为 Mkr。然后将 3 份文件存入以“工位号”命名的文件夹中。提交以备工作人员输出 1:1 纸样供制作服装用，同时输出 A3 纸样供评委打分用。

选手合理规划时间，应当在使用样板之前 30 分钟提交样板文件以备工作人员输出 1:1 纸样。

注:选手完成所有操作后，举手向监考人员报告，在监考人员确认文件和选手签字确认前，选手切勿关闭电脑，以免造成文件丢失。

本项任务竞赛阶段，选手可以采用平面手工制板或立体裁剪方法辅助完成款式制板，但是不作为评分依据，CAD 结构样板作为唯一评分依据。

第一天比赛结束，必须提交任务一、任务二、任务三的成果。

4. 任务四 服装裁剪、制作(60 分)

使用任务三制作的工业样板，进行面、里、衬料的裁剪，并完成样衣的缝制与熨烫。要求如下：

- (1) 使用大赛统一提供的面辅料；
- (2) 将制作完成的样衣穿在人台上进行立体展示。

四、职业素养(10 分，模块一和模块二各占 5 分)

(1) 设备的规范化操作及安全意识。严格遵守平缝机、熨斗以及赛场其他设备的操作规程，离开设备需要关闭电源。仪表着装符合各项安全操作的要求。

(2) 团队合作精神。竞赛过程中，团队成员相互协作，高效沟通。

(3) 工作区整洁有序。赛前各种工具、材料摆放整齐；赛中各项操作规范有序；赛后工位整洁干净。

(4) 树立节约意识。节约使用各种面辅材料、纸张，不浪费。