

CAD Program을 응용한 골프웨어 디자인 연구 - 캐릭터 상품 개발을 중심으로 -

김 소 현* · 박 재 옥

대구대학교^{*}, 한양대학교

고도의 경제성장과 국민의 생활수준이 향상됨에 따라 국민들의 스포츠와 건강에 대한 관심은 나날이 높아지게 되었다.

그 중에서도 골프는 일부 고소득층만의 스포츠라는 제도적 특성을 탈피하여, 국민소득의 증가와 함께 점차 대중 스포츠로서의 위치를 굳혀가고 있다.

그러나 골프의 대중화와 발전에 비하면 골프 웨어에 대한 관심과 연구는 아직도 미비한 실정이다. 근래에 일고 있는 패션화에 따른 영향으로 골프 웨어의 디자인은 날로 다양해지고 있으며 특별한 형식은 없어지는 추세이다. 다만 스포츠웨어와 마찬가지로 골프 웨어의 운동성이 고려되지 않으면 안 된다. 따라서 골프 웨어는 골프에 적합한 운동성이 있으며, 아울러 패션성도 만족시켜 주는 것이어야 한다. 또한 골프는 다른 스포츠와는 달리 자연 환경에서 플레이하는 스포츠이다.

따라서, 본 연구에서는 골프 웨어 의 심미성과 편리성을 도모하는 디자인 개발을 하는데 특히, CAD프로그램을 사용하여, 젊은 층을 위한 새로운 영역의 골프 웨어 디자인개발을 하는데 그 목적이 있다.

'골프 웨어'란 골프를 할 때 입는 옷을 그 대상으로 하며 여기서 골프 웨어라 함은 골프셔츠(Golf shirts), 골프 슬랙스(Golf Slacks), 윈드 브레이커(Wind Breaker), 우의 등을 중심으로 한 상하 의류만을 말하며 국내 골프 웨어의 현황에 대한 이론적 조사로 디즈니 골프, 엘로드, 아스트라 클래식, 랭스, 닥스 골프, 핑, 먼싱 웨어, 블랜 앤 화이트, 슈퍼리어 등 수입브랜드 및 국내브랜드를 중심으로 가장 활성화 되어 있으며 인기가 있는 9개 브랜드에 대한 2003년 S/S 시즌의 현황을 조사해 보았다.

디자인에 관한 연구는 Animation 캐릭터를 중심으로 한 문화적 모티브를 이용하여 20대 후반에서 40대 초반의 비교적 젊은 골프인구를 대상으로 개발하였다.

CAD program은 Photoshop 7.0과 prima vision을 사용하여 개발하였다.

이러한 연구과정을 통한 결과는 다음과 같다.

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

2. Animation 캐릭터를 확장, 응용, 개발하여 젊고 경쾌하며 유머러스한 여유와 스포츠 룩의 미와 실용성 있는 골프 웨어 디자인 개발의 가능성을 제시하였다.
3. 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 고부가가치 산업으로 발전하기 위한 정책수립에 도움이 될 수 있는 시사점을 다음과 같이 제시할 수 있다.

1. 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 제안 할 수 있는 능력을 갖춰야 할 것이다.
2. 브랜드 업체는 사명감을 갖고 디자인 개발에 집중하여 고부가가치를 창출할 수 있는 전문인으로서의 디자이너 인력을 양성하는데 집중해야 할 것이다.
3. 매일 매일 빠르게 변화하는 패션 시장에서 신속성과 다양성, 편리성, 효율성, 경제성 등을 고려한 컴퓨터 패션 프로그램을 사용한 디자인 개발은 필수 불가결이라 할 것이다.