

CAD 프로그램을 응용한 여성 골프웨어 디자인 연구*

- 캐릭터를 이용한 제품 개발을 중심으로 -

대구대학교 패션디자인학과 김소현

- 목 차 -
I. 서 론
II. 연구방법
III. 골프웨어
IV. 디자인개발
V. 결론

<요약>

웰빙과 건강에 대한 관심이 증대되는 요즘 일부 고소득층만의 스포츠 이미지에서 탈피한 골프는 부녀자 층 젊은층 등에게 상당히 대중적 인기를 누리고 있다. 그러나 그에 비해 골프웨어 디자인에 대한 전문적 연구는 미비한 실정이다.

따라서 2005년 유행을 중심으로 디자인CAD를 이용하여 젊은 층을 위한 애니메이션 캐릭터를 응용하여 골프웨어 디자인 개발을 하였고 그 결과는 다음과 같다.

첫째 CAD Program을 이용하여 신속, 정확한 디자인 표현이 이루어졌다

둘째 애니메이션 캐릭터를 확장, 응용, 개발하여 젊고 경쾌하며 유머러스한 여유와 스포츠 룩의 미와 실용성 있는 디자인을 제시하였다.

셋째 기존의 골프웨어보다 좀 더 활동적이고 기능적인 디자인 연구를 하였다.

결론을 토대로 다음과 같은 시사점을 제안해 보았다.

브랜드업체는 사명감을 갖고 디자인 개발에 집중하여 고부가가치 창출에 집중할 인격 양성이 필요하며 빠르게 변화하는 패션 시장에 신속성과 다양성, 편리성, 효율성, 경제성 등을 위한 패션 디자인 프로그램의 개발과 연구가 계속되어야 할 것이다.

I. 서 론

고도의 경제성장과 국민의 생활수준이 향상됨에 따라 국민들의 스포츠와 건강에 대한 관심은 나날이 높아지게 되었다. 이러한 현상은 스포츠를 즐기는 특정집단의 한계가 사라지면서, 연령과 성별에 관계없이 많은 사람들이 스포츠를 즐기게 되었다.¹⁾

*본 연구는 대구대학교 연구비 지원에 의한 것임.

교신저자: 김소현. e-mail: sohyunkim16@hanmail.net

1) view point 1999, p112-113

그 중에서도 골프는 일부 고소득층만의 스포츠라는 제도적 특성을 탈피하여, 국민소득의 증가와 함께 점차 대중 스포츠로서의 위치를 굳혀가고 있다. 골프를 즐기는 층도 과거 중년 남자 위주로 되었던 것이 최근에는 나이와 성별에 관계없이 그 층이 증대되어 가고 있다.²⁾

몇 년 전부터 부녀자 층에서 일어나기 시작하여 골프가 대학의 체육 특기자 진학 종목의 하나로 선택되면서 청소년층의 골프 인구도 점차 늘어나는 추세에 있다. 그러나 골프의 대중화와 발전에 비하면 골프 웨어에 대한 관심과 연구는 아직도 미비한 실정이다. 그나마 최근 몇 년간 의류전문생산업체와 대현 의류메이커들이 골프 웨어의 전문화 및 과학화를 위하여 많은 노력을 기울여 왔으나 대부분이 해외 수입브랜드에 의존하고 있고 국내 업계에서는 다양한 디자인 개발은 체계적으로 이루어지지 못하고 있는 실정이다. 따라서 본 연구에서는 골프 웨어의 심미성과 기능성도모하는 디자인 개발을 하는데 특히, 2005년 S/S 유행경향을 중심으로 디자인CAD프로그램을 사용하여, 젊은 층을 위한 새로운 영역의 골프 웨어 디자인개발을 하는데 그 목적이 있다.

II. 연구방법

본 연구는 골프를 할 때 입는 옷을 그 대상으로 하며 여기서 골프 웨어라 함은 골프셔츠(Golf shirts), 골프슬랙스(Golf Slacks), 윈드 브레이커(Wind Breaker), 우의 등을 중심으로 한 상하 의류만을 말하며, 신발 및 기타 악세 사리는 연구 대상에서 제외하였다.

골프나 골프 웨어에 대한 이론적 연구는 관계 문헌 및 논문, 스포츠웨어 혹은 골프 웨어에 대한 학술자료, 골프 웨어 메이커의 카다 로그 등을 참고하였으며, 디자인에 관한 연구는 Animation 캐릭터를 중심으로 한 문화적 모티브를 이용하여 20대 후반에서 40대 초반의 비교적 젊은 골프인구를 대상으로 개발하였다.

CAD program은 편집 Photoshop 7.0과 어패럴 디자인 프로그램인 prima vision을 사용하여 개발하였다.

III. 골프 웨어

1. 골프 웨어의 개념

스포츠 웨어에는 운동을 위한 액티브 스포츠 웨어(Active Sports Wear)와 스포츠를 하기 위한 스펙 테이터 스포츠 웨어가 있는데 골프 웨어는 전자에 속한다. 따라서 골프 웨어라 함은 운동성이 중시되는 액티브스포츠웨어의 일종으로 골프를 하기에 적당한 복장을 말한다. 계절이나 남녀의 차이가 있으나 니트의 풀오버(Pullover)형 셔츠, 가벼운 스웨터, 방수, 방수성이 있는 자켓, 바지 혹은 스커트, 스포츠 양말, 골프 신발, 얇은 가죽장갑, 모자등이 이에 속한다.³⁾

19세기말에는 노오포오크 자켓(Norfolk Jacket)에 니카보카스(Knickerbockers) 바지에 조끼 혹은 풀오버 등을 입는 것이 일반적인 복장이었다.⁴⁾ 그러나 현재에는 특별히 정해진 것이 없이 운

2) 이소영, 스포츠 웨어에 관한 연구, 1987, p102

3) 정재희, 20세기 여성 스포츠 웨어에 관한 연구, 1991, pp21-22

동량이 충분한 티셔츠나 스웨터에 바지 등이 입혀지고 있는데 가장 중요한 것은 스윙이나 그 밖의 동작으로 몸을 움직이는데 불편이 없다. 다만 칼라가 없는 셔츠나 소매 없는 셔츠는 에티켓에 어긋나는 것으로 여겨지고 있으니 주의해야 한다.

그러나 근래에 일고 있는 패션화에 따른 영향으로 골프 웨어의 디자인은 날로 다양해지고 있으며 특별한 형식은 없어지는 추세이다. 다만 스포츠웨어와 마찬가지로 골프 웨어의 운동성이 고려되지 않으면 안된다. 따라서 골프 웨어는 골프에 적합한 운동성이 있으며, 아울러 패션성도 만족시켜 주는 것이어야 한다. 또한 골프는 다른 스포츠와는 달리 자연 환경내에서 플레이하는 스포츠이다. 그러므로 기온의 변화, 비, 바람, 추위 등 여러 가지 기상조건에 따른 영향으로부터 신체를 보호할 수 있는 기능이 필요한데 바람을 막아주는 바람막이, 비 올 때 입을 비옷, 기온의 변화에 대비하는 스웨터, 방한복 등이 이에 속한다.

2. 골프의 역사

골프의 기원에 대해서는 스코틀랜드지방에서 목동들이 끝이 구부러진 나무막대로 둥글고 작은 돌맹이를 날리면서 놀던 것이 기구로 발전되었다는 설과 네덜란드의 오란다 에서 행하던 헤드콜벤 이라는 하키와 비슷한 기구가 14세기경에 스코틀랜드에 전해져서 개발되었다는 설이 지배적이다.⁵⁾

처음에 골프는 가죽으로 만든 작은 주머니에 새의 깃털을 넣어 만든 공을 사용했으나, 1846년 고무로 만든 공이 개발되어 비행거리가 길어지고 금속제의 클럽이 개발되어 급속한 기술의 진보를 이루게 되었다. 이에 따라 유명 선수들이 등장하게 되고, 상금을 건 대회를 하게 되는데, 1860년 처음으로 제1회 전 영국 오픈선수권대회가 열렸으며 1885년에는 전 영국 아마추어선수권대회가 열리는 등 19세기 말에서 20세기 전반까지 영국의 골프계는 황금화를 누리게 되었다.⁶⁾

골프는 19세기 전반에 영국에서 미국으로 건너가서 1888년에는 미국의 골프클럽이 결성되었다. 이후 1898년 미국인 코반 하스켈에 의해 현재와 같은 고무제의 공이 개발되면서 골프는 미국에서 급속히 확산, 발달되었다.

영국은 1차 세계대전의 영향으로 골프계가 침체한 반면 미국은 20세기에 들어 더욱 눈부신 발전을 하였으며 1932년에는 미국골프협회(USGA)가 10년간에 걸친 영국 측과의 협의 끝에 큰 사이즈 공(현재의 공보다 큰)을 채택하여 사용하였다.⁷⁾

2차 세계대전 이후에는 텔레비전의 보급에 따라 프로를 중심으로 골프의 붐이 일어났으며 세계 각국에 보급되어 점차 대중스포츠로서의 면모를 갖추어 가면서 오늘에 이르고 있다.

3. 골프웨어의 발달

1)성립단계(1900년~1929년)

골프의 기원에 대해서는 정확한 자료는 없지만, 15세기경 스코틀랜드 지방에서 처음 발생하였다는 설이 있으며, 1900년 초기의 여성 골퍼들은 바닥길이의 긴치마와 디자인이 단순한 셔츠를 입은 갈색 앵글로 부츠, 격자 디자인의 큰 흑두건 모자 또는 트위드 케이프와 어울리는 테가 좁은 모자

4) 회신 골프대전, p16

5) 김주희, 골프웨어에 관한 패션의식 연구, 1993, pp31-32

6) view point 1999, pp110-111

7) Martion, Ricard, A sportswear tradition, 1985, p37

를 썼다 이것은 이후 전시대를 거쳐서 보여지는 정리된 골프웨어의 모습이다. 1909년경부터는 무거운 트위드 니트로 된 느슨하고 다소 긴 가디건이 나왔으며 허리에 벨트를 하였는데 이는 니트가 스포츠 웨어로 처음 등장한 것이다.⁸⁾



1895년



1900년



1912년



1920년

2) 초기 발전단계(1930년~1939년)

여성들에게 큐롯은 36년부터 매우 대중적이게 되었는데, 기능성과 편안함 때문에 슬랙스, 큐롯, 쇼츠 등이 골프복으로 착용되었으며 더욱 짧아진 스커트는 다리의 활동성을 위해서 더욱 편안하게 되었고 풍성해짐 또한 이 무렵 보비 존스(Bobby Jones)라는 남자골프선수는 폴오버형의 브이넥(V-Neck) 스웨터를 입기 시작하였으며 이 시기에는 팔을 더욱 자유롭게 움직일 수 있는 소매 없는 폴오버 브이넥이 등장하여 인기를 끌었다.

1928년 가장 중요했던 뉴스는 슬랙스의 등장으로 이후 오랫동안 골퍼들의 대표적 패션이었던 니커스(Knickers)는 급격히 쇠퇴하기 시작했다.⁹⁾

그러나 슬랙스, 셔츠, 가디건, 스웨터 등 많은 캐주얼한 옷을 골퍼들이 입기도 하였으나 일반적으로 골프복은 여전히 정장느낌이 가미된 포멀한 스타일로 남아있었다.



1925년



1929년



1930년

3) 중기 발전단계(1940년~1959년)

제2차 세계대전은 골프 웨어에도 영향을 주게 되었는데, 아이젠 하우어 자켓(Eisenhower Jacket)이라고 알려진 면으로 된 자켓의 출현이 그것이다.¹⁰⁾

8) 이 소영 스포츠웨어에 관한 연구, 1993, p29

9) 골프웨어의 디자인에 관한 연구, 1987, p32

당시의 링크에서는 전투자켓에 체크 패턴(Check Patten)의 슬랙스를 입고 핀치 크라운(Pinch Crown Flat)을 쓴 차림이 가장 맵시 있는 것이었다.

반바지는 미국의 맨스웨어(Mans Wear)지의 1949년 9월 9일 기사의 'Shorts is Sensational!'을 보면 알 수 있듯이, 매우 인기 있는 골프 패션이 되었으며 이후 스포츠웨어의 주된 아이템이 되었다.¹¹⁾



1932년



1935년



1947년

4)성숙단계(1960년~1980년)

기후적 제한을 넘으려는 골퍼들을 위해서 여러 가지 비오는 날을 위한 옷들을 등장시켰는데, 후드(Hood)가 감추어진 나일론 자켓과 테이크론과 포플린 자켓, 골프모자 등이 그것이었다. 이 시기의 골프복은 특별히 정해진 것은 없었으며 골프의 발상지인 영국에서는 얼마동안 니커보커를 입기도 하였으나,¹²⁾ 이 시기에는 그것은 거의 입지 않게 되었으며 유행성과 기능성을 중시한 티셔츠와 큐롯 스커트를 일반적으로 착용하였다.

90년대는 골프의 급격한 붐을 타고, 어느 때보다도 전문화되고 다양해진 골프 웨어의 등장이 있는 시기였음 우천 시 혹은 바람 부는 날을 위한 윈드 브레이커(Wind-Breaker)의 발달과 함께 전문성, 기능성을 중시한 아이템의 등장이 눈에 띄었다.¹³⁾

특징으로는, 각각의 세퍼레이트 보다는 전체적인 유니트(Unit)에 비중을 두는, 칼라라든가 디자인, 패턴에서 조화를 이루는 토탈 시스템(Total system)의 유행이 있고, 현재까지 이것은 골프 웨어뿐 아니라 스포츠웨어에서도 나타나는 현상이다.



1960년



1970년



1979년

10) 이정옥. 서양복식사, 1981, pp48-49

11) Sportswear in Vogue, Charlie Lee-Potter 1984, p16

12) 이소영, 골프웨어 디자인에 관한 연구, 1987, p69

13) 90years of Fashion, Gold Annalee 1991, p17

4. 국내 골프웨어의 현황

수입브랜드 및 국내브랜드를 중심으로 가장 활성화 되어있으며 인기가 있는 9개 브랜드에 대한 브랜드의 특징과 컨셉 및 현재 시장에서 판매되고 있는 상품 즉, 2005년 S/S시즌의 현황을 조사했다.

1) 디즈니골프

‘디즈니골프’는 기존 골프 웨어들이 필드를 중심으로 브랜드 이미지를 강조하는데 반해 색다르게 접근한다는 전략이다. 아이템별로 구분하는 기존 브랜드와는 달리 컬러별로 그룹핑 함으로써 시선을 모으고 여유 있는 디스플레이로 명품 이미지를 강조한다.

루손 스포츠는 ‘디즈니’ 캐릭터의 묘한 조화로 고급스러움을 강조하면서 브랜드 밸류를 높이고 명품으로 자리매김 한다는 목표이다.¹⁴⁾

2) 엘로드(ELORD)

겉으로 드러나는 화려함보다는 내면으로부터 은은히 풍기는 절제된 세련됨으로 최상급 골프 웨어의 ‘새로운 문화’ 창조. 40대의 상류급 소득으로 경제적인 풍요로움을 향유하는 전문 골퍼를 타겟으로 토탈 골프브랜드 지향한다.



<그림1 엘로드 2005F/W>



<그림2 엘로드 2005F/W>

3) 아스트라 클래식(ASTRA CLASSIC)

클래식 감각의 고품격 고기능의 전문골프 브랜드로 40세가 메인 타겟 층이고 실제 연령보다는 젊은 마인드의 패션 리더형이다. 국내 골프 브랜드의 선두 주자로서 폭 넓은 타겟 층을 확보하고 있으며, 꾸준한 기능성 연구와 신소재 개발에 앞장서고 있는 브랜드이다. 꽃무늬 자수와 실켓 처리된 파스텔 톤 색상의 셔츠 류가 인기를 모으고 있다.



<그림3 아스트라 2004>



<그림4 아스트라 2004>

14) www.Disney.golf.com

4)링스(LYNX)

30대 후반-40대 후반의 전문골퍼와 자신의 분야에서 성공한 고위층을 대상으로 한 고감각 고품질의 다기능 아메리칸 골프 웨어 이다. 골프 클럽으로 출발한 수입 브랜드로 유명 프로 골퍼들이 즐겨 입고 있다. 따라서 기능성 소재의 개발과 사용에 중점을 두며 제품의 고급화와 다양화를 추구하며 전 제품을 코디 및 세트화 하였다.

5)닥스 골프(DAKS GOLF)

기본 브랜드 컨셉은 정통 영국왕족의 귀족적 전통미와 현대적 세련미를 표현하고, 닥스 고유체 크 패턴을 중심으로 전통 코디네이션을 기본으로 하며, 정통적인 품격과 스포티한 감성을 중요시한다. 그러나 최근에는 아래 사진<그림7>에서 보듯이 강아지 캐릭터를 이용한 영(young)하고 캐주얼한 모티브를 사용하여 기존의 지나친 품격 위주의 이미지에서 탈피하고자 하는 시도가 보인다.



<그림5 닥스골프 2005F/W>



<그림6 닥스골프 2005F/W>



<그림7 닥스골프 2005F/W>

6)핑(PING)

30대 후반의 프레스티지(prestige) 골프 웨어. 심플리시티(simplicity)와 고기능성을 중시하며 겉으로 드러난 화려함보다 절제된 세련됨으로 새로운 패션 창출하였다. 재킷과 스웨터 비중이 높고, 연계판매가 가능한 아메리칸 고감도 골프 웨어이다.



<그림8 핑 2005S/S>



<그림9 핑 2005S/S>

7)먼싱 웨어(MUNSING WEAR)

펭귄 캐릭터를 이용한 오리지널리티(originality)와 시대성을 중시하며 골프 웨어로 고기능을 추구하는 고객 만족의 쾌적한 골프 웨어이다. 펭귄의 이미지를 가방, 클럽커버, 티셔츠, 점퍼 등에 크고 선명하게 프린트하거나 자수를 놓아서 강한 브랜드 이미지를 남겼다. 골프 운동 시에는 특히 필드에서는 중장년층이라 하더라도 젊거나 혹은 어리게 보여 지길 원하는 소비자의 심리를 잘

나타내려고 하였다.



<그림10 먼싱웨어 2005S/S>



<그림11 먼싱웨어 2005S/S>



<그림12 먼싱웨어 2005F/W>



<그림13 먼싱웨어 2005F/W>



<그림14 먼싱웨어 2005F/W>

8)블랙 앤 화이트(BLACK&WHITE)

모노톤 중심의 기본 컬러와 시즌별로 변화하는 파스텔컬러, 기능성 원단 사용과 최신 유행을 가미한 디자인이며, 40-50대 고소득층을 타겟으로 한 고품격 골프 웨어이다. 브랜드 이름에서도 느끼듯이 검은색과 흰색의 두 마리 강아지를 나타내는 블랙 앤 화이트는 캐릭터 이미지를 강하게 가지고 출발했으며 유사품의 다른 캐주얼 웨어가 나 올만큼 고가의 질 높은 브랜드 이미지를 잘 지키고 있다.



<그림15 블랙 앤 화이트 2005S/S>



<그림16 블랙 앤 화이트 2005S/S>

10)슈페리어(SUPERIOR)

40-60대의 골퍼를 추구하는 층을 대상으로 간편한 복장을 선호하는 사회의 오피니언 리더를 타겟으로 선보였다. 골프 브랜드의 이미지에 맞게 바람막이, 비옷 등 아이템이 다양하고, 기능성이 있으며 골프를 칠때 필요한 용품 또한 다양하다.

니트나 조직이 있는 셔츠에 동물을 의인화시킨 다양한 캐릭터와 여러 영문들, 낙서, 풍경을 수놓은 형태의 디자인이 많다. 동물 캐릭터의 골프치는 모습이나 필드를 걸어가는 모습이 익살맞고 유쾌하기까지 하여 한동안 쇠퇴기를 맞는 듯 했던 브랜드가 많이 활기를 되찾았다.



<그림17 슈퍼리어 2005S/S>



<그림18 슈퍼리어 2005S/S>



<그림19 슈퍼리어 2005S/S>

11)팜스프링(PALMSRING)

기존의 트레이디셔널 라인(traditional line) 에서 벗어난 꾸뛰르 감각과 실용성을 강조한 생활패션의 골프 웨어로 30대-40대까지의 행복한 삶을 지향하는 감성추구성향의 소비자가 대상이다.



<그림20 팜스프링 2004F/W>



<그림21 팜스프링 2004F/W>

IV. 디자인 개발

1. 2005 S/S Trend

2005년 봄, 여름의 유행 경향 예측은 크게 두 가지로 나눌 수 있는데 어린 시절의 순수로 돌아가고픈 마음과 유머러스가 느껴지는 편하게 착용 가능한 테마로 “Childhood Memory”와 스포츠의 아이디어와 고대의 Elegance함으로 표현되는 스포츠 테마로 현대적이고 도시적인 실루엣으로 Sporty 감성과 Elegance 감성의 Mix로 전달되는 “Casual Feeling”이 또 하나이다.¹⁵⁾

소재는 여러 가지 가공이 된 자연방수 소재의 점퍼류와 애니메이션 프린트가 된 기능성 점퍼와 Vest류, 다소 밝고 선명해진 Check Pants와 기능성 소재의 Poly 혼방 Solid Pants류 등이다. 또 밝아진 색감과 티셔츠와 잘 코디 할 수 있는 Mash 조직의 스웨터 류 들이 유행할 경향이며 애니메이션 프린트나 꽃 자수 형태의 수공이 들어간 고급스러우면서 젊은 이미지가 선보일 것으로 예측하고 있다. 전체적으로 밝아진 색상에 편안하고 젊은 이미지의 캐릭터 응용 상품이 주류를 이룰 것으로 내다보고 있다.

15) www. samsung design net .com

2. 브랜드 개발

1) 디자인 이미지 및 컨셉

브랜드 개발에 가장 중요한 브랜드 이미지로는 풍요롭고 안정된 생활과 변화와 도전정신이 강한 차별화 된 스타일을 선호하는 젊고 유쾌한 이미지를 갖는다. 디자인 컨셉으로는 독창성에서 비롯된 순수한 만족감과 휴머니즘과 유머러스에 대한 새로운 인식을 주고 투명, 순수, 오픈마인드, 어린시절 동심으로 돌아가고픈 지나치게 교양 있는 사람들의 실수, 미완성에 대한 동경이 있는 성숙하고 완벽한 중년들의 재미와 정서적 안정과 인간미를 표현하고자 하였다.

30대를 메인 타겟으로, 25~45세 사이의 음악과 영화, 건강, 레저에 관심이 큰 남녀를 대상으로 하며 애니메이션의 유쾌하고 발랄한 감성과 소재와 색상의 믹스 앤 매치(mix and match), 절제된 라인의 심플함과 잘 어울리는 고급스러우면서 자연스러운 이미지를 창출하려고 시도하였다.

소재

깨끗한 외관과 원단의 드레이프성을 보유하는 플레인 한 면 또는 면과 실크의 혼방을 이용한다. 실키한 느낌의 트윌조직도 사용하여 제품상의 가치를 부여할 수 있는 광택성, 볼륨감을 주고자 했다. 외관상으로는 기본 조직처럼 보이나 따뜻한 느낌과 드레이프성을 보유하고 있는 소재를 사용하고, 스포츠웨어의 특성상, 신축성, 흡수성 등의 기능성이 있는 소재를 이용하였다.

색상

색상은 크게 한색계열과 난색계열로 나누어 보았다. 바이올렛과 오렌지를 중심으로 한 따뜻한 난색계열의 니트류와 블루와 짙은 곤색을 중심으로 한 한색계열의 바지, 셔츠류, 점퍼류를 전개했다. 전체적인 색상은 밝고 원색적이며 경쾌하고 부드럽다. 운동을 할 때 입은 옷의 특성상 채도와 명도가 높은 색상을 중심으로 하였다.

2) 캐릭터 애니메이션

캐릭터는 골프와 연관성이 없는 자유롭고 유쾌하며 활동적인 스포츠에서 유화나 수채화의 자연스러운 붓 터치와 만화이미지를 사용하였다. 어떤 규정의 틀을 두지않고 남성,여성등 인물의 활동모습으로 편안하고 일반적이지만 색채가 다양하며 경쾌한 컬러사용에 중점을 두었다.



윈드서핑하는 여자
다양한 스포츠를 즐기는 활동적인 이미지



70년대 골프치는 여성모습
과거의 골프의 선구자적이었던 여성 이미지



두 여인의 tea time

창밖의 풍경과 집안의 커튼이 어우러진 그림 시간과 여유를 즐기는 여성들의 니미지 표현



두 친구의 나들이

경쾌하며 활동적인 여성의 모습 사교적이미지가 골프와 연관됨



일하는 남성의 오후

일하고 난후의 남성의 이미지를 사용함으로 여성들의 심리적 관심나타냄.



여행을 떠나요

경제적인 여유와 즐기는 이미지를 단적으로 표현

3)디자인전개

이번 연구에서는 총 세 가지의 디자인 시안을 제시하여보았다. 시안 1에서는 위에서 보여준 윈드썬핑하는 여자 캐릭터를 이용하여 가로선 스트라이프의 경쾌함과 니트 조지의 따뜻함 그리고 옐로우에서 레드까지의 난색계영을 사용하여 여성들이 보편적으로 선호할수 있는 디자인을 제작하려고 시도하였으며 시안2는 70년대 골프하는 여성의 이미지를 이용하여 캐릭터를 과장되게 확대하고 색채를 프러시안 블루와 그레이 블루톤의 차갑고 남성성이 느껴지는 디자인을 시도하여 보이쉬한 느낌을 즐기는 사람들에게 어필할수 있게해 보았다. 마지막으로 시안3에서는 남성 캐릭터와 여성 캐릭터를 혼용하여 그린을 중심으로 한 계열과 오랜 지계열의 니트류가 많은 디자인을 전개하였다.

(1)시안1



<윈드썬핑하는 여자> 캐릭터를 이용한 난색계열의 S/S상품
여성스러운 느낌이 많은 테마로 스트라이프의 경쾌함과 니트의 조직이 어울리는 디자인을 시도함.

(2)시안2



<70년대 골프하는 여성> 캐릭터를 이용한 한색계열의 S/S상품
한색계의 차갑고 남성적인 이미지가 있는 테마로 캐릭터의 느낌을 강하고 크게 부각시킴.

(3)시안3



<일하는 남성의 오후>와 <70년대 골프하는 여성>을 이용한 테마로 자유롭고, 시원하며 활동적인 테마이다.

VI. 결 론

이러한 연구과정을 통한 결과는 다음과 같다.

첫째, CAD program을 이용하여 신속하고 정확한 표현이 이루어지도록 하였는데 특히, 니트류에서의 다양한 질감 표현과 효과를 보여줌으로서 컴퓨터를 이용한 디자인개발의 차별화를 확연히 나타나게 하였다.

둘째, Animation 캐릭터를 확장, 응용, 개발하여 젊고 경쾌하며 유머러스한 여유와 스포츠 룩의 미와 실용성 있는 골프 웨어 디자인 개발의 가능성을 제시하였다.

셋째, 골프가 갖는 환경적, 운동적 상황에 맞도록 재구성하여, 운동할 때 목적이외에도 평상복으로 활용할 수 있게 하였으며, 기존의 골프 웨어보다 좀 더 젊고 활동성 있는 디자인 개발을 추구하였다.

이러한 연구결과를 토대로, 우리나라 골프 웨어 산업이 국제적으로 경쟁력을 갖춘 고부가가치산업으로 발전하기 위한 정책수립에 도움이 될 수 있는 시사점을 다음과 같이 제시할 수 있다.

현재 우리나라 스포츠 제품 생산업체에서는 골프 웨어 디자인을 자체 내에서 디자인을 하는 경우나 디자인 아웃소싱을 하는 경우 모두 외국 회사의 인기제품 샘플에 의존하고 있다. 외국 샘플에 의존하는 디자인으로는 국제 경쟁력을 갖춘 고부가가치의 제품을 생산해 낼 수 없으므로 디자이너들은 창의적인 아이디어로 디자인을 제안할 수 있는 능력을 갖춰야 할 것이다.

따라서, 브랜드업체는 사명감을 갖고 디자인 개발에 집중하여 고부가가치를 창출할 수 있는 전문인으로서의 디자이너 인력을 양성하는데 집중해야 할 것이며. 매일 매일 빠르게 변화하는 패션 시장에서 신속성과 다양성, 편리성, 효율성, 경제성 등을 고려한 컴퓨터 패션 프로그램을 사용한 디자인개발은 필수불가결이라 할 것이다.

(접수: 2006년 3월 3일)

참 고 문 헌

국내서적

- 손미숙 (1987), “20세기 전반기 미국 여성복식에 대한 연구.” - 1910년부터 1950년을 중심으로 - 숙명여대 교육대학원
- 신상옥 (1983), *서양복식사*, 수학사
- 유송옥 (1975), *복식의장학*, 수학사
- 이소영 (1987), “골프 웨어의 디자인에 관한 연구.”홍익대학교 산업미술대학교 산업미술대학원 석사논문
- 이영민 (1993), “스포츠웨어에 관한 연구”- 미국 스포츠웨어의 전통성을 중심으로- 이화여대 대학원.
- 이인자 (1984), *복식사회 심리학*, 서울: 수학사
- 이정옥 (1981), *서양복식사*, 서울: 교학연구사
- 정재희 (1991), “20세기 여성 스포츠웨어에 관한 연구.”1910~1980년 구미여성 -스포츠웨어를 중심으로-.
- 조규화 (1986), *복식미학*, 서울: 수학사
- 최신 골프대전*, 서울: 세계사
- 체육대백과사전* (1984) 서울: 교육출판공사
- 김주희 (1993), *골프웨어에 관한 패션의식 연구*.서울대학교 대학원 석사학위 논문
- 임희숙 (1992), *골프웨어 디자인을 위한 컴퓨터 그래픽스 활용에 관한 연구*.

영문서적

- Calasibetta, Charlotte Mankey (1988), *Fairchild's Dichonary of Fashions*, 2nd Ed.
- Charlie Lee-Potter (1984), *Sportswear in Vogue(Since 1910)*, Abbeville Pross
- Gold, Annalee (1991), *90years of Fashion*, New York, Fair Child Pud. Co
- Karlyne Anspach (1969), *The Way of Fashion*(Ames:Iowa State University), p.331.
- Marin J. Hprn. Lois M. Gurel (1988), *의복: 제2의 피부, 가치*, p141
- Martin, Ricard (1985), *All American: A sportswear Tradition*, New york, Fashion Institute of Technology.
- Marybell S Bigelow (1970), [Fashion in History] Minneapolis, Minnesota Burgess Publishing Company
- Packard,Sidney (1980), *Fashion Buying and Merchandising*, New York Fairchild.
- www.Disney.golf.com
- www.samsung.design.net.com

Design Studies for Women ' s Golf Wear with the Application of CAD Program
-Focus on the Product Development with Certain Characters-

Professor, Dept. of Fashion Design,
Daegu University, Kim, so-hyun.

As the national income has increased, golf has gradually developed its dominance as so-called public sport. However, considering its recent development and widespread popularity, general public concerns and researches for golf wear are still left behind. Due to the influence of the current fashion trend, designs for golf wear have expanded its varieties and tended to get out of some sorts of specific formation. Furthermore, aside from these recent moods, golf wear should maintain its own traits to play and exercise properly as well as a fashion to reflect the latest trend. Therefore, the main purpose of this study is to develop new design for golf wear that can raise its aesthetics and comfort at the same time with the application of CAD program.

The research tries to develop the design focusing on the young golf generation that is from the late twenties to the early forties, and to use the animation characters which have their cultural motive.

1. CAD program can make the designing process more rapid and precise.
2. I present some sorts of possible designs for young and humorous spirit, and energetic mood with the application and development of the animation characters.

key words: golfwear design, CAD program, Character design