

KOCW 강의 정보

콘텐츠명	3D 패션시뮬레이션을 활용한 의복 설계와 착의 평가	교수명	이희란		
학점	3	수강대상 학년	3		
교재명	※교재가 있을시 표시	저 자	출 판 사	※출판시 표기	
강의 목표	<p>본 강의는 어패럴 디자인의 기초 지식을 바탕으로 셔츠, 스커트, 팬츠, 베스트 등 주요 의복 아이템의 패턴 구조와 특성을 이해하고, 이를 3차원 가상 환경에서 검증할 수 있는 능력을 함양하는 것을 목표로 한다.</p> <p>학습자는 3D 패션 시뮬레이션 프로그램인 CLO 3D의 주요 기능을 활용하여 패턴 제작, 봉제 설정, 소재 물성 적용, 아바타 치수 변경, 가상착의 및 코디네이션까지의 전 과정을 수행할 수 있는 실무 역량을 기른다.</p> <p>또한 2D 패턴을 3D 의상으로 구현하는 과정을 통해 디지털 환경에서의 의복 설계 원리를 이해하고, 가상착의 기반의 피팅 검증과 착의 평가 방법을 습득하여 실제 의류 설계 및 디지털 패션 산업에 적용 가능한 3D 의류 설계 역량을 배양한다.</p> <p>나아가 디지털 전환이 가속화되는 패션·어패럴 산업 환경에서 요구되는 3D 기반 설계, 시각화 및 디자인 커뮤니케이션 능력을 강화하는 것을 목표로 한다.</p>				
강의 설명	<p>본 강의는 3D 패션 시뮬레이션 소프트웨어인 CLO 3D를 활용하여 디지털 환경에서 의복을 설계하고 가상착의를 수행하는 실습 중심 교과목이다. 수업에서는 셔츠, 스커트, 팬츠, 베스트 등 주요 어패럴 아이템을 사례로 하여 2D 패턴 입력과 수정, 봉제선 설정, 소재 특성 적용, 아바타 설정 및 가상 피팅 확인 과정을 단계적으로 다룬다.</p> <p>학습자는 각 아이템별 제작 과정을 따라가며 디지털 의복 제작 흐름을 이해하고, 가상 환경에서 패턴 구조와 디자인 결과를 시각적으로 확인하는 방법을 학습한다. 또한 다양한 소재와 디자인 요소를 적용해 보며 가상착의를 활용한 디자인 비교 및 수정 과정을 경험한다. 본 강의는 패턴 설계에 대한 기초 개념 설명과 시연을 연계하여 운영되며, 디지털 의류 설계 도구의 기본 활용 능력을 점진적으로 함양하도록 구성되어 있다.</p>				