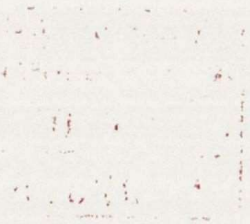
패션 디자인 활용

이예영 · 권유진 · 박주희 공저

KNOU PRESS
한국방송통신대학교출판문화원



패션디자인활용

이예영 · 권유진 · 박주희 공저

KNOU PRESS
한국방송통신대학교출판문화원

"당신의 아름다운 이름을 방송대에 남겨 주세요!"

기금 참여 방법

* 자동이체(CMS 이체) * 무통장 입금(국민·신한·농협·우체국)
* 방문 납부 * 홈페이지 http://fund.knou.ac.kr

한국방송통신대학교 발전기금재단 전화 02-3668-4411, 팩스 02-2088-4314

패션디자인활용

저 자 / 이예영·권유진·박주희
발행인 / 류수노
발행처 / 한국방송통신대학교출판문화원
주소 서울특별시 종로구 이화장길 54 (우03088)
대표전화 1644-1232
팩스 (02) 741-4570
http://press.knou.ac.kr
출판등록 1982. 6. 7. 제1-491호

초판 1쇄 발행 / 2011. 1. 25.
1개정판 1쇄 발행 / 2017. 1. 25.
1개정판 4쇄 발행 / 2020. 1. 25.

ⓒ 이예영·권유진·박주희, 2011·2017

ISBN 978-89-20-02035-3 93590
값 원

편집 / 김현숙·이하나
편집 디자인 / 토틀컴
표지 디자인 / BOOKDESIGN SM
인쇄용지/한솔제지(주)

• 이 책의 내용에 대한 무단 복제 및 전재를 금하며 저자와 (사)한국방송통신대학교출판문화원의 허락 없이는 어떠한 방식으로든 2차적 저작물을 출판하거나 유포할 수 없습니다.

• 잘못 만들어진 책은 바꾸어 드립니다.

학습안내

'패션디자인활용'은 의류 및 패션 산업의 전문 인력이 되기 위하여 1~3학년 동안 학습한 패션디자인의 기초 원리와 의복 제작을 위한 평면재단, 입체재단 및 테크니컬 디자인 기술을 창의적인 패션디자인에 적용하는 응용 과목이다. 따라서 이러한 기초 지식과 기술을 학습하는 전공과목들을 먼저 수강하는 것이 이 과목을 성공적으로 이수하기 위해 매우 중요하다.

이 교재는 총 4부로 구성되어 있다. 디자인 프로세스 모델과 다양한 영감 및 컨셉을 유형별로 학습하고, 단계별로 수행하는 활동을 사례와 함께 학습한 후, 이를 커뮤니케이션하기 위한 포트폴리오와 프레젠테이션에 관하여 학습하여 졸업을 앞두고 패션디자인 영역에 진출하기 위한 준비과정을 돕는다. 마지막으로, 실무 현장에서 겪게 되는 디자인 프로세스를 배운다. 제1부에서는 일반적인 패션디자인 프로세스를 배우고, 제2부에서는 하이패션 디자이너들이 다양한 영감을 이용하여 컨셉을 개발하고 디자인한 다양한 사례들을 살펴본다. 제3부에서는 의류 및 패션 산업에 진출하기 위해 패션디자인 전공 학생들이 준비하는 패션 컬렉션과 포트폴리오에 대해 학습하고, 마지막으로 제4부에서는 실제 패션 브랜드에서 진행되는 디자인 프로세스에 관하여 학습한다.

제1부 제1장에서는 패션디자인에서 사용하는 다양한 아이디어 발상기법과 패션디자인 프로세스 모델들을 소개하여 학생들이 실제 패션디자인을 전개할 때 사용할 수 있는 기초 지식을 제공한다. 제2부는 다양한 디자인 영감을 에스닉 룩(제2장과 제3장), 역사성(제4장과 제5장), 현대 예술양식과 작품(제6장과 제7장), 하위문화(제8장), 인물(제9장), 자연물 및 인공물(제10장), 추상적 개념(제11장과 제12장)으로 구분하여 영감의 유형에 따른 디자인 전개 결과를 하이패션 디자인 컬렉션에서 찾아본다. 제3부 제13장에서는 패션디자인 컬렉션 전개과정, 즉 아이디어, 컨셉, 디자인 개발과정을 실제로 패션디자인을 공부하는 학생들의 작품 사례와 함께 자세히 살펴본다. 제14장에서는 성공적인 포트폴리

오를 제작하고 프레젠테이션을 위해 갖춰야 할 요건과 방법을 학습한다. 마지막 제4부 제15장에서는 머천다이징 개념이 융합된 실제 산업현장, 특히 패션 브랜드의 상품개발 과정에서 일어나는 패션디자인 프로세스의 실제를 살펴본다.

이 교재에는 독자의 이해를 돕기 위한 많은 사진자료가 포함되어 있다. 성공적인 패션디자이너가 되기 위해서는 패션디자인 영역에 존재하는 다양한 디자인들을 충분히 찾아보고, 직접 디자인을 해 보는 경험이 필요하다. 많은 사진자료를 통한 이 교재의 학습은 이러한 훈련을 도울 것으로 기대된다. 특히 제2부를 학습할 때에는 디자이너가 영감을 어떻게 해석하여 컨셉을 만들고 디자인을 개발했는지 그 과정을 추측하고 상상하며 공부하는 것이 도움이 될 것이다. 또한 좀 더 깊이 있는 공부를 위해서는 지면 관계상 소개하지 못한 디자이너 컬렉션 전체를 찾아보고, 컬렉션의 전체 구성과 진행, 개별 디자인을 면밀히 분석해 보는 것이 매우 유익할 것이다. 어떤 디자인이든 결과물 이전 단계를 엿보기는 쉽지 않다. 그런 의미에서 제3부에 소개된 패션 컬렉션과 포트폴리오 개발과정은 매우 귀중한 자료이다. 소개된 사례가 자신의 디자인 과제였다면 어떻게 했을 것인가를 고민하면서 학습한다면 훨씬 더 유익할 것이다.

각 장의 마지막 부분에는 디자인 실습을 위한 연구과제가 제시되어 있다. 원격교육기관의 특성상 제한된 실습이 이루어지기는 하지만, 이 과목의 취지를 충분히 이해하고 각 장별로 제시된 연구과제를 자율적으로 실습해 보아야 이 과목의 학습목표를 올바로 성취할 수 있다. 디자인을 글로만 공부하지 말고, 반드시 손에 연필과 색연필, 마커펜을 쥐고 연구과제를 빠짐없이 수행하면서 공부할 것을 간곡히 부탁한다.

차 례

제1부 디자인 프로세스

제 1 장 패션디자인 프로세스

1-1. 아이디어 발상법 4
1-2. 디자인 방법론 15
1-3. 패션디자인 프로세스 18

제2부 디자인 영감과 컨셉

제 2 장 에스닉 룩 I

2-1. 한국풍 31
2-2. 중국풍 37
2-3. 일본풍 42
2-4. 인도풍 45
2-5. 중동풍 49

제 3 장 에스닉 룩 II

3-1. 아프리카풍 56
3-2. 미국풍 60

3-3. 중남미풍 66
3-4. 유럽풍 71

제 4 장 역사성 I

4-1. 고대 80
4-2. 중세 91
4-3. 르네상스 시대 102

제 5 장 역사성 II

5-1. 바로크 시대 110
5-2. 로코코 시대 117
5-3. 신고전주의 시대 122
5-4. 낭만주의 시대 128

제 6 장 현대 예술양식과 작품 I

6-1. 아르누보 144
6-2. 아르데코 152
6-3. 초현실주의 164

제 7 장 현대 예술양식과 작품 II

7-1. 추상표현주의 176
7-2. 팝아트 187
7-3. 옵아트 193
7-4. 예술작품 200

제 8 장 하위문화 스타일

8-1. 테디보이 218
8-2. 모즈 223
8-3. 히피 227
8-4. 펑크 233

제 9 장 인물

9-1. 영감의 원천으로서 인물의 유형 242
9-2. 디자인의 발상 258

제 10 장 자연물 및 인공물

10-1. 영감의 원천으로서 자연물과 인공물의 유형 268
10-2. 디자인의 발상 284

제 11 장 추상적 개념 I

11-1. 시간성 294
11-2. 성성 300
11-3. 종교 310

제 12 장 추상적 개념 II

12-1. 조형성 318
12-2. 관념 323
12-3. 신념 및 철학 325

제3부 패션 컬렉션 개발과 포트폴리오

제 13 장 패션 컬렉션 개발

13-1. 아이디어 336
13-2. 컨셉 342
13-3. 디자인 348

제 14 장 패션 포트폴리오와 프레젠테이션

14-1. 패션 컬렉션과 포트폴리오 358
14-2. 프레젠테이션 381

제4부 패션 브랜드의 디자인 프로세스

제 15 장 디자인 프로세스의 실제

15-1. 패션디자인 프로세스의 실제 388
15-2. 신진 디자이너 브랜드의 사례 400

■ 참고문헌 408
■ 그림출처 416
■ 찾아보기 443