

# 서문

저자는 대학에서 디지털 패션 디자인을 강의하면서 수업 현장에서 그리고 실무에서 가장 잘 활용되어질 수 있는 최적의 그래픽 도구 프로그램으로 어도비 일러스트레이터를 사용해 왔습니다. 2008년 어도비 일러스트레이터 10을 이용한 디지털 패션 디자인을 출간한 이후 어도비 일러스트레이터 버전은 CS2, CS3, CS4, CS5, CS6, CC로 지속적으로 발전하면서 최신 기능과 적용방식을 활용할 수 있는 신간의 필요성이 높아졌습니다. 본서는 일러스트레이터의 기본원리와 이를 활용하여 패션 디자인의 도구로 이용하기 위해 필요한 정보와 지식을 어도비 일러스트레이터 CC 버전으로 소개하고 있습니다.

현대 패션은 빠른 속도를 기반으로 합니다. 패스트 패션은 이제 업계의 상식이 되었고, 사물인터넷이나 웨어러블 패션은 우리의 일상에 익숙한 존재로 다가오고 있습니다. 특히 3D 프린팅 기술의 발전으로 말미암아 미래의 패션은 아날로그 방식의 수작업이 사라지고, 디지털 방식으로 빠르게 구현될 것으로 전망됩니다. 그런데 3D 또한 일러스트레이터로 구현된 2D 디자인이 없으면 존재할 수 없습니다. 본서는 미래 패션의 기반이 될 디지털로 전환된 디자인의 기초를 다지기 위한 도구로써 어도비 일러스트레이터 CC 프로그램을 활용하는 방법을 체계적으로 제공하고자 합니다.

제1부는 어도비 일러스트레이터 CC 프로그램을 이해하기 위한 기초 지식을 담고 있습니다. 컴퓨터 그래픽의 기본상식과 어도비 일러스트레이터 CC 프로그램을 사용하는 기본원리를 소개하고 있습니다.

제2부는 어도비 일러스트레이터 CC 도구상자에 대한 내용입니다. 어도비 일러스트레이터 CC 프로그램은 창조적인 작업을 하기에 편리하고 다양한 도구들이 있습니다. 여기서는 패션 디자인 작업을 포함한 모든 종류의 디자인 작업에 필수적인 도구상자들을 사용하는 방법을 예제와 함께 상세히 다루었습니다. 모든 컴퓨터 작업의 기초는 매뉴얼에 익숙해지는 것입니다. 자신이 표현하고자 하는 디자인 아이디어를 보다 효율적으로 표현하기 위해서는 제2부에서 제공하고 있는 도구상자들의 사용방법에 익숙해지는 것이 무엇보다도 중요합니다. 익숙하면 익숙한 만큼 시간이 절약되는 것이 컴퓨터 프로그램을 사용하는 기본 원리이듯이, 일러스트레이터 프로그램의 숙련도는 도구상자의 활용 역량에 달려 있습니다.

제3부는 기본적인 도구상자 기능들을 익힌 다음 사용하게 되는 고급 기능들을 다루고 있습니다. 여기서 소개되는 3D 효과, 이펙트 메뉴와 필터 메뉴는 패션 디자인 작업 중에 특수효과를 나타내기 위해 필요한 고급 기능들입니다. 이는 보다 작품성 있는 디자인들을 표현하는 데 필요한 기능들로, 초보 사용자들에게는 많이 필요하지 않지만 일러스트레이터 프로그램이 익숙해진 고급 사용자들에게는 매우 유용한 작업 도구들입니다.

제4부는 1, 2, 3부에서 다루지 않았던 그 밖의 메뉴 알아두기로, 익숙해지면 실용적인 차원에서 유용한 메뉴들을 설명하고 있습니다. 편집, 오브젝트의 변형과 정렬 등 알면 알수록 작업속도가 빨라지는 기능들입니다.

제5부는 어도비 일러스트레이터 CC 프로그램을 사용하여 패션 디자인의 도식화를 그리는 방법을 설명하고 있습니다. 이 부분은 특히 창조적인 패션 디자인 작업의 결정체를 보여주는 부분입니다. 도식화를 그리기 위해 필요한 기초 지식부터 바디 그리기, 스커트, 팬츠, 블라우스, 드레스, 재킷을 아이템 별로 나누어 표현방법을 상세히 설명하고 있습니다. 도식화는 패턴을 제작하기 위하여 반드시 필요한 부분으로 디자인을 정확하게 표현해야 정교한 패턴을 제작할 수 있습니다.

제6부는 패션 일러스트레이션 프로세스 프레임과 패션 일러스트레이션의 다양한 활용도를 제시하고 있습니다. 창의적인 패션 일러스트레이션을 제작하기 위해서는 각자의 개성을 표현하는 얼굴을 찾고, 작가만의 창의적인 일러스트레이션을 완성하는 방법을 여러 사례를 통해 제시하고 있습니다. 여기서는 예술작품으로 승화된 다양한 패션 일러스트레이션을 보여주고 있습니다.

패션 디자인을 포함한 디자인 작업은 창조적인 예술 영역만으로는 경쟁력을 지닐 수 없습니다. 예술의 영역에 과학이 접목될 때 예술적인 창의성이 보다 효과적으로 발휘될 수 있습니다. 본 서는 패션 디자인이라는 예술의 영역에 어도비 일러스트레이터 CC 프로그램이라는 과학의 영역이 어떻게 접목되고 활용되는지를 보여주는 의미 있는 시도라고 생각합니다. 현직 패션 디자이너를 포함해서 패션 디자이너를 지망하는 모든 사람들이 본 서를 활용해서 보다 창의적으로 자신의 디자인을 표현할 수 있기를 기원합니다.

이 책을 출간하면서 편집에 최선을 다해 주신 도서출판 파란마음의 황호철 대표님을 비롯한 여러분들, 집필에 도움을 준 동서울대학교 졸업생 김민진 디자이너에게 진심으로 감사의 마음을 전합니다. 그리고 남편과 가족들에게도 감사와 사랑의 마음을 전하고 싶습니다.

저자 강죽형