

패션디자인 기획의 컴퓨터 그래픽 활용

- 패션 감각 분류를 중심으로 -

김나은* · 조규화

이화여자대학교 대학원 의류직물학과 석사과정*
이화여자대학교 의류직물학과 교수

The Computer Graphic Utilization on the Fashion Design Planning

- Focused on the Categorization of Fashion Feeling -

Kim, Na-Eun* · Cho, Kyu-Hwa

M.A. course, Dept. of Clothing and Textiles, Ewha Womans University*
Prof., Dept. of Clothing and Textiles, Ewha Womans University

Abstract

Today is a 'high concept' era in which consumers make sensible consumption that shares a sensible bond with a brand. Therefore, it is important to analyze consumers' aesthetic awareness; namely, fashion feeling in the fashion industry.

This study conducted research into a fashion design planning process according to a fashion feeling focusing on computer graphics suited to the 21st century digital trend.

First, the study classified a fashion feeling with eight senses including elegance, classic, modern, mannish, sporty, avant-garde, ethnic, and romantic feelings.

Second, the study made an image map, color map, material map, and style map with Adobe Photoshop CS3 by dividing a fashion planning process with a computer graphics program. Also, the study made a flat illustration with Adobe Illustrator CS3.

Third, the study proposed the image map, color map, material map, style map, fashion illustration and flat illustration in the design planning process under the theme of the aforementioned eight fashion feelings.

Key Words : fashion feeling(패션 감각), fashion image(패션 이미지),
computer graphics(컴퓨터 그래픽스), design process(디자인 프로세스)

1. 서론

소비자들이 브랜드와 감성적인 유대공유를 함으로써 감성형 소비를 하는 '하이컨셉'(high concept) 시대이다. 이러한 시대에 패션산업에서는 소비자의 미의식 즉, 패션 감각을 분석하여 브랜드를 창출하고, 브랜드의 이미지를 바탕으로 디자인을 개발할 뿐 아니라, 소비자의 감성을 자극 할 수 있는 마케팅을 펼쳐야 한다.

따라서 패션기업에 종사하는 사람에 있어 대상이 되는 소비자들이 어떠한 미의식을 가지고 있으며, 무엇을 원하는가를 파악하는 것은 중요한 작업이다¹⁾.

이렇게 패션 감각에 대한 중요도가 높아지는데, 이의 추상적인 개념을 디자인, 마케팅에 접목시키기 위해서는 패션 감각의 개념정리뿐 아니라, 이미지의 분류가 필요하다.

또한, 21세기 정보화 시대에 문화예술분야 전반에 걸쳐 디지털화가 확산되고 있는 가운데 패션산업에서도 디지털의 영역이 확대되고 있다. 따라서 패션산업에서도 전문 프로그램들이 개발 되어있지만, 이런 프로그램들은 대중적이지 않다. 그러므로 대표적인 컴퓨터 그래픽스 프로그램을 패션분야에 활용한다면 훌륭한 대안이 될 수 있다.

이에 본 연구에서는 21세기의 패션산업에의 디지털을 기반으로 한 컴퓨터 그래픽스에 의한 방법을 중심으로 패션 감각에 따른 패션디자인 기획의 프로세스를 연구하고자 한다.

지금까지 패션 감각은 8~10개의 감각으로 분류되어 사용되었다. 또한 그동안의 컴퓨터 그래픽스를 활용한 패션디자인의 선행연구²⁾는, Corel-Draw에 의한 패션 정보 활용과 디자인 기획, Illustrator, Photoshop, Painter에 의한 디자인 기획, Quark XPress를 패션디자인 실무에 도입한 프로그램 최적화 방법, Photoshop에 의한 컬러일러스트의 이미지 작업, 섬유의 특성을 살린 Mapping과정, Texpro에 의한 영캐주얼 패션상품 개발 등이 이루어졌지만, 패션 감각의 분류에 따른 컴퓨터 그래픽스에 의한 패션디자인 프로세스에 관한 연구는 되지 않은 실정이다.

따라서 본 연구는 패션 감각을 8개로 분류하여 패션 감각에 의한 패션디자인 기획을 하는데, 그 과정

을 컴퓨터 그래픽스의 대표적인 프로그램인 Adobe Photoshop CS3, Adobe Illustrator CS3를 사용하여 패션디자인 실무와 교육 분야에 적용될 수 있는 새로운 사례의 실제적인 연구를 제시하는데 그 목적이 있다.

연구 방법 및 내용을 살펴보면 문헌자료, 신문, 패션 잡지, 인터넷 등의 기사 및 시각 자료를 중심으로 컴퓨터 그래픽스에 의한 디자인프로세스 사례, 패션 감각 개념 및 분류에 관한 이론적인 고찰을 선행하였다. 위의 연구를 바탕으로 엘레강스, 클래식, 모던, 매니시, 스포티, 아방가르드, 에스닉, 로맨틱의 8개 패션 감각을 테마로 설정한 후, 컴퓨터 그래픽스를 사용한 이미지 맵, 컬러 맵, 소재 맵, 스타일 맵, 도식화를 제작하여 패션디자인 기획을 하였다.

연구 범위는 패션 감각에 따른 디자인 기획은 8개 패션 감각을 테마로 하여 진행 하였으며 패션 마인드, 라이프스타일, 프라이스, 시즌 등은 고려하지 않았다.

II. 패션 감각과 컴퓨터 그래픽스의 활용

1. 패션 감각

패션기업에 종사하는 사람에게 있어 대상(target)이 되는 소비자들이 어떠한 미의식을 가지고 있으며, 무엇을 원하는가 등을 파악하는 것은 대단히 중요한 작업이다. 인간의 미의식은 개인에 따라 차이가 있다. 인간의 미의식은 개인에 따라 차이가 있다. 이것이 바로 '개성'이며 이를 '감성(感性: feeling)'이란 말로 표현하기도 한다.³⁾ 미의식은 심리적인 욕구에서 비롯되는 것으로 패션상품에 대한 선호도 미의식이 작용되어 결정된다. 패션계에서는 이러한 미의식을 크게 8~10타입으로 분류하고 패션 감각, 패션 이미지, 패션 감성, 트렌드 감성 등으로 말한다.

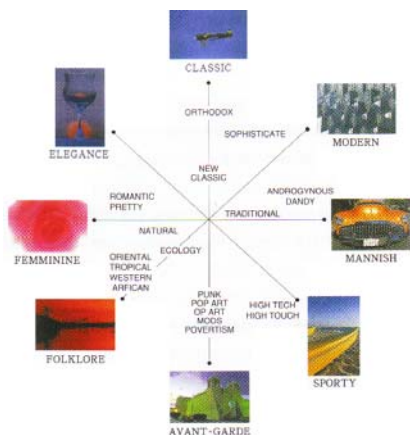
패션상품은 감성에 호소하는 상품이다. 아무리 아름다운 옷이라고 해도 자신의 미의식에 만족을 주지 않으면 관심을 갖지 않는다. 트렌드 반영이나 상품의 질도 중요하지만 그것만으로 선택되지 않는 것이 패션 상품이다.⁴⁾

또한 요즘의 소비자들은 단순히 우수한 품질과 뛰

어난 디자인의 상품에 만족하지 않고 브랜드가 가지는 가치를 즐기길 원하고 있다. 그들은 자신의 필요와 용도, 관심에 따라 자신에게 가치가 있다고 판단되면 비싸도 과감하게 구입한다. 이러한 소비자들은 브랜드와 감성적인 공유를 하며 감성형 소비를 하는 것이다.

이렇게 소비자들이 브랜드와 감성적인 유대공유를 하여 감성형 소비를 하는 '하이컨셉' 시대의 흐름에 따라, 패션산업에서는 소비자들의 미의식, 감성, 개성이라 할 수 있는 패션 감각을 분류하고 파악하는 것이 패션산업에서 필수적인 요소라고 할 수 있다.

이러한 패션 감각은 여러 학자들이 나름의 기준으로 클래식, 엘레강스, 로맨틱, 모던, 에스닉, 매니시, 내추럴, 캐주얼, 아방가르드, 컨트리 등의 감각으로 주요 감각을 분류하였다. 대표적인 것을 살펴보면 클래식-아방가르드, 페미닌-매니시, 모던-포크로어, 엘레강스-스포티의 8개 패션 감각<그림 1>과, 김종복⁵⁾의 엘레강스, 소피스티케이티드, 모던, 매니시, 액티브, 컨트리, 엑조틱, 로맨틱의 8개 패션 감각 등이 있다.



<그림 1> 패션 감각과 이미지,

조규화 · 이희승(2004), 패션미학, 수학사, p.44.

최근 패션 경향을 보면, 80년대를 기점으로 다채로운 문화에 대한 관심이 급증한 이후 현재에 이르기까지 서구의 민속, 민족복인 포클로어 감각 보다 독특한 지역적인 특색을 강조한 서구 이외의 여러 나라의 민속, 민족복인 에스닉 감각이 애용되고

있다. 또한 최근 젊어 보이려는 경향으로 여성스러운 페미닌 감각보다는 현대패션의 주요 트렌드로 자리 잡은 소녀 이미지의 로맨틱 감각이 강세이다.

따라서 본 연구에서는 <그림 1>의 대표적인 패션 감각 분류를 중심으로 하여 최근 패션 경향에 따라 포클로어를 에스닉으로, 페미닌을 로맨틱으로 대신하여 살펴보았다.

실제로 패션 감각이란 선으로 잘라 표로 정리할 수 없지만, 이해를 돕기 위해서 표로 정리하였다. 그러나 소재, 배색 등은 완전히 분류되지 않고 중복되는 경우가 많으며, 유행에 따라서도 조금씩 차이가 있음을 인정해야 한다.

이러한 패션 감각을 엘레강스, 클래식, 모던, 매니시, 스포티, 아방가르드, 에스닉, 로맨틱의 8개 패션 감각으로 분류하여 각 패션 감각의 이미지와 대표적인 디자인, 컬러, 배색, 소재, 패턴을 정리하면 <표 1>과 같다.

2. 컴퓨터 그래픽의 개념과 패션산업에서의 활용

1) 컴퓨터 그래픽의 개념

컴퓨터 그래픽스는 컴퓨터를 이용하여 도형이나 화상을 만들어내는 비주얼 테크놀러지를 말하며, 정지화면이든 움직이는 그림이든 컴퓨터를 사용하여 생성 또는 처리한 화상을 총칭하는 말이다.⁶⁾ 즉, 컴퓨터를 이용하여 여러 가지 정보를 화상처리 하여 표시 한 것, 또는 표시하기 위한 기술을 말하는 것⁷⁾으로 컴퓨터의 연산 작용에 의해 디지털 이미지로 표현하는 기능을 말한다.

이러한 컴퓨터 그래픽스는 디자이너의 독창적이고 기발한 영감과 아이디어를 구상하고 시각적으로 형상화 하는데 있어서 표현의 제약을 없었다. 또한 기존의 미술도구와 유사한 특징을 가지고 있으면서도 표현도구로의 간편성과 효율성이 있어서 많은 시간을 요하는 작품을 빠른 시간에 처리할 수 있다.

컴퓨터 그래픽스를 넓은 의미로 해석하면 컴퓨터가 만드는 모든 시각정보와 이미지를 통칭한다. 이의 효율적인 부분은 정보의 질이나 양의 확대에 따라 경비절감 뿐만 아니라 인간과 기계와의 상호작용

<표 1> 패션 감각 분류

패션 감각	이미지	대표적 디자인	대표적 컬러, 배색	대표적 소재	대표적 패턴
엘레강스 	우아한, 여성스러운, 세련된 성인여성의 성세하고 고급스러운 이미지	• 여성의 곡선미를 살리는 우아하고 세련된 디자인	• 부드럽고 우아한 배색 • 유사 배색	• 실크 • 시폰 • 태피터 • 벨벳 • 조켓 • 모피	• 무지 • 꽃무늬
클래식 	시대를 초월한 가치와 보편성을 가진 고전적, 전통적인 이미지	• 유행에 좌우되지 않는 전통적인 디자인	• 브라운 • 네이비 • 베이지 • 깊이있는 배색	• 캐시미어 • 벨벳 • 소모방 • 서지 • 도스킨 • 크레프	• 스크롤 패턴 • 체크 • 꽃무늬
모던 	현대적, 도시적이면서 기능적, 합리적인 디자인의 차가운 이미지	• 단순하고 직선적인 디자인	• 블루 • 그레이 • 화이트, 블랙 • 뉴트럴 컬러 • 단색조의 배색	• 플레인 한 소재 • 금속 • 광택 • 가죽 • 비닐	• 무지 • 스트라이프 • 기하학적 패턴 • 옵아트
매니시 	여성복에 남성복의 디자인을 이용하여 남성다움, 혹은 새로운 성인 여성의 매력	• 여성복에 남성복풍 디자인	• 그레이 • 브라운 • 네이비 • 화이트, 블랙 • 올리브그린 • 차분한 배색	• 도스킨 • 개버딘 • 서지 • 마 • 소모방	• 무지 • 신사복풍의 조밀한 스트라이프 • 기하학적 패턴
스포티 	스포츠 웨어의 기능성과 편안함을 평상복에 도입한 활동적인 이미지	• 기능적, 실용적, 활동적인 디자인	• 화이트 • 레드 • 블루 • 카키 • 산뜻한 배색	• 면, 울 • 니트 • 개버딘 • 신축 소재 • 가공 소재 • 폴리에스테르	• 무지 • 스트라이프 • 체크 • 도트
아방가르드 	독창적이고, 기발한, 실험적 요소가 강하거나 첨단적인 유행의 이미지	• 가죽재킷에 안전핀, 스팟장식 • 의복의 구조변경 • 스페이스 룩	• 블랙, 화이트 • 실버 • 형광 • 원색대비 배색	• 가죽, 비닐 • 금속 • 스톤 • 플라스틱 • 폴리에스테르	• 추상적, 기하학적 패턴 • 팝아트
에스닉 	세련된 도시의 이미지와 대조적인 자연의 향수를 느낄 수 있는 소박하고, 전원적인, 자연 친화적인 이미지	• 주로 서구이외의 민족복에서 아이디어를 얻은 열정적인 디자인	• 비비드 컬러 • 강렬한 배색	• 면 • 마 • 모 • 실크	• 페이스리 • 꽃무늬 • 김영체크 • 이카트
로맨틱 	동화 속 소녀, 공주와 같은 사랑스럽고, 귀여운, 순진무구한 이미지	• 러플과 프릴, 셔링, 리본, 레이스 장식	• 핑크 • 화이트 • 파스텔 • 부드러운 배색	• 실크 • 레이온 • 시폰 • 레이스 • 면 • 니트	• 무지 • 작은 꽃무늬 • 도트 • 레이스 • 리본

이 원활하게 이루어져 인간의 창조성과 감각의 확대에 기여하는 무한한 가능성을 가지고 있다는 점에서 오늘날 그 중요성을 인정받고 있다.⁸⁾

2) 패션산업에서 컴퓨터 그래픽스의 활용

패션은 고부가가치 산업이다. 패션은 생활문화 산업으로 국민의 의생활문화를 제안하는 중요한 역할을 담당한다. 또한 21세기는 여성중심, 생활중심, 감성중심의 시대로 고감도 산업으로서의 활성화가 요구된다.⁹⁾ 따라서 패션 산업의 디자인 프로세스에도 디지털화가 필요하다.

컴퓨터 그래픽스 소프트웨어 프로그램은 그래픽 이미지를 처리하는 방식에 따라 크게 벡터(Vector) 방식, 비트맵(Bitmap) 방식으로 분류 될 수 있는데, 패션디자인 분야에서 가장 널리 사용되며 비교적 손쉽게 접할 수 있는 컴퓨터 그래픽스 프로그램은 벡터 방식으로 어도브 일러스트레이터(Adobe Illustrator)가 있고, 비트맵 방식으로는 어도브 포토샵 (Adobe Photoshop)이 있다. 또한 텍스타일 전용 프로그램으로 모다캐드(MODA CAD), 포디박스(4D-box), 에스피디룩(SPD-Look)등이 있으며 패턴제작, 그레이

딩, 마킹 등에 활용되는 프로그램으로는 Apparel CAD 시스템인 유카(Yuca), 패드(PAD), 거버 캐드 (Gerber CAD)등이 있다.

패션산업의 신상품 개발 과정에서 컴퓨터 그래픽스의 활용분야를 신상품 기획, 디자인 기획, 제품생산 과정 단계별로 정리해보면 <표 2>와 같다.

III. 컴퓨터 그래픽스에 의한 패션디자인 기획 프로세스

컴퓨터 그래픽스에 의한 패션디자인 기획의 프로세스의 과정을 컴퓨터 그래픽스 프로그램으로 분류하면 <표 3>과 같다

1. Adobe Photoshop CS3

Adobe Photoshop은 2D 그래픽 작업의 대표적인 프로그램으로 그래픽 작업을 효율적으로 진행할 수 있는 비트맵 이미지방식의 프로그램이다. Photoshop은 사진, 회화 이미지에 적합, 깊이 있는 색조와 부드러운 질감, 자연스러움 축소, 확대하는 경우 이미

<표 2> 패션디자인 실무 과정의 컴퓨터 그래픽스 활용

진행 과정	진행 내용	컴퓨터 그래픽스 활용
신상품 기획	정보 분석, 포지셔닝 맵, 패션 마케팅, 패션 제품 믹스	Illustrator, Photoshop
디자인 기획	이미지맵, 컬러 맵, 소재 맵, 스타일 맵, 패션 일러스트레이션, 패션도식화, 텍스타일 디자인, 도식화에 텍스타일 맵핑,	Illustrator, Photoshop, Textile Design CAD (4D-box, Texpro, MODA CAD, SPD-Look)
샘플 제작 및 제품생산	작업지시서 작성, 패턴제작, 그레이딩, 마킹	Illustrator, Apparel CAD (Yuca, PAD, Gerber CAD)

<표 3> 컴퓨터 그래픽스에 의한 패션디자인

프로그램	진행과정	진행내용
Adobe Photoshop	디자인 기획	이미지맵, 컬러 맵, 소재 맵, 스타일 맵
Adobe Illustrator	디자인 기획	패션 일러스트레이션, 도식화

지의 손상, 다양한 질감과 사실적인 효과 연출 등의 특징이 있다.

1) 이미지 맵(Image map)

이미지 맵은 디자인 컨셉 설정 과정에서 디자인 개발이 일관성 있게 진행될 수 있도록 디자인 방향을 제시해 주는 것으로 이는 패션 테마에 의해 결정된다.¹⁰⁾

Photoshop에 의한 이미지 맵의 작업은 영감을 받은 여러 이미지들을 합성하고 조합하여 창조적인 형태로 전개하는 과정으로 이루어진다. 이러한 과정은 디자이너가 추구하는 방향과 디자인 철학에 따라 디자인 컨셉을 시각화하여 이미지맵을 구성 하는데 용이하다. 이러한 이미지맵 구성의 효율적인 과정을 제시하면 다음과 같고, 이를 <표 4>로 정리 하였다.

- ① 여러 이미지를 열어 무브 툴(move tool)이동하여 이미지맵 크기의 새로운 창으로 옮긴 후 이미지를 배열한다.
- ② 레이어 마스크(layer mask)를 이용하여 이미지

의 경계가 자연스럽게 흐려지도록 조절한다.

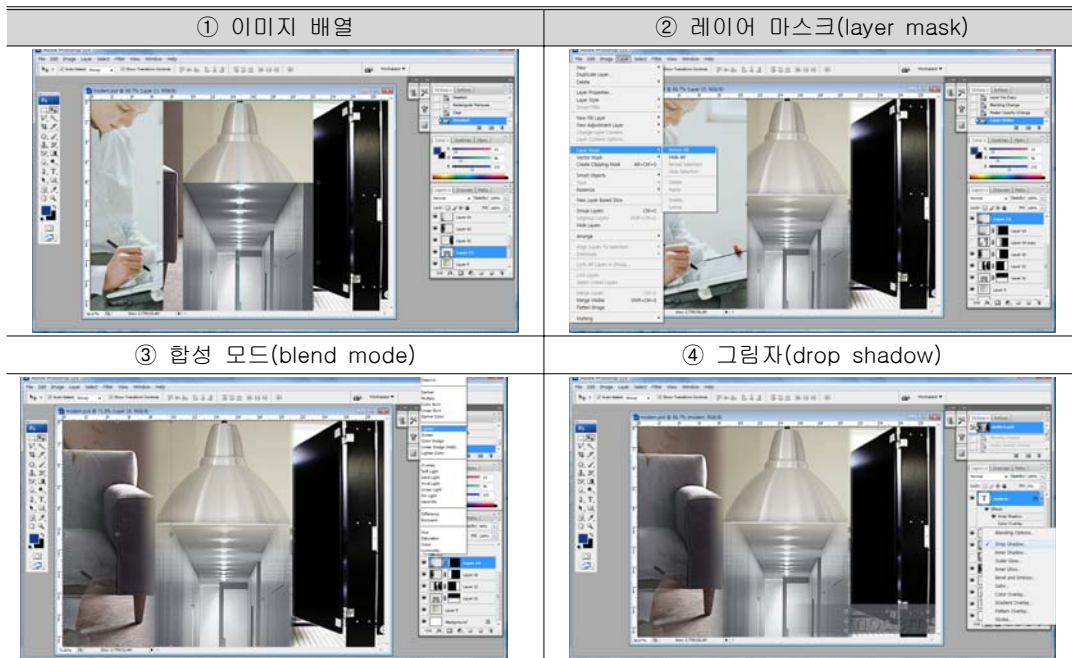
- ③ 합성 모드(blend mode)를 이용하여 겹쳐지는 이미지의 합성 효과를 준다.
- ④ 레이어 스타일(layer style)의 그림자(drop shadow) 를 이용하여 글자에 그림자 효과를 준다.

2) 컬러 맵(Color map)

상품의 첫인상은 색이 좌우한다. 특히 트렌드 상품일수록 그렇다. 옷은 가장 트렌드한 상품이라 해도 과언이 아니며, 패션 트렌드 예측에서 가장 민감한 것은 색이다. 따라서 컬러 마케팅이 도입되고, 옷은 어떤 상품보다 컬러 트렌드에 더욱 신경을 쓴다.¹¹⁾ 이렇게 패션 상품의 여러 가지 요소 중에서 색채가 차지하는 비중이 커짐에 따라 다양한 색채정보를 분석하여 색채의 방향을 설정하는 컬러 맵에 의한 색채 기획 업무가 점차 중요시되고 있다.¹²⁾

Photoshop에 의한 컬러 맵의 작업은 여러 이미지들을 모아서 색상 보정한 후, 컬러를 추출하여 컬러 칩(color chip)을 만들어 구성하는 과정으로 이루어

<표 4> 이미지 맵 프로세스



진다. 이러한 효율적인 과정을 제시하면 다음과 같고, 이를 <표 5>로 정리 하였다.

- ① 여러 이미지들을 열어 crop tool을 이용해 이미지를 같은 사이즈로 자른다.
- ② hue/saturation을 이용해 이미지의 색상, 채도를 조절한다.
- ③ 컬러를 추출하여 컬러 칩을 만들어 가지런히 정렬(align), 균등하게 배열(distribute)한다.
- ④ 레이어 스타일(layer style)의 컬러 덮기(color overlay)를 한다.

3) 소재 맵(Material map)

의복은 소재에 의해서 만들어지며, 소재는 색채를 가지고 있다. 형태, 즉 스타일과 색채, 소재, 그리고 디자인의 결합에 의해서 의복이 만들어진다. 이때 색채, 형태, 소재는 따로 분리된 것이 아니며, 또한 디자인도 분리된 것이 아니다. 이들의 총합체이다. 어떤 형이 이루어지기 위해서는 소재가 반드시 필요하다. 특히 패션산업에 있어 최근과 같은 질(質) 경쟁 시대에는 소재가 차지하는 비중이 매우 크다.¹³⁾

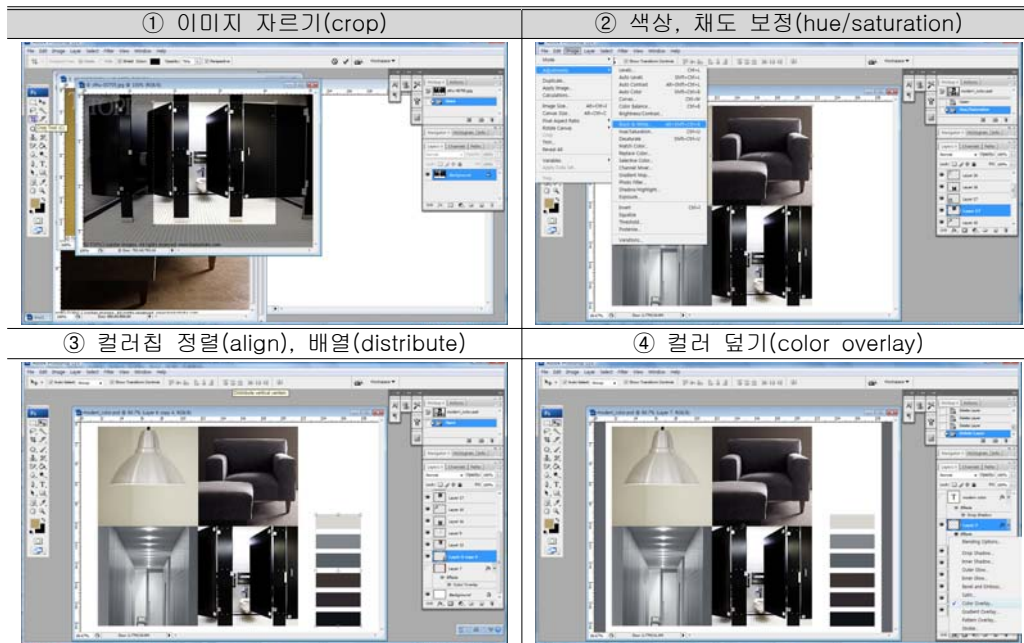
Photoshop에 의한 소재 맵의 작업은 여러 소재를 모아 가이드 선을 정하여 스와치(swatch)의 위치를 조절하고, 패턴을 등록하고, 채우는 과정으로 이루어진다. 이러한 효율적인 과정을 제시하면 다음과 같고, 이를 <표 6>으로 정리 하였다.

- ① 사각형을 그린 후 레이어 스타일(layer style)의 안쪽 그림자(inner shadow)효과를 준다.
- ② 눈금자(rulers)에서 가이드선(guides)을 가져와 스와치의 위치를 정한다.
- ③ 원하는 부분의 패턴을 선택해 패턴 등록(define pattern)을 한다.
- ④ 레이어 스타일(layer style)의 패턴 덮기(pattern overlay)를 한다.

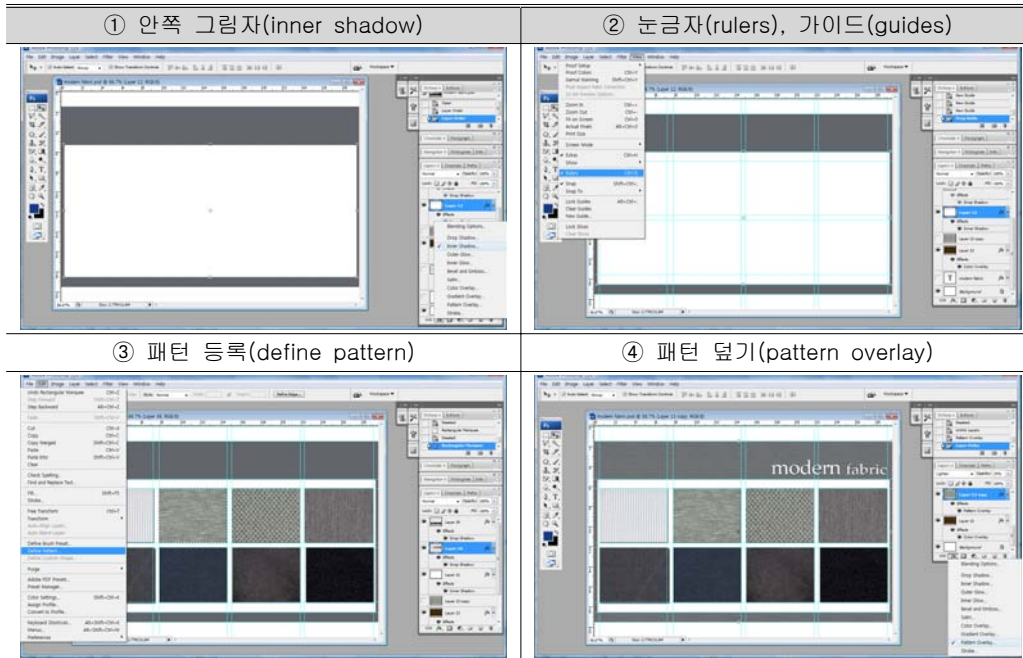
4) 스타일 맵(Style map)

패션 테마에 맞는 이미지를 시각화하기 위하여 하는 작업으로, 스타일의 구성은 실루엣, 소재, 색채, 디테일로 이루어지는 전체적인 룩 이미지이다. 다양한 스타일 이미지를 수집, 분석하여 주요한 스타일 트렌드를 찾아 룩의 전체적인 경향과 실루엣, 디테

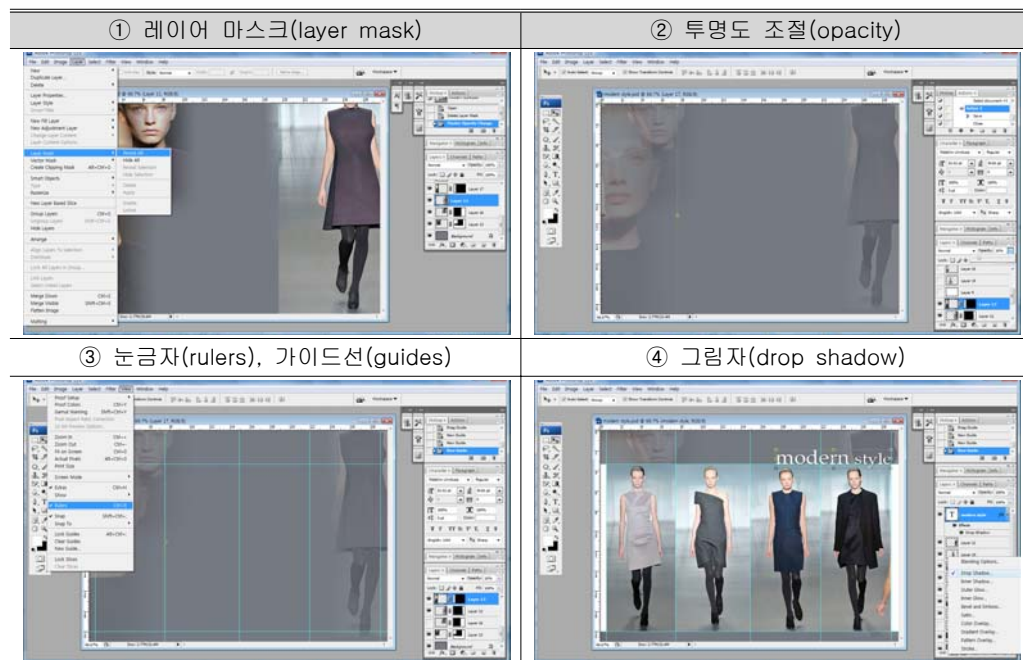
<표 5> 컬러 맵 프로세스



<표 6> 소재 맵 프로세스



<표 7> 스타일 맵 프로세스



일 등의 디자인 요소별 경향을 분석해 스타일 맵을 구성한다.

Photoshop에 의한 스타일 맵의 작업은 여러 이미지의 경계를 보정하고, 투명도를 조절하고, 이미지 배열을 하여 이루어진다. 이러한 스타일 맵 작업의 효율적인 과정을 제시하면 다음과 같고, 이를 <표 7>로 정리 하였다.

- ① 이미지를 모아 배열한 후 레이어 마스크(layer mask)를 이용해 이미지의 경계를 자연스럽게 흐려지게 한다.
- ② 사각형을 그린 후 배경이 보일 수 있도록 투명도 조절(opacity)을 한다.
- ③ 눈금자(rulers)에서 가이드선(guides)을 가져와 이미지의 위치를 정한다.
- ④ 글자에 레이어 스타일(layer style)의 그림자(drop shadow)효과를 준다.

2. Adobe Illustrator CS3

Adobe Illustrator는 Photoshop과 함께 디자이너가 가장 많이 사용하는 프로그램 중의 하나로, 이미지를 좌표로 기억하는 벡터 이미지방식의 프로그램이다. Illustrator는 선과 면이 깔끔하게 표현, 축소 혹은 확대하더라도 이미지의 질에 영향을 끼치지 않음, 글자와 로고 디자인에 적합, 캐릭터 디자인에 적합, 작은 용량으로 고품질의 출력 등의 특징이 있어 벡터 방식의 그래픽으로 제작해야 하는 아이콘이나 로고, 캐릭터를 제작할 때 아주 유용하다.

1) 패션 일러스트레이션(Fashion illustration)

패션 일러스트레이션은 패션디자인을 효과적으로 전달하는 그림이다. 패션 제품은 살아있는 인체에 입혀지기 위해 디자인 된다.¹⁴⁾ 따라서 이 작업에서 가장 중요한 것은 인체에 대한 정확한 이해와 인체와 의복간의 조화다. 인체와 의복 사이의 여유의 정도나 다양한 포즈에 의한 의복의 변화가 표현되어야 실루엣, 소재, 패턴, 색상 등 디자인의 특징이 나타난다.

패션 일러스트레이션을 Illustrator의 드로잉 작업과 Photoshop의 이미지 보정 작업을 호환하여 작업하는 효율적인 과정을 제시하면 다음과 같고, 이를

<표 8>로 정리 하였다.

- ① 펜(pen)을 이용하여 기본 바디 라인을 그린 후 색을 채운다.
- ② 레이어(layer)를 만들어 드레스와 헤어스타일을 그린다.
- ③ Photoshop에서 배경사진을 필터(filter) 특수효과와 그로잉 엣지(glowing edge)를 이용하여 이미지의 경계부분에 라인이 나타나도록 바꾼다.
- ④ 이미지 보정(image adjustment)의 그라디언트 맵(gradient map)을 이용해 라인의 컬러를 바꿔 완성한 배경을 Illustrator로 불러와 레이어(layer)를 이용해 일러스트레이션 아래에 배치시킨다.

2) 도식화(Flat illustration)

도식화(圖式畫, flat illustration)란 디자이너가 의도한 아이디어 혹은 디자인을 객관적으로 설명하는 그림이다. 도식화는 옷에 대한 일종의 설계도로 패션디자인 개발에서는 디자이너와 패턴사, 재봉사 및 패션 관련자들 간의 의사소통을 위한 세부적이고 정확한 그림을 말한다.¹⁵⁾

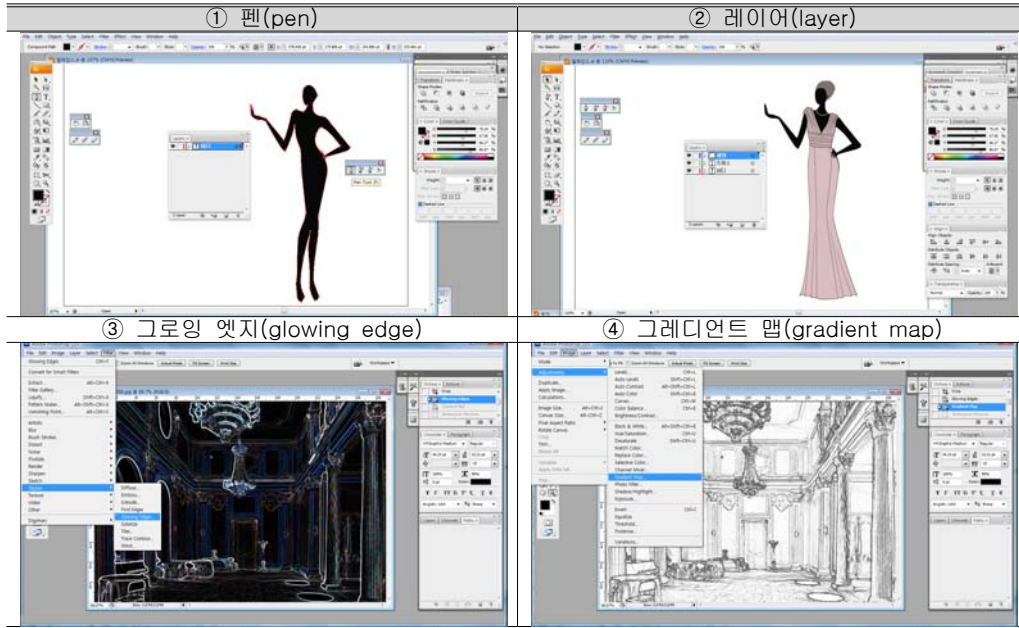
Illustrator에서 도식화 작업을 하게 되면 복잡한 디테일도 블렌드(blend), 브러시(brush) 등 여러 효과들을 이용하여 작업할 수 있다. 또한 반전(reflect)을 이용하면 도식화의 좌우 대칭과 앞, 뒤 작업이 쉽게 이루어질 수 있다. 이러한 도식화를 작업하는 효율적인 과정을 제시하면 다음과 같고, 이를 <표 9>로 정리 하였다.

- ① 그리드(grid)를 보이게 하여 작업 창에 모눈효과를 준 후, 눈금자(rulers)에서 가이드선(guides)을 끌어와 도식화의 기본선을 정한다.
- ② 바디(body)의 한쪽을 그린 후 반전(reflect)을 하여 다른 한쪽을 복사 한다.
- ③ 바디(body)를 가이드로 만들어(make guide) 도식화의 기본선으로 한다.
- ④ 드레스의 옆선을 그린 후 블렌드(blend)를 이용해 가상의 선을 만들어 플리츠를 표현한다.
- ⑤ 가상의 선들을 분리(expand)하여 진짜의 선으로 만들어 조절한다.
- ⑥ 플레어 지는 부분은 펜슬(pencil)을 이용하여 자연스럽게 그린다.

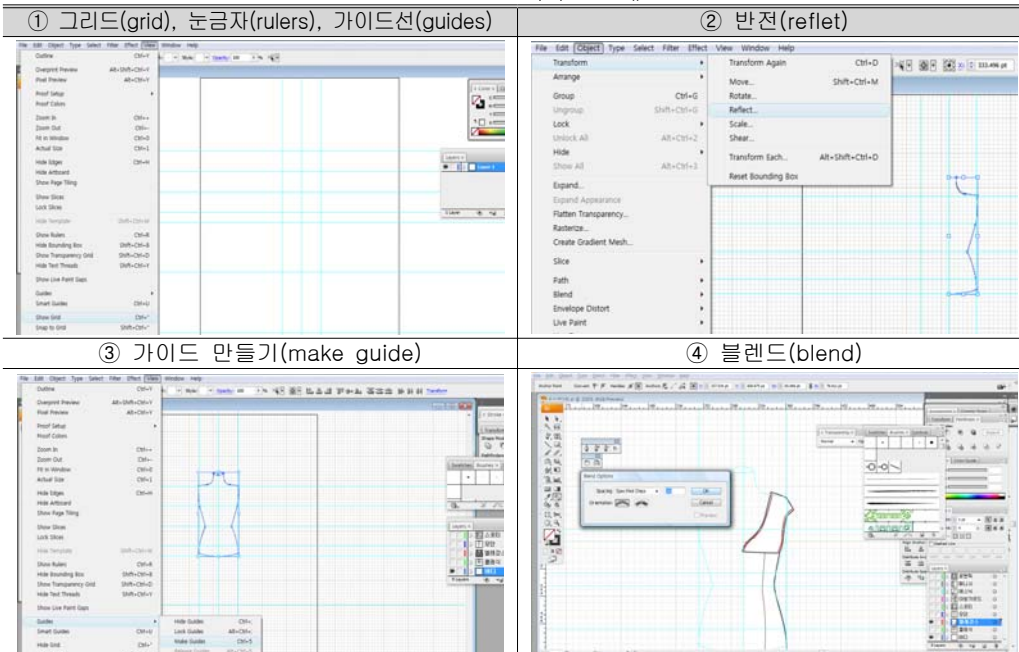
⑦ 아트 브러시(art brush) 효과를 주어 드레이프를 자연스럽게 표현한다.

⑧ 도식화의 앞(front)을 복사하여 반전(reflect)시키고 디테일을 바꾸어 뒤(back)로 만든다.

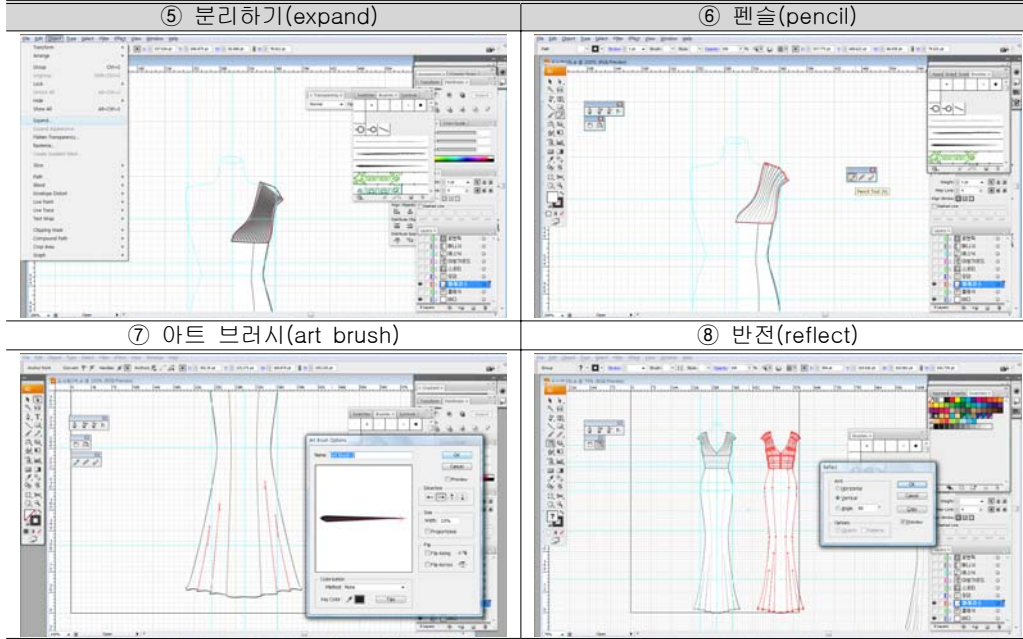
<표 8> 패션 일러스트레이션 프로세스



<표 9> 도식화 프로세스



<표 9> 계속

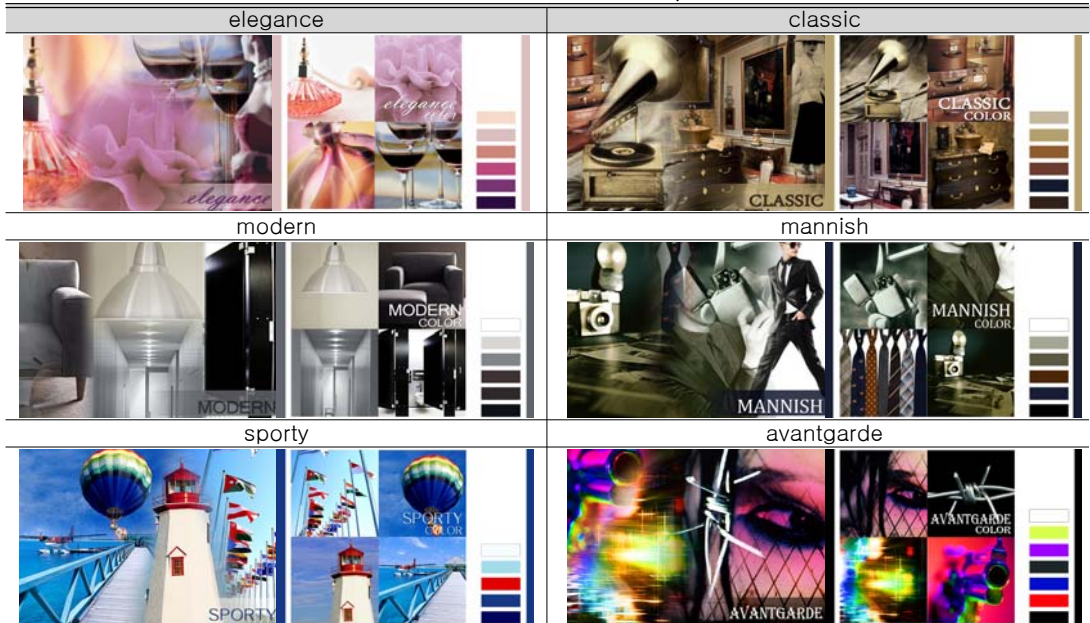


IV. 컴퓨터 그래픽스를 사용한 패션 감각에 따른 디자인 기획

1. 이미지 맵, 컬러 맵

패션 감각의 테마에 의해 작업한 이미지 맵, 컬러 맵은 다음과 같다<표 10>.

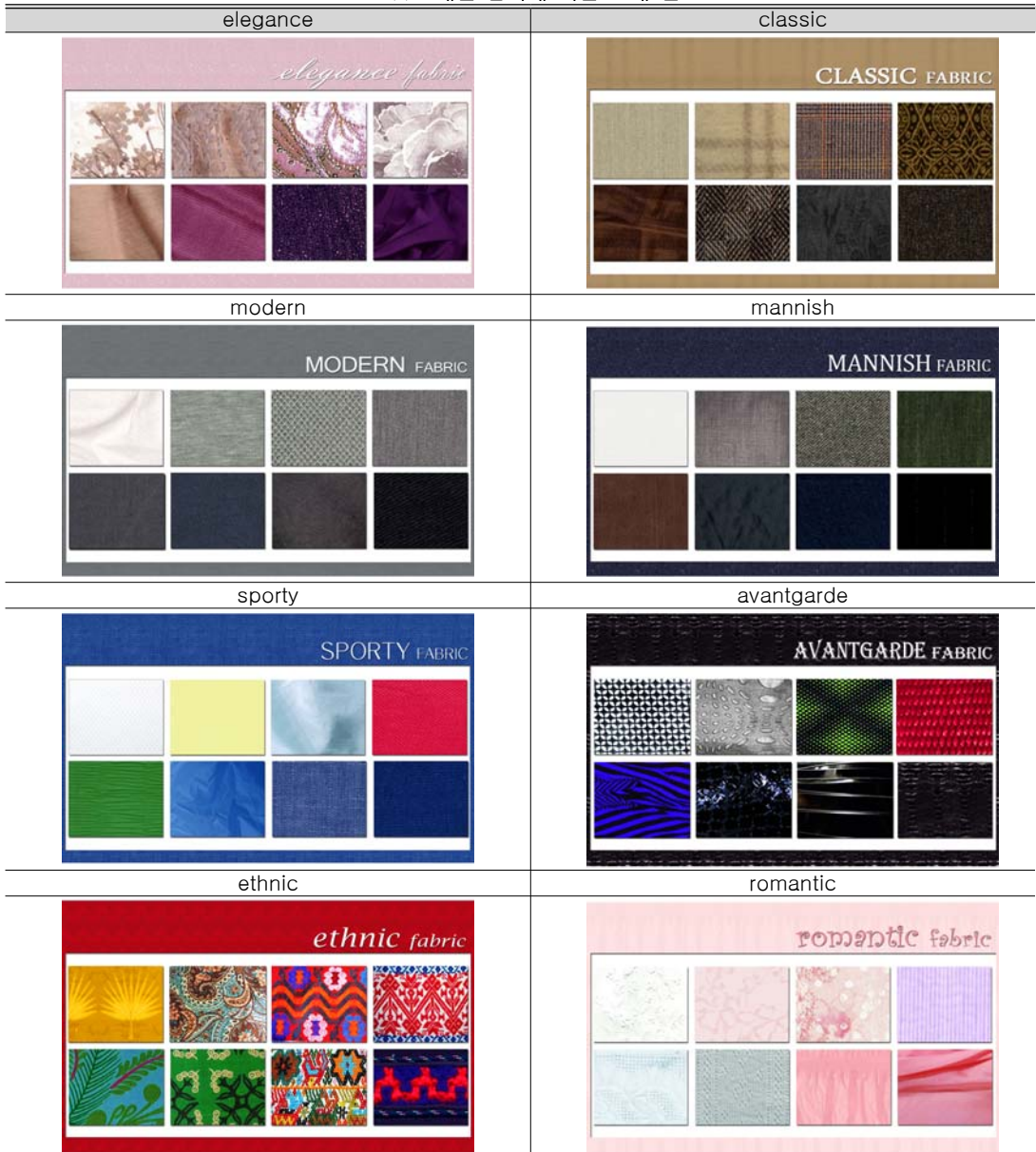
<표 10> 패션 감각에 의한 이미지맵, 컬러 맵



<표 10> 계속



<표 11> 패션 감각에 의한 소재 맵



2. 소재 맵

패션 감각의 테마에 의해 작업한 소재 맵은 다음과 같다<표 11>.

3. 스타일 맵

패션 감각의 테마에 의해 작업한 스타일 맵은 다음과 같다<표 12>.

<표 12> 패션 감각에 의한 스타일 맵

<p>elegance</p> 	<p>classic</p> 
<p>modern</p> 	<p>mannish</p> 
<p>sporty</p> 	<p>avantgarde</p> 
<p>ethnic</p> 	<p>romantic</p> 

4. 패션 일러스트레이션, 도식화

패션 감각의 테마에 의해 작업한 도식화는 다음과 같다<표 13>.

<표 13> 패션 감각에 의한 패션 일러스트레이션, 도식화

elegance	classic
	
modern	mannish
	
sporty	avantgarde
	
ethnic	romantic
	

V. 결론

본 연구는 패션 감각의 개념과 분류, 컴퓨터 그래픽의 개념과 패션분야에서의 활용방안을 살펴본 후, 8개의 패션 감각 엘레강스, 클래식, 모던, 매니시, 스포티, 아방가르드, 에스닉, 로맨틱을 테마로 하여 디자인 기획과정의 이미지 맵, 컬러 맵, 소재 맵, 스타일 맵, 패션 일러스트레이션, 도식화를 제시하였다. 이러한 디자인 기획 작업은 컴퓨터 그래픽스 프로그램의 여러 기능을 사용하여 효율적인 과정으로 진행되는 과정을 제시하였으며 그 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, '하이컨셉' 시대에 성공적인 '하이터치' 디자인을 위해서 패션산업에서는 소비자의 미의식 즉, 패션 감각을 분석하여 브랜드를 창출하여야 하므로 패션 감각의 중요성을 확인하였다.

둘째, 패션산업의 디지털화에 따라 전문화된 프로그램뿐 아니라, 대중적인 컴퓨터 그래픽스 프로그램인 Adobe Photoshop CS3, Adobe Illustrator CS3를 이용해서도 패션디자인 기획이 가능하였다.

셋째, 컴퓨터 그래픽스를 이용해 패션디자인 기획을 하는 과정은 디자이너가 추구하는 방향에 따라 디자인 컨셉을 시각화하는데 용이하였고, 작업 도중에 의도하지 않은 우연적인 효과를 이용하여 작업이 이루어지기도 하였다. 또한, 신속하고 다양한 작업이 효과적으로 이루어져 패션산업에 있어 고부가가치의 상품을 기획할 수 있는 중요한 방법이 될 수 있는 가능성을 확인하였다.

참고문헌

- 1) 조규화 · 이희승(2004), *패션미학*, 수학사, p.44.
- 2) 이순자(1999), "컴퓨터를 이용한 패션정보 활용과 디자인 기획에 관한 연구", *의류산업학회지*, 1(2), pp.119~126.
이운영(2001), *패션컴퓨터*, 경춘사, pp.14-17.
김관중(2006), "패션디자인과 텍스타일 디자인 분야를 위한 컴퓨터 그래픽 프로그램 활용방안에 대한 연구", *한국디자인문화학회지*, 12(2), pp.10-24.
강화영(2006), *컬러일러스트와 포토샵 활용*, 태학원, pp.88-91.
유진경 · 양리나(2007), "컴퓨터 그래픽스를 활용한 영캐주얼 패션상품 디자인 개발-걸리쉬 에스닉 리조트 웨어를 중심으로-", *한국의상디자인학회지*, 9(1) pp.89-101.
- 3) 조규화 · 이희승, op.cit., p.44.
- 4) 김종복(1997), *패션감각탐구 (Fashion Sense Search)*, 시대, P.8.
- 5) Ibid., pp.8-9.
- 6) 김문성(1982), "computer graphic system", *컴퓨터*, 7(7), pp.82-89.
- 7) *브리태니커 세계 대 백과사전 21권*(한국브리태니커, 2001), p.394.
- 8) 용영무 · 박성혜(2003), *컴퓨터 그래픽스*, 창미, p.19.
- 9) 조규화 · 이희승, op.cit., p.39.
- 10) 안광호 외(1999), *패션 머천다이징*, 수학사, p.266.
- 11) 조규화 · 이희승, op.cit., p.278.
- 12) 조필교 · 정혜민(1998), *패션디자인과 색채*, 전원문화사, p.142.
- 13) 조규화 · 이희승, op.cit., p.328.
- 14) 박혜원 외(2006), *현대패션디자인*, 교문사, p.130.
- 15) Ibid., p.139.

접수일(2008년 5월 7일)

수정일(1차 : 2008년 6월 24일)

게재확정일(2008년 6월 30일)