

亞東學校財團法人亞東科技大學

114 年度教材編纂暨教具製作

結案報告

《電腦打版(一)》

申請人：高榮美

單位：材料織品服裝系

114 年 教材編纂與教具製作補助 結案報告(114-1 學期)

教師姓名	高榮美	系所、單位	材料織品服裝系
課程名稱	電腦打版(一)		
申請類別 (詳細類別)	靜態式數位教材	<input type="checkbox"/> 題庫編纂 <input type="checkbox"/> PPT、講義之靜態式自學教材	
	動態影音式數位教材	<input type="checkbox"/> 線上題庫系統 <input type="checkbox"/> 電子書 <input type="checkbox"/> PPT自學教材(錄音講解) <input type="checkbox"/> 串流影音式自學教材	
	教案設計式教材開發	<input type="checkbox"/> 創新創意教案設計 <input type="checkbox"/> 即時互動教學教案設計	
	教具製作	<input checked="" type="checkbox"/> 實體教具(教師自行開發)	
重點發展 教材特色	<input type="checkbox"/> 專業課程之 全英語教學 或 EMI 教學 <input checked="" type="checkbox"/> 結合 亞東 TED Channel 教學教材拍攝		
發展特色 (需擇一)	<input type="checkbox"/> 資通訊 <input type="checkbox"/> 健康照護 <input checked="" type="checkbox"/> 紡織產業與創新育成 <input type="checkbox"/> 教師著作出版品 ISBN_____		
	<input type="checkbox"/> 五創(創新、創意、創造、創客、創業) <input type="checkbox"/> PBL教材導向		

提升教學品質之量化成果(與舊課程比較)

1. 完成一套電腦打版實體成品之示範用教具。
2. 另於課程中安排四節電腦打版實體成品的實作實習-完成實品，以供驗證。

提升教學品質之質性成果(與舊課程比較)

1. 藉由此教具加深學生對不同款式電腦打版實體成品的造型、結構能有更深入的認知。

學習成效評估檢討與後續補充事項

課程名稱：電腦打版(一)		課程代號：112-3309	班 級別：B(1)
教師姓名：高榮美	教師代號：113017	有效問卷數：36	填寫率：36 / 56 (64.29%)
分項 類別		各項	平均分
教學內容	1. 提供完整的教學大綱： → 很同意 (5分) 同意 (4分) 普通 (3分) 不同意 (2分) 很不同意 (1分)	5	
	2. 課程安排具系統性： → 很同意 (5分) 同意 (4分) 普通 (3分) 不同意 (2分) 很不同意 (1分)	4.17	4.33
	3. 教學內容份量適當： → 很同意 (5分) 同意 (4分) 普通 (3分) 不同意 (2分) 很不同意 (1分)	4.07	4.44
	4. 教材難易適中： → 很同意 (5分) 同意 (4分) 普通 (3分) 不同意 (2分) 很不同意 (1分)	4.1	
教學方法	5. 教學能激發學生學習興趣： → 很同意 (5分) 同意 (4分) 普通 (3分) 不同意 (2分) 很不同意 (1分)	3.93	
	6. 運用多元教學方法： → 很同意 (5分) 同意 (4分) 普通 (3分) 不同意 (2分) 很不同意 (1分)	3.87	3.84
	7. 教學表達清楚易於瞭解： → 很同意 (5分) 同意 (4分) 普通 (3分) 不同意 (2分) 很不同意 (1分)	3.97	4.26
	8. 善用媒體設備和教具： → 很同意 (5分) 同意 (4分) 普通 (3分) 不同意 (2分) 很不同意 (1分)	5	
教學態度	9. 教學認真負責： → 很同意 (5分) 同意 (4分) 普通 (3分) 不同意 (2分) 很不同意 (1分)	4.07	
	10. 會鼓勵學生發問討論： → 很同意 (5分) 同意 (4分) 普通 (3分) 不同意 (2分) 很不同意 (1分)	4.13	4.30
	11. 接觸上下課： → 很同意 (5分) 同意 (4分) 普通 (3分) 不同意 (2分) 很不同意 (1分)	4.13	4.09
	12. 會留意學生學習情形並予以指導： → 很同意 (5分) 同意 (4分) 普通 (3分) 不同意 (2分) 很不同意 (1分)	4.03	
評量作業	13. 事先告知成績評量標準： → 很同意 (5分) 同意 (4分) 普通 (3分) 不同意 (2分) 很不同意 (1分)	4.13	
	14. 評分公平合理： → 很同意 (5分) 同意 (4分) 普通 (3分) 不同意 (2分) 很不同意 (1分)	4.13	4.10
	15. 評量方式能反映學習成效： → 很同意 (5分) 同意 (4分) 普通 (3分) 不同意 (2分) 很不同意 (1分)	4.07	4.30
	16. 指定作業份量適中： → 很同意 (5分) 同意 (4分) 普通 (3分) 不同意 (2分) 很不同意 (1分)	4.07	
結評	17. 教學品質整體來說令人滿意： → 很同意 (✓) 同意 (✓) 普通 (○) 不同意 (○) 很不同意 (○)		
	18. 本課程值得我向同學推薦： → 很同意 (✓) 同意 (✓) 普通 (○) 不同意 (○) 很不同意 (○)		
	19. 我的學習態度認真： → 很同意 (✓) 同意 (✓) 普通 (○) 不同意 (○) 很不同意 (○)		
	20. 我學到很多知識能力： → 很同意 (✓) 同意 (✓) 普通 (○) 不同意 (○) 很不同意 (○)		
學生自評	21. 我的出席率很高： → 很同意 (✓) 同意 (✓) 普通 (○) 不同意 (○) 很不同意 (○)		
	22. 我對課程內容已相當瞭解： → 很同意 (✓) 同意 (✓) 普通 (○) 不同意 (○) 很不同意 (○)		
	23. 教學能注重性別平等： → 很同意 (✓) 同意 (✓) 普通 (○) 不同意 (○) 很不同意 (○)		
	24. 曾宣導環境安全衛生觀念： → 很同意 (✓) 同意 (✓) 普通 (○) 不同意 (○) 很不同意 (○)		
其他	25. 曾宣導資訊財產權觀念： → 很同意 (✓) 同意 (✓) 普通 (○) 不同意 (○) 很不同意 (○)		
	26. 我有建議： → 主觀相關意見請給我啟示		
		總分：	82.33 4.12 4.12 4.33

補充附件（教材檔案網址、活動紀錄、教具放置地點...等補充成果，視情況可另附）

教具放置於 60220g 教研室

成果照片(教具照片 請再附照片原始檔案)



(上衣正面)



(上衣後面)



(上衣正面內面結構)



(上衣後面內面結構)



(上衣側面內面結構)



(上衣側面)



(領子與衣身接合)



(袖子與身片內面接合)

亞東科技大學結案報告(1141)(教材編纂及教具製作)

高榮美

材料織品服裝系

電腦打版(一)

電腦打版實體教具製作

本研究教材教具之核心在於透過對人體上半身結構的系統性理解，進行精確的體表測量，並導入文化式婦女原型理論與電腦平面製圖方法，進而完成上半身原型胚衣的電腦打版與著裝實驗。藉由反覆修正與尺寸調整，學生得以建立符合自身身形的專屬原型，並以此為基礎發展多樣化的上衣版型。

此教具設計旨在強化學生於學習過程中對服裝造型與結構的深度認知，並提升其對產業實務操作的理解。課程透過原型基礎款式的技術解構，逐步引導學生掌握電腦打版的操作流程，從而培養其在服裝設計中結合理性分析與感性美學的能力。

隨著生活型態的轉變，服裝已超越保暖與遮蔽的基本功能，成為展現身分、個性與品味的重要媒介。因此，本教材教具特別著重於婦女原型平面電腦版型的實際組合操作，並透過細節拆解與製作分析，讓學生能在課堂中直接參照教具樣本，體驗原型版型的組合過程。進一步以基本廓型與流行廓型為研究對象，進行服裝造型與版型結構的塑型操作，協助學生快速掌握電腦打版技術與程序。

本研究所提出之教具系統，兼具理論與實務的延續性，能有效支持學生在不同流行廓型的服裝版型開發中，建立完整的操作思維與技術能力，進而提升其專業素養與產業應用價值。

關鍵詞

文化式婦女原型、電腦打版、服裝版型教具、平面製圖、服裝結構

前言

本研究以前言部分闡述服裝教育中電腦打版技術的應用與教具設計之重要性。服裝版型的建立，乃是服裝設計與製作的基礎環節，而文化式婦女原型平面電腦版型的導入，則為學生提供了更精確且系統化的學習途徑。透過參照婦女原型平面電腦版型實品的組合操作教學系統，學生得以在實際操作中理解服裝造型與版型結構之間的關聯，並進一步掌握電腦化製版的技術流程。

本教材教具以基本廓型款式與流行廓型為研究對象，透過電腦打版方法進行結構分析與技術解構，並製作教具樣品以供教學使用。此過程不僅有助於學生建立服裝版型的理論基礎，更能透過實體操作加深其對服裝結構的理解，培養其在設計與產業應用上的綜合能力。

藉由電腦打版技術的導入，本研究強調理論與實務的結合，並以教具樣品的製作為核心，建構一套完整的教學系統。此系統能有效支持學生在服裝造型、版型結構與流行廓型的研究中，形成從基礎到應用的學習脈絡，進而提升其專業素養與創新能力。

(一) 研發理念

本課程之研發理念在於透過電腦打版技術與婦女原型平面版型的結合，建立一套兼具理論與實務的教學系統。課程設計強調直接分析服裝款式版型，並以實品製作為核心，透過直觀操作引導學生在學習過程中激發正確且具創新性的設計思維。

由於現有教學多以現場操作或圖片式解說為主，缺乏可供學生參照的完整實體樣品，本研究特

別建構淺顯易懂的婦女原型平面電腦教具款式樣品設備，使學生能在課堂中透過具體操作，理解服裝原型製作的技術與程序。此舉不僅提升學生的學習效率，更能使其在操作過程中形成直觀的體認，進一步深化對服裝造型與結構的理解。

透過電腦打版的導入，學生能在課程中培養系統化的分析技巧，並能以專業方式表達服裝款式設計意念，展現服裝版型創建的能力。此研發理念強調「理論—操作—創新」的連結，期望藉由教具樣品的製作與應用，培養學生具備產業所需的專業素養與創新設計能力，並為服裝教育建立更具延續性與應用價值的教學模式。

(二) 學理基礎

本研究之學理基礎建立於文化式婦女原型製作的服裝教學系統，並以基本廓型款式與流行廓型為主要研究對象。透過電腦打版技術的導入，課程能直接進行服裝造型與結構的塑型製作與設計，並以此為基礎製作教具款式樣品。此一方法不僅提供學生具體的操作範例，更能使其在學習過程中掌握服裝版型結構的理論核心。

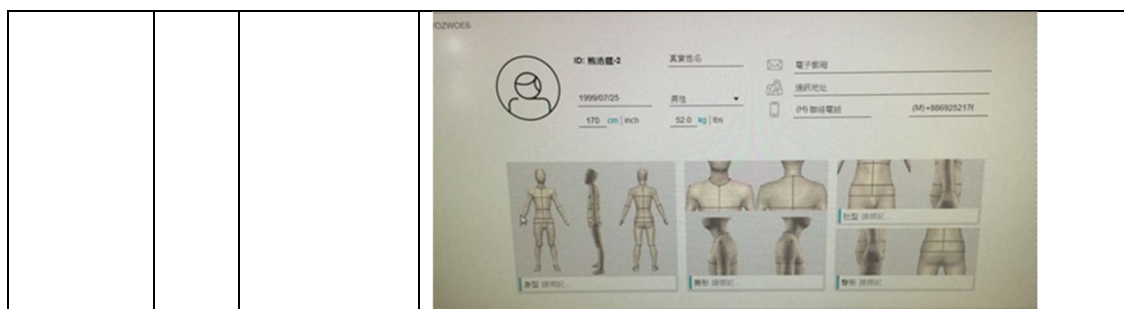
課程設計強調以婦女原型平面電腦版型為核心，結合服裝樣品的造型與結構解析，讓學生能更直觀地理解操作技術與程序。此系統化的教學方式，能有效提升學生在面對現代服裝造型問題時的解決能力，並培養其以科學化與系統化思維進行設計的能力。

藉由教具的應用，學生能深入比較不同廓型款式在服裝造型與結構上的差異，進一步強化其對服裝設計的分析與理解。此過程不僅加深學生對服裝結構的認知，也能使其在產業實務操作中具備更高的敏銳度與專業性。最終，學生能快速掌握並應用完整的電腦打版技術與操作程序，形成理論與實務並重的學習成果。

(三) 製作研究方法

一、人體計測項目定義

	NO.	測量項目	計測方法
圍度	1	胸圍	沿 BP 水平一週圍量
	2	腰圍	軀幹部最細部位水平一週圍量
	3	臀圍	臀部最凸點位水平一週量
	4	頸圍	沿 FNP、SNP、BNP、SNP 一週量
	5	肘圍	沿肘部最凸點位平一週量
	6	手腕圍	沿手腕最凸點位平一週量
	7	掌圍	沿手掌最寬位平一週量
寬度	8	背肩寬	從左 SP 量經 BNP 到右 SP 的長度
	9	小肩寬	從 SNP 量到右 SP 的長度
	10	背寬	從左後腋點量到右後腋點的長度
	11	胸寬	從左前腋點量到右前腋點的長前度
長度	12	身高	從頭頂量到腳後跟的長度
	13	背長	從 BNP 量到與 WL 交接點位的長度
	14	後長	從 SNP 經肩胛骨凸點量到與 WL 交接點位的長度
	15	前長	從 SNP 經 BP 量到與 WL 交接點位的長度
	16	袖長	從 SNP 量到肘部凸點再量到手腕圍凸點的長度



二、服裝製作人體計測項目 / 標準尺寸 / 單位公分

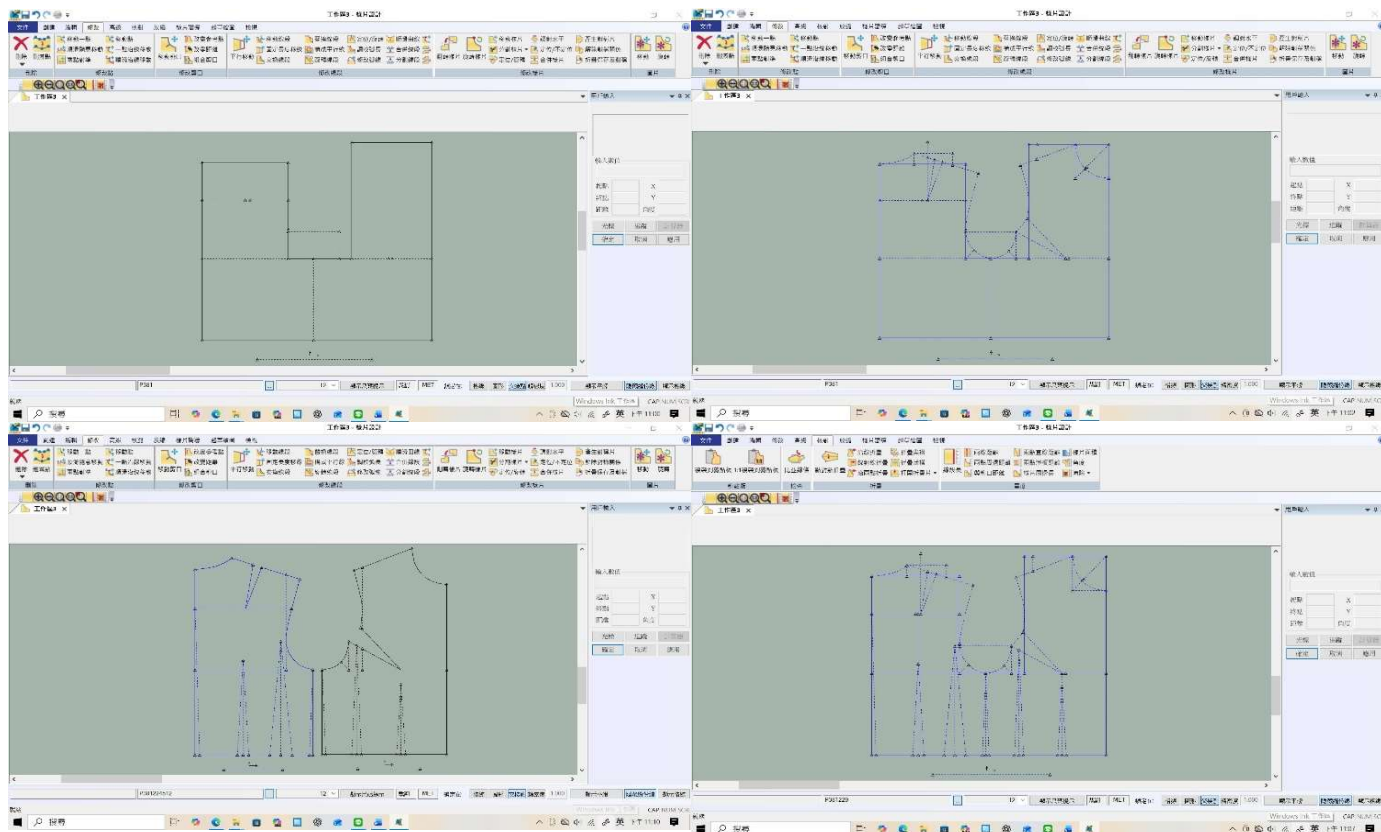
	NO.	測量項目	標準尺寸
圍度	1	胸圍	84.0
	2	腰圍	64.5
	3	臀圍	91.0
	4	頸圍	37.5
	5	肘圍	22.0
	6	手腕圍	15.0
	7	掌圍	21.0
寬度	8	背肩寬	40.5
	9	小肩寬	12.0
	10	背寬	33.5
	11	胸寬	32.5
長度	12	身高	158
	13	背長	38.0
	14	後長	40.5
	15	前長	42.5
	16	袖長	54.0

三、文化式婦女原型製圖計算公式

各部位名	尺寸計算公式	尺寸	各部位尺寸製圖方式
外包圍/衣寬	$B/2+6$	47.5	以胸圍的一半尺寸 43.5 公分再加上 6 公分畫出橫向腰圍指示線
背長	BNP 到與 WL 交接位	38	從 BNP 垂直畫出背長尺寸 38 公分與 WL 交接為後中心線
(A 點)BNP~BL	$B/12+13.7$	20.6	在後中心線上從 BNP 向下取 20.6 公分畫出 BL
BL~(B 點)	$B/5+8.3$	24.9	以 BL 寬度為基準平行後中心線畫出前中心線，BL 到 WL 之間的距離和後中線相同，BL 以上取 24.9 公分
胸寬	$B/8+6.2$	16.6	從前中心線和 BL 的交接點位在 BL 上取 16.6 公分，與前中心線平行畫出胸寬線，再以胸寬線高度連接前中心線畫出水平線與 BL 平行
背寬	$B/8+7.4$	17.8	從後中心線和 BL 的交接點位在 BL 上取 17.4 公分，與後中心線平行畫出背寬線，再以背寬線高度連接後中心線畫出水平線與 BL 平行
胸摺折疊量	$B/32$	2.6	以胸寬線為基準在 BL 上取 2.6 公分
肩胛骨凸點位	背寬/2+1	9.7	在後中心線從 BNP 向下取 8 公分畫出橫向線至背寬線

			與 BL 平行，由後中心線與此線的交接點取 9 公分
腋點位 (G 點)	$(20.6 - 8) / 2 + 0.5$	5.8	背寬指示線扣除 8 公分再分成兩等份 + 0.5 公分，
前領寬	$B / 24 + 3.4$	6.9	以 (A 點) 為基準點往左，在橫向水平線上取領寬 6.9 公分
前領深	$B / 24 + 3.4 + 0.5$	7.4	以 (A 點) 為基準點往下，在直向垂直線上取領深 7.1 公分
後領寬	$B / 24 + 3.4 + 0.2$	7.1	以 (B 點) 為基準點往右，在橫向水平線上取後領寬 7.1 公分
後領深	$(B / 24 + 3.4 + 0.2) / 3$	2.3	以 (B 點) 為基準點往右，在橫向水平線上取後領寬 7.1 公分，再從 7.1 公分處垂直畫出後領深 2.3 公分
前肩傾斜角度	22 度	3.2	從前 SNP 在橫向線上取 8 公分再往下垂直取 3.2 公分，連接兩點延伸至胸寬線，再延伸出 1.8 公分，畫出肩線，並量出前肩線長度
後肩傾斜角度	18 度	2.6	從後 SNP 延伸橫向線 8 公分，再往下垂直取 2.6 公分，連接兩點延伸肩線取後肩線長度 (後肩線長為前肩線長度加肩摺量)
袖圈連接	F20.5/B21.5	42	從 F SP ~ 前腋點 ~ 腋下點 ~ 後腋點 ~ BSP 連接弧度線
胸摺量 a	$(B / 2 + 6) - (W / 2 + 3) * 14\%$	1.750	以胸圍格尺寸減去腰圍所需尺寸 * 14%
腰摺量 b	$(B / 2 - W / 2) * 15\%$	1.875	以胸圍格尺寸減去腰圍所需尺寸 * 15%
腰摺量 c	$(B / 2 - W / 2) * 11\%$	1.375	以胸圍格尺寸減去腰圍所需尺寸 * 11%
腰摺量 d	$(B / 2 - W / 2) * 35\%$	4.375	以胸圍格尺寸減去腰圍所需尺寸 * 35%
腰摺量 e	$(B / 2 - W / 2) * 18\%$	2.250	以胸圍格尺寸減去腰圍所需尺寸 * 18%
腰摺量 f	$(B / 2 - W / 2) * 7\%$	0.875	以胸圍格尺寸減去腰圍所需尺寸 * 7%

四、文化式婦女原型電腦製版



本研究以電腦打版技術為核心，透過文化式婦女原型的中碼基本尺寸，建立一套完整且系統化的原型繪製方法。此方法不僅提供精確的數據操作，更強調結構邏輯與設計思維的結合，讓學生能在課程中逐步掌握服裝版型的理論基礎與操作程序。

壹、文化式婦女原型電腦打版步驟

1. 基本尺寸設定與數據化基準

- . 胸圍：83 cm
- . 腰圍：64 cm
- . 背長：38 cm

將人體尺寸數據化，作為電腦打版系統的基準輸入，確保繪製過程的精確性與可重現性。

2. 身片基礎線繪製（結構化操作）

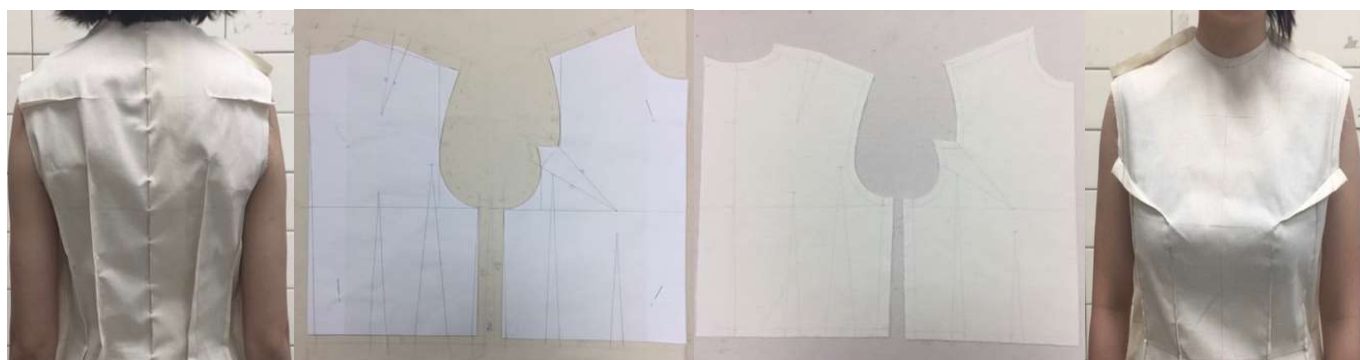
- . 橫向腰圍指示線：胸圍一半（41.5 cm）+ 6 cm，建立水平基準。
- . 後中心線：自 BNP 垂直繪出背長 38 cm，與 WL 相交。
- . BL 定位：自 BNP 向下取 20.6 cm，標示 BL。
- . 前中心線：以 BL 寬度為基準，平行後中心線繪製，確保前後對稱。
- . 胸寬線與背寬線：分別取 16.6 cm 與 17.4 cm，建立胸背比例，並以水平線連接形結構框架。
- . 細部修正：胸寬線基準取 2.6 cm；背寬指示線扣除 8 cm，再分成兩等份並加 0.5 cm，確保肩背比例合理。

3. 領圍線繪製（功能性設計）

- . 前領寬與深：以 A 點為基準，水平取 6.9 cm，垂直取 7.4 cm。
- . 後領寬與深：以 B 點為基準，水平取 7.1 cm，並垂直取 2.3 cm。

- . 此設計確保領口在結構上符合人體舒適度與美觀比例。
- 4. 肩傾斜角度繪製（人體工學導向）
 - . 前肩線：自前 SNP 水平取 8 cm，垂直取 3.2 cm，延伸至胸寬線並再延伸 1.8 cm。
 - . 後肩線：自後 SNP 水平取 8 cm，垂直取 2.6 cm，形成後肩線；後肩線長度需加上肩摺量以符合前肩線。
 - . 此步驟強調肩部傾斜角度的精確性，確保服裝合身度。
- 5. 胸褶繪製（立體塑型）
 - . 繪製胸褶並折疊合併胸褶量，連接袖圈，形成立體結構。
 - . 此步驟強化服裝在胸部的立體塑型效果，提升合身度。
- 6. 袖圈連接（動態結構）
 - . 依序連接 FSP → 前腋點 → 腋下點 → 後腋點 → BSP，形成自然弧度線。
 - . 此設計確保袖圈在動態活動中具備舒適性與結構穩定性。
- 7. 腰圍褶繪製（比例分配）
 - . 依胸圍格尺寸減去腰圍所需尺寸，分配褶量如下：
14%、15%、11%、35%、18%、7%
 - . 此比例分配確保腰部造型符合人體曲線，並兼具美觀與功能性。

貳、胚衣製作



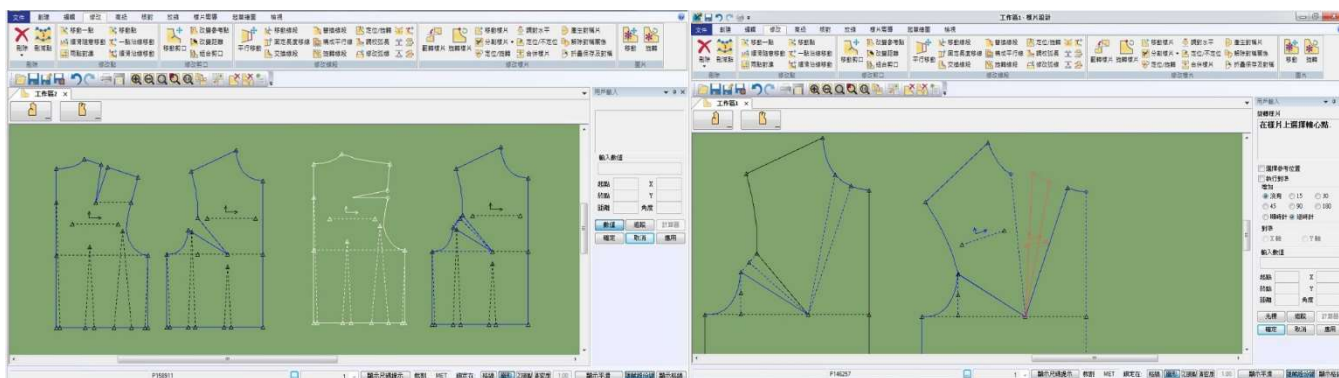
本研究以電腦打版技術為核心，透過文化式婦女原型的平面製圖方法，建立胚衣製作的完整操作流程。此流程包含文化式婦女原型繪製、前後身片縫合以及原型試穿檢視三大階段，強調尺寸數據的精確性、結構邏輯的嚴謹性，以及試穿修正的直觀性，確保學生能在課程中全面掌握服裝版型的製作技術。

1. 使用計測過的尺寸畫出原型，雖然是經由人體測量採寸，但是文化式婦女原型是採用胸度式公式換算出細部尺寸，也就是採用眾數計測之後的平均值，再設計出利用胸圍尺寸換算公式尺寸的畫法，即便是經過測量，個體之間還是存在很大的差異，所以先採用電腦平面製圖的方式畫出原型，再列印前後身片原型備用，準備假縫試穿。
2. 前後身片原型縫合：準備整燙好的胚布布寬對折，把前後原型放置於胚布之上，前身片原型前中心線對準胚布折雙線，後身片原型布紋線與前身片原型布紋線平行對好，完整做出左右兩邊外緣和內部褶子記號線，四周必須保留適當縫份；領口 1cm 肩線 1.5cm 脇邊 2cm 下擺 1cm 後中心 5cm。縫合順序為前身片的胸褶、腰圍褶 a、腰圍褶 b 後身片的肩褶、腰圍褶 d、腰圍褶 e，裁片正面對合正面縫合肩線、脇邊，開口保留在後中心穿著時使用絲針固定。

3. 原型試穿時需注意檢視的各個部位：領圍線部分要貼合領圍沒有多餘浮量，袖籠線位於手臂根圍袖籠底位於腋下點位 2~2.5cm 位處，腰圍線位置保持水平，胸圍包含胸寬、背寬一圈大小保持適當鬆分、肩線位置與 SNP~SP 位置的對合，腰圍褶位置、褶子份量、腰圍整圈的鬆分。

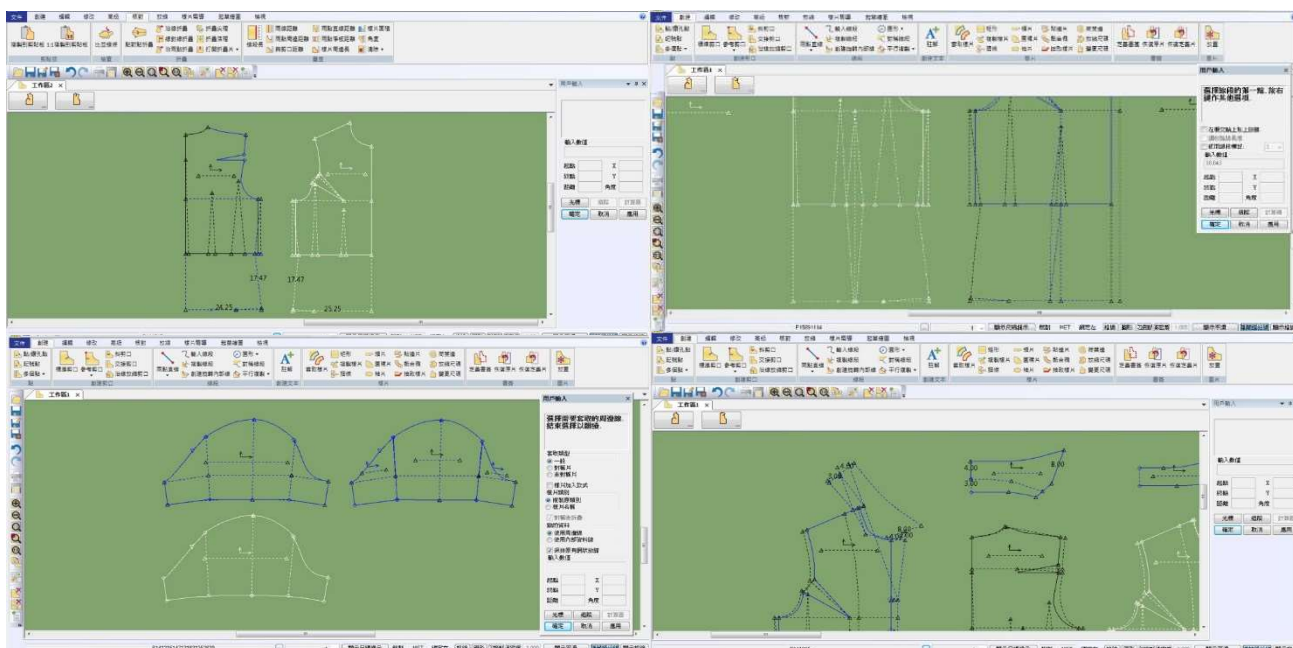
叁、利用文化式婦女原型設計製作上衣

(一) 文化式婦女原型胸褶轉移方法與原理



1. 製作不同的款式版型時，必須根據服裝所要呈現的廓型和款式，前身片原型以胸褶 BP 為基準點，後身片原型以肩褶肩胛骨凸點為基準，進行胸褶與肩褶的轉移和分散，再製作出相對應的版型。
2. 前身片原型胸褶基本轉移可分為幾種類型；文化式原型胸褶的建構是放在袖籠，以前身片原型 BP 為胸褶轉移基準點也就是胸褶止點，在前中心線、領圍線、肩線、脇邊線、腰圍線上訂定任何一點與 BP 點連接畫出設計線，再將袖籠褶合併轉移至設計線就稱之為中心褶、領圍褶、肩褶、脇邊褶、腰圍褶。
3. 後身片原型肩褶基本轉移可分為種類型；文化式婦女原型肩褶的建構是放在肩線，以後身片原型肩胛骨突點為肩褶轉移基準點也就是肩褶止點，在領圍線、袖籠線、腰圍線上訂定任何一點與肩褶止點連接畫出設計線，再將肩褶合併轉移至設計線。
4. 前身片原型胸褶和轉移和後身片原型肩褶轉移的設計線，也可以和胸圍線以下或胸圍線以上的設計線條做合併成為剪接線形成版片分割裁切，達成設計線效果。

(二) 文化式婦女原型上衣設計平面製圖



1. 上衣版型建構原理與鬆分配置

上衣款式具有高度多樣性，本件上衣之版型設計，以人體基礎上身文化式婦女原型為基礎架構，並以文化式婦女原型之基本活動鬆分為基準，配合胸褶分散轉移方法建構基礎上衣版型。版型建構主要可分為身片、袖子與領子三大部分。

在身片鬆分配置方面，於胸圍線（BL）處之半身鬆分加 6 cm；於腰圍線（WL）處之半身鬆分加 3 cm；而臀圍線（HL）之鬆分則需依下半身穿著狀態視情況增加，以確保穿著活動量與整體比例之協調。

袖子之活動鬆分與袖寬線與袖山高度密切相關。當袖山高度增加時，袖寬線會相對縮短，使整體外觀更為美觀，但活動量相對受限。袖山高度以原型前後肩高差之 83% 計算，作為基本平袖之袖山高度基準。基本平袖搭配原型袖圈時，需注意袖子縫縮量之設定，縫縮量將影響袖子的立體度與活動量。例如，若身片袖圈完成尺寸為 42 cm，袖山弧度部分之長度需增加約 7% 至 8%。最後，量測前後領圍尺寸以繪製領子版型。

2. 前身片製版與褶分散轉移設計

上衣之前後身片直接採用文化式原型為基底模版。前身片部分，於 HL 處加出所需鬆分再確定衣長。SNP 挖開 0.3 cm 至 0.5 cm，FNP 下降 1 cm 以修正領圍線。以前中心線為基準，平行向外 1.5 cm 繪製前端線，作為前中重疊份量。

自腋下點畫垂直線至腰圍線（WL），於腰圍處收腰 2 cm，並連接腋下點、收腰點與下襠圍點，以順修脇邊線。於肩線取 3 cm，前端下襠取 8 cm 繪製貼邊線（we）。腰圍褶 a 先維持原樣，再將胸褶之 1/3 量分散轉移至腰圍褶 a，並於脇邊線繪製胸褶設計線，將胸褶剩餘 2/3 量分散轉移至脇邊褶。

3. 後身片製版與腰褶再配置

後身片於 HL 處加出所需鬆分以確定衣長，後中心線採折雙方式處理。SNP 挖開 0.3 cm 至 0.5 cm，BNP 下降 0 cm 以修正領圍線。自腋下點畫垂直線至腰圍線，再收腰 2 cm，並連接腋下點、收腰點與下襠圍點順修脇邊線。

腰圍褶 e 維持原樣，另取腰褶 d 之 1/2 量，重新定位於 d 褶之側邊，以調整後身片腰部立體結構與造型比例。

4. 袖子製版構圖方法

袖子製版採用基本原型袖構圖方法。首先將前後身片原型袖圈描繪出型狀，並將前身片胸褶合併轉移至前中心。以「前後肩高差/2 × 83%」計算袖山高度，由前後身片合併之箱型原型脇邊線腋下點向上，延伸指示線取袖山高度，再由袖山點向下量取袖長。

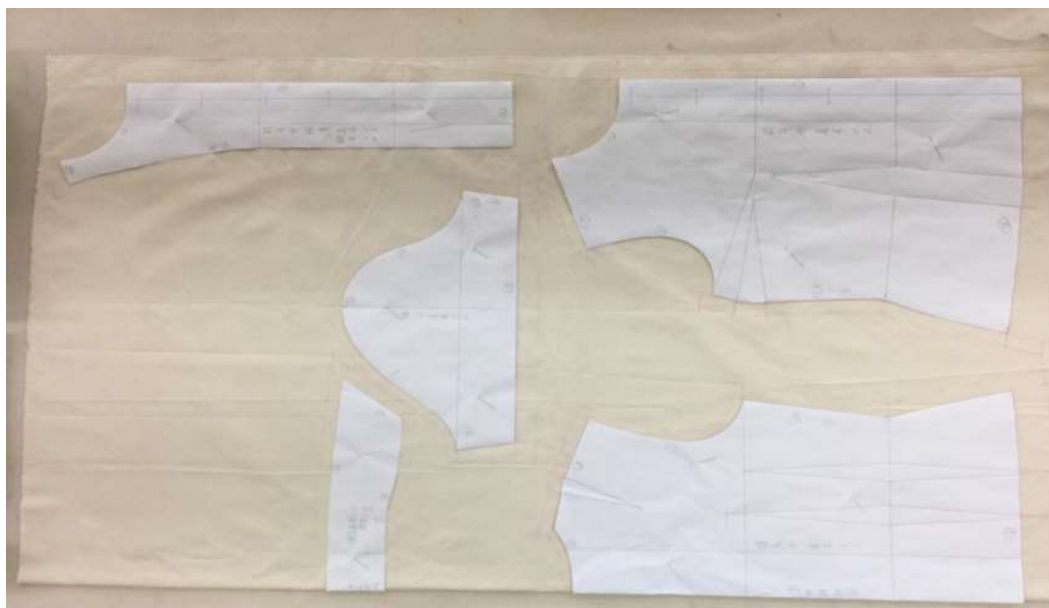
原型之 BL 位置即為袖寬線位置。量測前後身片袖圈尺寸，以袖山點為基準點，設定 FAH 尺寸，找出與前袖寬線之交接點，兩點連成直線；再以袖山點為基準點，設定 BAH+1 cm 尺寸，找出與後袖寬線之交接點，兩點連成直線，以建立袖型基準線。

以袖山點為基準點，取前 AH/4 之尺寸，並與前後袖山指示線垂直 1.7 cm。複印前身片與後身片袖底線，連接袖山弧度線，最後連接袖下線與袖口線，完成袖子版型構圖。

5. 領子版型繪製

量測前領圍 SNP 至 FNP 尺寸，以及 SNP 至 BNP 尺寸，設定後中心線為基準線，繪製後領圍線、前領圍線及外緣線位置，以完成領子版型設計。

(三) 胚布使用上衣裁剪



1. 胚布整布與裁剪前準備

裁剪前需先對胚布料進行整布處理，以確保布料經紗與緯紗方向不產生歪斜，並保持垂直與水平狀態。完成整布後，將胚布正面與正面相對折，使布邊對齊布邊，並將反面朝上平鋪於裁版台上，以利後續排版與裁剪作業。

2. 版片排列與布紋線對齊

胚布整燙完成後，將上衣各版片依序放置於胚布上緣。排列時需注意以下要點：版片下緣之衣襠位置需由布料下方開始擺放；前後身片應盡量平行排列，使腰圍線（WL）對齊於同一高度。

前身片因為左右兩片分開裁剪，因此需平行且靠近布邊放置；後身片為折雙裁片，後中心線需直接對齊布料折雙線放置。前身片之貼邊片亦需平行靠近布邊排列；領片後中心折雙部分同樣需靠著布料折雙線放置；袖片則置於布料中間位置。

每一版片均設有布紋線標示記號，裁片放置時必須注意布紋線與布料經紗方向之對合，不得歪斜，否則在製作過程及完成後，成衣容易產生變形問題。

3. 排版距離與縫份設定

排版時，各版片與版片之間需保留適當距離，並於版片外緣加上縫份，以作為裁片車縫時所需之接縫份量。各部位縫份設定如下：

前身片：前端線 1 cm、領圍 1 cm、肩線 1.5 cm、脇邊 2 cm、下襠 4 cm。

後身片：領圍 1 cm、肩線 1.5 cm、脇邊 2 cm、下襠 4 cm。

前身片貼邊片：前端線 0.5 cm、領圍 1 cm、肩線 1.5 cm、貼邊線 1 cm、下襠 4 cm。

領片：領圍線 1 cm、外緣線 1 cm。

袖子：袖緣線 1 cm、袖口 2.5 cm。

上述縫份數值需於排版階段即標示完成，以確保裁剪與車縫之精準度。

4. 裁片標記與縫製前處理

裁剪完成之裁片，需於左右兩側反面標示記號，並依序進行貼合襯布與拷克處理，完成上述準備程序後方可開始進行車縫作業。

(四) 上衣結構製作組合



1. 車縫製作組合順序規劃

上衣之車縫製作與組合需事先進行流程安排與定序。整件上衣之車縫組合部分可分為前身片衣身、後身片衣身、袖子與領子四大組件，依序進行組裝，以確保製作流程之效率與成衣品質。

2. 前身片衣身車縫處理

前身片衣身部分，首先車縫腰圍褶，將褶縫份倒向前中心並進行整燙定型；再車縫脇邊褶，並將褶縫份倒向上緣方向整燙，以建立前身片之立體結構。

3. 後身片衣身車縫處理

後身片衣身部分，先車縫兩個腰圍褶，將縫份倒向後中心並整燙定型；再車縫肩褶，並將肩褶縫份倒向後中心整燙，以形成後身片之立體輪廓。

4. 領子製作流程

領子製作時，先將領片正面對正面，在反面車縫後翻回正面，並進行整燙，以完成領子之基本結構。

5. 袖子製作流程

袖子部分，先將袖片正面對正面於反面車縫袖下線，縫份分開整燙；於袖緣線上車縫兩道粗針線，以形成縫縮量；再將袖口反折 3 cm 縫份整燙，並以疏縫方式固定，以利後續接合與定型。

6. 前身片貼邊處理

前身片貼邊部分，先將貼邊線反折 0.5 cm，並以拷克邊機車縫固定，以完成貼邊邊緣處理。

7. 整體組裝與完成流程

將前身片與貼邊正面對合正面，在反面車縫前端線；於貼邊線上以邊機車縫固定，並整燙前端線以完成前端開襟結構。接著車縫前後身片肩線，並將肩線縫份燙開。

再將前衣身片與貼邊下襬反翻整燙，並將前後衣身下襬縮燙後，折好下襬 4 cm 縫份進行疏縫整理。最後依序接合左右袖子、接合領片並整燙完成，以完成整件上衣之製作。

(五) 上衣完成



114 年 教材編纂與教具製作補助 結案資料 自審表(114-1 學期)

請依照申請類別 自審結案相關資料，相關定義與分類，請參閱 **教材編纂、教具製作 之 分類與補助金額表(114-1)**

類別	細項類別	繳交資料 (方框 <input type="checkbox"/> 為 必交之結案資料)
所有類別皆需繳交 結案報告		
靜態式數位教材 (上限 20000 元)	<input type="checkbox"/> 題庫編纂	a. <input type="checkbox"/> 結案報告(需含學習成效問卷) 附註：可自行設計與統計 或 提供每學期課程學生學習評量
	<input type="checkbox"/> 自學式教材 (靜態講義)	b. <input type="checkbox"/> 題庫電子檔 (100 題以上) c. <input type="checkbox"/> 題庫解答(含解說) 附註：b. c. 項可合併 b. <input type="checkbox"/> PPT 或 講義電子檔 (12 週以上自學教材講義，並提供週次與章節列表)
動態影音式數位教材 (上限 40000 元)	<input type="checkbox"/> 線上題庫系統	b. <input type="checkbox"/> 動態式題庫 或 線上題庫系統檔案(需可單獨運作，系統程式檔需提供存查) c. <input type="checkbox"/> 線上題庫系統：網址 _____ 附註：b. c. 可擇一，如為線上題庫網址，需可連結並執行，且必須維持系統 3 年以上運作。
	<input type="checkbox"/> PPT 自學教材 (錄音講解)	b. <input type="checkbox"/> PPT 自學教材檔案(9 週以上課程，教師錄音講解總時長需滿 3 小時，並提供週次與章節列表)
	<input type="checkbox"/> 串流影音式自學教材	b. <input type="checkbox"/> 串流影音式自學教材檔案(教材影片總時長需滿 6 小時以上，並需剪輯整理，非上課錄影)
	<input type="checkbox"/> 電子書	b. <input type="checkbox"/> 電子書(須可以獨立執行檔案) (9 週以上課程，須為獨立執行檔案，非影片)
教案設計式教材開發 (上限 40000 元)	<input type="checkbox"/> 創新創意教案設計	b. <input type="checkbox"/> 教案開發 設計文件 或 搭配教案課程之數位教材(擇一) c. <input type="checkbox"/> 執行教案開發之 活動照片 (10 張以上，請提供原始檔)
	<input type="checkbox"/> 即時互動教學教案設計	e. <input type="checkbox"/> 執行教案開發之 影音資料 (5 分鐘以上) f. <input type="checkbox"/> 教案發展之其他資料 與 電子檔(可自行提供)。 附註：請勿直接提供學生成果或作品，如提供雲端資料，需可連結並執行，且必須維持系統 3 年以上運作
教具製作 (上限 60000 元)	<input checked="" type="checkbox"/> 實體教具 (教師自行開發)	b. <input checked="" type="checkbox"/> 教具成品，保存地點：_____ 60220 (需為實體教具，由老師自行保管 3 年，訪視、成果發表或展示時須提供) c. <input checked="" type="checkbox"/> 教具照片 (10 張以上，請提供原始檔案) d. <input checked="" type="checkbox"/> 搭配教具之教學教材 或 手冊、說明書 f. <input checked="" type="checkbox"/> 教具介紹 或 操作教學影片 (5 分鐘以上) 附註：請勿直接提供學生成果或作品
重點發展教材特色	<input type="checkbox"/> 全英語教材	<input type="checkbox"/> 全英語動態影音式數位教材，
	<input type="checkbox"/> TED Channel	<input type="checkbox"/> 結合 亞東 TED Channel 教學教材拍攝
其他補充說明	<input type="checkbox"/> 其他補充說明或資料，如篇幅不敷使用時，請另增列。	
※請 自行審查 結案資料是否完善，並將此表附於 結案報告 內繳交。		