

織品服飾工商業導論~作業二(乙班 11 組)

設計師訪談(電訪)

設計師資料簡介:

設計師你的大名或暱稱是:許珮璇

年齡:21 歲

學歷:台北實踐大學服裝設計系三年級

訪談內容:

Q: 說明一下你們服裝設計系課程特色:

A: 那我就說我覺得有趣的課好了,我們有基礎創作的課,課程內容很有趣,就是做很多你以前沒有做過的事,舉個例,像是我最近才做的,我們一起去墾丁把那裏的有害樹木砍下來,帶回台北後,將樹變成汁,再做成紙,最後用紙在做成衣服,我們今天還要把衣服帶回墾丁展覽,畢竟在台北展的話,感覺就沒有什麼意義了。

Q: 請問本身對服設抱持的理念和目的?

A: 我不喜歡我的作品帶回家後就只是放著,所以我都試著用一些環保或是一些可以再使用的材質來完成作品,像是我之前有做一件衣服,全部都是用購物袋做的,做完後,可以把購物袋拆下來再使用。

Q: 您認為服裝設計與其它設計類別有什麼樣的差異呢?

A: 基本上對我來說,我覺得沒有什麼不同。因為不管是哪種設計,都要跟著時代的流行還有實用度,最重要是你的客人要的是什麼。

Q: 立體剪裁你常使用嗎?

A: 雖然我不常使用,但是我的同學們很多人會使用立裁,我是先打板再立裁修改。

Q: 會有先進行顏色預測再設計嗎?

A: 會!因為每一年、每一季都會有不同的流行色，而且我們有些作業可能會是要做某個年代的服設，所以我都會先上網查，有很多專門做顏色預測的網站資料都很詳盡。

Q: 打板和打樣你常用哪一個?

A: 我比較常用打板，我通常都是打完板後，再進行立體剪裁做修改，我覺得這種作法比較保險，如果直接立裁的話，衣服不見會很麻煩。

Q: 做服設常會遇到的問題?

A: 還是學生的我，做服設常會遇到的問題就是時間和材質。要在規定的時間內繳交作品。還有就是想要用一些特殊材質來製作時，使用上會和想像上的落差。

Q: 靈感的來源?

A: 我沒有甚麼的特別管道，只是養成觀察周圍的習慣，還有就是有時反觀的觀察事物，多看和多跟人群接觸，了解他們想要什麼。

Q: 以後有想要進哪家公司嗎?為什麼?

A: 我可能跟我的同學們比較不一樣，我想要朝童裝公司發展，原因的話，不只是因為我很喜歡小孩子，我的風格也比較趨向可愛、活潑的感覺。