creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

문 윤 경 교수 지도
박사학위 청구논문

중국 월분패의 여성복을 활용한 디지털 패션쇼 개발 연구

2024

성신여자대학교 대학원
의류학과
장 신 녕

중국 월분패의 여성복을 활용한 디지털 패션쇼 개발 연구

문 윤 경 교수 지도

이 논문을 박사학위논문으로 제출함

2023년 10월

성신여자대학교 대학원

의류학과

장 신 녕

인 준 서

장신녕의 박사학위 논문으로 인준함

2023년 10월

심사위원장 최 배 영 (인)

심 사 위 원 문 선 정 (인)

심 사 위 원 윤 지 원 (인)

심 사 위 원 박 성 희 (인)

심 사 위 원 문 윤 경 (인)

성신여자대학교 대학원

논 문 개 요

COVID-19로 출현과 포스트 코로나 시대의 도래로 각종 정보통신기술이 4차 산업혁명의 발전을 가져오면서 전 세계 산업계에서는 전통적인 방식에서 디지털 세계로 옮겨가는 디지털 트랜스포메이션(Digital Transformation)이 큰 화제가 되고 있다. 디지털 기술의 발전과 활용은 문화 요소의 제작, 교류 및 전파를 용이하게 하고 패션 콘텐츠도 지속적으로 확장하며 패션의 디지털화는 스마트 의류, 패션쇼의 디지털화, 패턴 제작 등 많은 부분에서 변화를 가져왔다. 가속화된 디지털 미디어의 발전을 통해 패션 산업은 혼합 문화를 포함한 혼합 디지털 문화로 확장하였다. 특히 새로운 환경 변화에 적응하는 것이 본질인 패션쇼는 최근 디지털 네트워크 패러다임의 혁신적 변화에 빠르게 적응하며 디지털 문화와 상관관계를 맺고 있다. 디지털 문화를 매개로 한 소통은 21세기 패션쇼에 나타난 새로운 변화의 핵심이며, 디지털 패션쇼는 디지털 기술과 패션이 공존하는 새로운 형태의 커뮤니케이션 매체이다. 특히 전통 의상 이미지를 디지털 버추얼 기술을 활용해 패션쇼로 연출하는 것도 가능해졌다. 디지털 패션쇼에 대한 선행연구에서 디지털 테마 패션쇼를 기획하는 연구는 부족한 실저이다. 따라서 본 연구를 통해 완전한 디지털 패션쇼의 체계적인 프로세스를 확립하고, 디지털 기술의 장점을 최대한 활용하여 현대 사회 문화 발전의 흐름에 따라 언제든 볼 수 있는 문화 전파를 실현하고, 다른 전통 의상과 또는 다양한 유형의 의류를 디지털 패션쇼에서 선보일 때 참고할 수 있는 기초자료와 사례가 되어 지속가능한 패션의 발전을 하고자 한다.

월분패는 상하이시 무형문화유산으로서 중화민국 시대에 성행했던 광고 포스터로, 한 시대의 문화적 함의를 내포하고, 민족문화과 서양문화의 융합과 혁신적 변화 등의 특징이 있으며, 시대에 따라 형성된 민족 정서를 시각적 상상

력으로 반영하고 있다. 월분패의 가장 큰 특징은 그림 속 주체가 대부분 여성이라는 점이다. 이에 따라 월분패는 패션 미녀 월분패라고도 불린다. 월분패 속 여성복은 시대에 따라 변화하여 중국의 패션 트렌드를 선도하고, 당시 가장 유행했던 중화민국 여성상을 선보이며, 중국 여성 이미지에 한 획을 그었다. 그러나 월분패는 미술작품의 한 종류로 전시 형태가 단순하여 대부분 미술관, 박물관, 혹은 개인 소장가들이 단기간으로 전시하고 있으며, 전시내용도 주로 그림을 위주다. 월분패의 여성상에 대한 학술적 연구는 많이 이루어지고 있으나 월분패 속 여성복의 변화에 대한 전문적인 전시나 공연에 대한 연구는 거의 없으며, 가상의복의 복원이나 디지털 전시에도 대한 연구는 미비한 실정이다 .

따라서 본 연구는 향후 이 분야의 무한한 발전 가능성에 착안하여 디지털 기술의 패션 분야 활용실태를 먼저 파악하고, 디지털 패션쇼의 설계를 실현하여 전통 의복 문화에 대한 새로운 형태의 전파 가능성을 제시함으로써 무형문화의 보호와 전시의 다양성을 증진시키는 데 주력하였다. 본 연구에서는 Style 3D를 이용하여 월분패 여성복 이미지를 타임라인별로 복원하고 디지털 패션쇼를 기획 및 설계하여, 월분패 여성 의복의 모델링, 메이크업 및 헤어스타일 복원, 무대 미술 디자인, 모델의 정적 포즈부터 워킹 모션까지 완전한 월분패 여성복 패션쇼를 기획하였다. 디지털 트랜스포메이션 시대의 변화에 부합하는 월분패 문화 전파 목적의 전시 형태를 추가하여 이러한 전시 방법의 공백을 채웠다. 민속은 과거의 지향점이 아니라 오늘날을 살아가며 현 시대 문화의 비밀과 가치관을 꿰뚫는 것이다. 관객들은 이러한 흥미롭고 트렌디한 콘텐츠를 통해 과거 여성 인물들이 그림에서 나온 듯한 역동적인 패션쇼를 몰입감 있게 관람하고, 과거 인물들과의 상호작용을 경험해볼 수 있다. 이러한 차별화된 체험이 월분패 무형문화 전파에 활력을 더할 것이다.

목 차

논문개요

I. 서론 ····· 1

1. 연구의 필요성 및 목적 ····· 1

2. 연구방법 및 범위 ····· 6

II. 디지털 패션쇼 ····· 10

1. 디지털 패션쇼의 배경 ····· 10

2. 디지털 패션쇼의 유형 ····· 16

3. 디지털 패션쇼의 구성 ····· 21

III. 월분패의 여성복 스타일 ····· 26

1. 월분패의 개념 ····· 26

2. 월분패의 스타일 특성 ····· 28

3. 월분패의 여성복 스타일 유행 변화 ····· 32

IV. 디지털 패션쇼 기획 ····· 45

1. 주제 설정 및 포스터 ····· 45

2. 내러티브 기획 ····· 50

3. 패션쇼 스타일 선정 ····· 54

V. 디지털 패션쇼 제작 ····· 63
1. 디지털 모델 제작 ····· 65
2. 디지털 의상 제작 ····· 81
3. 디지털 무대 제작 ····· 112
4. 디지털 음악과 음향 디자인 ····· 133
5. 디지털 모델 런웨이 동선 디자인 ····· 136
6. 디지털 패션쇼의 시놉시스 ····· 139

VI. 결 론 ····· 146

참고문헌
부록
ABSTRACT

표 목 차

<표 1> 패션쇼 발전 역사 ····· 11
<표 2> 디지털 패션쇼의 기술적 표현 방식 분류 ····· 18
<표 3> 디지털 패션쇼 콘텐츠 전시 유형 분류 ····· 20
<표 4> 패션쇼의 핵심 구성 요소 추출 ····· 22
<표 5> 디지털 패션쇼의 구성요소 요약 ····· 25
<표 6> 1910년대 여성 이미지 요약 ····· 35
<표 7> 1920년대 여성 이미지 요약 ····· 38
<표 8> 1930년대 여성 이미지 요약 ····· 41
<표 9> 1940년대 여성 이미지 요약 ····· 43
<표 10> 포스터의 제작 과정 ····· 48
<표 11> 내러티브 파트의 내용 ····· 53
<표 12> 1910년대 의상 이미지 ····· 56
<표 13> 1920년대 의상 이미지 ····· 57
<표 14> 1930년대 의상 이미지 ····· 60
<표 15> 1940년대 의상 이미지 ····· 62
<표 16> 디지털 패션 모델 설정 ····· 68
<표 17> 디지털 모델의 얼굴 모양 조정 ····· 70
<표 18> 디지털 메이크업 제작 단계 예시 ····· 72
<표 19> 디지털 모델 메이크업 스타일 효과 ····· 72
<표 20> 네 가지 디지털 헤어스타일 수정 전후 비교 ····· 76

<표 21> 아홉 가지 디지털 모델 이미지 스타일 ····· 77
<표 22> 디지털 모델의 모션 예시 ····· 80
<표 23> 1910년대 의상 이미지 1 디지털 의상 제작 과정 ····· 87
<표 24> 1910년대 의상 이미지 2 디지털 의상 제작 과정 ····· 90
<표 25> 1920년대 의상 이미지 1 디지털 의상 제작 과정 ····· 93
<표 26> 1920년대 의상 이미지 2 디지털 의상 제작 과정 ····· 96
<표 27> 1920년대 의상 이미지 3 디지털 의상 제작 과정 ····· 99
<표 28> 1920년대 의상 이미지 4 디지털 의상 제작 과정 ····· 103
<표 29> 1930년대 의상 이미지 1 디지털 의상 제작 과정 ····· 106
<표 30> 1940년대 의상 이미지 1 디지털 의상 제작 과정 ····· 110
<표 31> 디지털 모델 런웨이 동선 ····· 138
<표 32> 디지털 패션쇼 시놉시스 ····· 139
<표 33> 1910년대 이미지의 Chapter 1 기(起) 무대 ····· 140
<표 34> 1920년대 이미지의 Chapter 2 승(承) 무대 ····· 141
<표 35> 1930년대 이미지의 Chapter 3 전(轉) 무대 ····· 142
<표 36> 1940년대 이미지의 Chapter 4 합(合) 무대 ····· 143

그 림 목 차

<그림 1> 연구의 구성도 ····· 9
<그림 2> 컴퓨터로 생성된 '릴미켈라' ····· 12
<그림 3> 컴퓨터로 생성된 이리데센트 드레스 ····· 12
<그림 4> 디지털 의상 '애니메이터 오버코트' ····· 13
<그림 5> 앤트워프 왕립예술학교의 디지털 졸업 패션쇼 ····· 14
<그림 6> Mandali Mendrilla: Space. 2020/ Digital Village ····· 14
<그림 7> Balenciaga Fall 2021 ····· 15
<그림 8> 호경갓사도 ····· 27
<그림 9> 월분패 주제 내용 변화 과정 ····· 30
<그림 10> 희곡 이야기 ····· 31
<그림 11> 전통 사녀 ····· 31
<그림 12> 풍경 정물화 ····· 31
<그림 13> 여학생 이미지 ····· 32
<그림 14> 치파오 미녀 ····· 32
<그림 15> 디지털 패션쇼 포스터 ····· 49
<그림 16> 디지털 패션쇼 개발 및 제작 프로세스 ····· 65
<그림 17> 다른 패션 모델의 등신 비율 ····· 66
<그림 18> 두피 레이어 제작 단계 ····· 74
<그림 19> 색상 맵(colors map) ····· 75
<그림 20> 투명도 맵(opacity map) ····· 75

<그림 21> 색상 맵 및 투명도 맵 붙여넣기 전과 후 비교 ····· 75
<그림 22> 모델 머리카락에 매핑하기 전과 후 비교 ····· 75
<그림 23> 해어 변형 ····· 76
<그림 24> 실시간 렌더링 테스트 ····· 76
<그림 25> 디지털 의상 제작 프로세스 ····· 84
<그림 26> 마면군 주름의 처리 ····· 86
<그림 27> 스타일1 피팅 시뮬레이션 ····· 86
<그림 28> 문양 패턴의 디지털 효과 ····· 89
<그림 29> 스타일2 패턴 피팅 시뮬레이션 ····· 89
<그림 30> 단추 처리 효과 ····· 89
<그림 31> 스타일3 피팅 시뮬레이션 ····· 92
<그림 32> 문양 패턴의 디지털 효과 ····· 92
<그림 33> 치마 주름의 처리 ····· 92
<그림 34> 스타일4 패턴 제작 과정 ····· 95
<그림 35> 2차 패턴 피팅 ····· 95
<그림 36> 문양 패턴 그리기 효과 ····· 99
<그림 37> 치마 가장자리의 곡선 ····· 99
<그림 38> 디지털 문양 효과 ····· 102
<그림 39> 레이스 효과와 2차 피팅 ····· 102
<그림 40> 스타일7 피팅 효과 ····· 105
<그림 41> 디지털 문양 효과 ····· 109
<그림 42> 스타일8 피팅 효과 ····· 109
<그림 43> 무대 1 무드 보드 ····· 115

<그림 44> 무대 2 무드 보드 ····· 115
<그림 45> 무대 3 무드 보드 ····· 116
<그림 46> 무대 4 무드보드 ····· 116
<그림 47> 무대 제작 파이프라인 ····· 118
<그림 48> Maya에서 사전 처리 단계 ····· 120
<그림 49> 패스 트레이싱 설정 ····· 120
<그림 50> 포스트 프로세스 볼륨(Post Process Volume) 설정 ····· 121
<그림 51> 재질 프로덕션 프로세스 ····· 122
<그림 52> 정리해야 할 머리카락 재질 ····· 123
<그림 53> 머리카락의 Shape 파일 ····· 123
<그림 54> 모델은 Shape를 사용하여 추가한 재료 ····· 124
<그림 55> Shape재질을 추가한 모델 ····· 124
<그림 56> 카메라 만들기 ····· 125
<그림 57> 렌더링 설정 ····· 125
<그림 58> 영상 및 음악 편집 화면 ····· 126
<그림 59> 낡은 목재와 바닥의 재질 효과 및 빛과 인물 그림자 ····· 127
<그림 60> 장면1에 인물 얼굴 피부색 수정 전후 ····· 127
<그림 61> 장면2 제작 수정 전후 ····· 128
<그림 62> 장면2에 인물 얼굴 피부색 수정 전후 ····· 128
<그림 63> 장면3에서 T자 무대를 추가하기 ····· 129
<그림 64> 장면3 무대 커튼 수정 전후 ····· 129
<그림 65> 장면3 제작 수정 과정 ····· 130
<그림 66> 장면4 구 판본 ····· 131

<그림 67> 장면4 신 판본 ····· 131
<그림 68> 장면1과 장면2의 화면 톤 ····· 132
<그림 69> 장면3과 장면4의 화면 톤 ····· 133

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

COVID-19로 인한 비대면 생활의 대중화와 확산으로 사람들의 삶과 일상생활, 그리고 사회의 산업 전체가 급격한 변화를 겪고 있다. 인공지능(AI), 인터넷, 로봇, 빅데이터 등 다양한 ICT(정보 통신 기술)의 융합과 발전으로 인해 제4차 산업혁명이 도래하였으며, 범지구적 환경 변화와 함께 사회, 경제, 문화의 디지털 전환은 가속화되고 있다(김응찬, 2022). 또한 COVID-19의 장기화 및 대유행 현상 종료 이후 포스트 팬데믹 현상이 계속될 것으로 예측된다. 비대면 문화 콘텐츠의 익숙함, 편리성, 접근성 등의 장점이 강조되면서 디지털 콘텐츠의 필요성도 계속 유지될 것으로 보인다(한국콘텐츠진흥원, 2020).

새로운 환경 변화를 긍정적으로 수용하는 것을 본질로 하는 패션 산업에 있어서, 패션 산업의 디지털 전환은 패션 제품의 디지털화뿐 아니라 패션 콘텐츠의 프로듀싱, 커뮤니케이션과 확산의 디지털화를 포함한다. 디지털 기술의 발전과 활용은 문화 요소의 제작, 교류 및 전파를 용이하게 하고 패션 콘텐츠도 지속해서 확장하며 패션의 디지털화는 스마트 의류, 패션쇼의 디지털화, 패턴 제작 등 많은 부분에서 변화를 불러왔다. 특히 디지털 컬처를 매개로 한 전시 및 교류는 21세기 이후 패션쇼에 나타난 새로운 변화의 핵심 요인이다.

또한 디지털 의류 제작 및 디지털 패션쇼 개발과 관련된 선행 연구들은 주로 디지털 의류 제작 측면에 집중되어 있다. 남가람(2022)의 『신사임당의 초충도 8곡병 민화를 활용한 텍스타일 디자인 연구』에서는 제페토(Zepeto)를 표현 방식으로 활용하여 신사임당의 초충도 8곡병 민화로부터 영감을 얻어 텍스타일 패턴을 개발했고, 해당 패턴을 활용한 한복 패션 아이템 4종을 디자인

하였다. 정은정(2021)의 『레트로 패션 특성을 활용한 3D 디지털 메이크업 디자인 연구』에서는 3D 디지털 메이크업 작품 10점을 제작하였다. 추유미(2023)의 『메타버스시대 IP 융합 골프웨어 디자인 연구』에서는 메타버스 시대의 IP를 패션 디자인에 융합하여 골프 의상 브랜드에 적용하고, 골프 의상 시리즈 작품을 개발하여 디지털 패션쇼로 구현하였다. 당하루(2023)의 『소수민족 복식 가상 박물관의 구축을 위한 3D 가상의상 제작 연구－중국 묘족 복식을 중심으로』에서는 3D 가상 기술을 활용하여 미아오족 의상을 제작하고 디지털 패션쇼로 구현하였다. 나윤희(2021)의 『가상 복식 박물관 구축을 위한 3D 가상의상 제작 연구－1980년대 패션을 중심으로』에서는 1980년대 패션을 주제로 3D 가상 의상을 제작하여 간단한 디지털 패션쇼를 구현하였다. 또한, 안덕기(2020)의 『VR 패션쇼가 사용자 경험(UX)에 미치는 유용성 연구』에서는 가상현실(VR) 패션쇼의 상호작용형 사용자 인터페이스(UI) 디자인 체험을 통해 상호작용 사용자 경험(UX) 디자인 요소가 사용자의 흥미, 즐거움 및 몰입감에 긍정적인 영향을 미친다는 내용을 연구하였다.

선행 연구 중, 디지털 패션쇼 관점에서 이루어진 연구는 상호작용 요소가 가상 패션쇼에 미치는 영향을 분석한 것이 있으며, 그 외의 연구들은 디지털 패션쇼 형식을 활용하여 작품을 전시했지만, 이미 생성된 소프트웨어 기반의 무대나 단순화된 장면을 활용하였으며, 연구의 주제는 의상 분석 및 가상 의상 제작 과정의 연구가 대부분이다. 이상의 선행연구를 살펴보면 디지털 패션쇼 계획 및 개발에 대한 연구가 부족한 실정이다.

디지털 기술은 오늘날 패션 분야에서 광범위하게 활용되고 있을 뿐 아니라, 중국 정부가 전통문화 홍보를 중시하여 '문화 자신감 공고화', '문화산업 대대적 육성', '무형 문화유산 전승 및 보호' 등 일련의 정책을 발표하면서, 전통 패션 문화 전파와 홍보를 위한 디지털 기술의 활용도 화두로 떠오르게 되었다.

전통 복식, 전통 공예 등 다양한 현대적 수단을 아우르는 전통 패션 및 무형문화유산을 디지털 기술의 장점과 결합함으로써 인본주의적 사고로 미래 무형문화유산의 발전을 유도하고, 나아가 인류 문명의 발전에 기여하는 데 본 연구의 목적이 있다. 이러한 방식으로 창의적 사고와 문화 전승 경로를 확장하고 무형문화유산과 인간의 인지적 유대를 강화하여 문화 전파 매개의 상호작용 방식을 재구성하고 다층적이고 다원화된 크로스오버 문화 전파가 상생하는 생태계를 형성하고자 하였다. 예를 들어 중국실크박물관 (中國絲綢博物館) 은 남송(南宋)시대 무덤 주인의 복식을 보여주기 위해 의상 CAD, CLO3D 등의 프로그램으로 무덤 주인이 입은 8겹의 옷을 애니메이션으로 보여주었다. 이를 통해 무덤 주인이 어떻게 옷을 착용했는지를 쉽고 재미있게 보여주었으며 문화 전파로 이어졌다. 그리고 2022년 메타버스 패션위크에서 브랜드 7HeyWave는 기업 고궁 관당(故宮觀唐)과 콜라보하여 전통 복식 기반의 새로운 중국식 과학기술 미학을 선보였다. 전통 용포(龍袍)는 메타버스에서 고대 관복이라는 개념에서 벗어나 새로운 '디지털 스킨'으러써 현대 디지털 한푸(漢服) 디자인의 시대를 열었다. 2021년 제9회 서당한푸문화주간(西塘漢服文化周)에 처음으로 AR 디지털기술체험관을 건립해 3D 체험을 제공하기도 하였다. 후난공업미술직업대학(湖南工藝美術職業學院)은 소수민족복식박물관 VR체험센터를 설립하여 디지털 기술을 이용해 시공간의 한계를 뛰어넘어 강의와 학습을 가능하게 하는 한편, 무현문화유산 전승과 현지 민족복식문화 홍보 효과도 높였다. 2023년 8월 베이징사범대학(北京師範大學)에서는 '동양의 미학·디지털 재생-중국 전통복식 문화 인터랙티브 미육전' (東方美學·數位再生－中國傳統服飾文化互動美育展) 을 개최했는데, 중국 고대 황제 복식에 있는 '십이장문양(十二章紋樣)'을 구체화·입체화하여 문양의 변화를 선보이면서 디지털 재생 기술로 재창학하여 재미를 더하였다.

따라서 디지털 기술 혁신 기반 패션 체험과 무형문화유산 전시, 패션과 무

형문화유산의 융합적 혁신 디자인은 무형문화유산의 전시·보호·활성화·발전에 있어 혁신을 가져오는 동시에, 이를 전승하고 환경적·문화적 가치의 재조성 능력을 제고하며 패션 산업의 지속 가능한 발전을 실현할 수 있다.

그러나 이러한 시대적 발전에도 불구하고 디지털 기술을 활용하지 못한 채 문화적 가치 확산 및 홍보를 하지 못하는 전통문화나 무형문화유산 프로젝트도 많다. 월분패(月份牌)가 그중 하나다.

월분패 광고화는 백 년을 거쳐 현재 상하이시 무형문화유산으로 등재되었다. 비록 월분패 문화의 보호 및 전승을 위한 작업이 지금도 이어지고 있지만, 월분패 광고화 전승자인 웨이헌칭(韋獻青)은 월분패의 장기적인 전승을 위해서는 '패션'이라는 두 글자에도 더욱 공을 들일 필요가 있다고 보았다. 월분패는 민국 시대 해파문화(海派文化)의 대표주자로 미적 즐거움과 더불어 달력의 역할을 하면서도 상품 홍보까지 아우르는 광고예술 형식이었다.

월분패 광고화에 등장하는 여성 이미지는 시각적 전달에서 가장 중요한 역할을 발휘하며 월분패 문화의 가치도 함께 보여준다. 광고화 속 여성은 당시의 패션과 트렌드를 반영한 의상으로 여성복의 발전사를 보여주었으며 풍만한 체형으로 건강한 신체미라는 새로운 관념을 정립함으로써 전통적인 여성의 신체적 속박에서 탈피하였고 민국시대 여성의 사회적 역할과 지위의 변화를 보여주었다. 월분패 속 여성 이미지는 중화민국 시기 여성 패션을 축약적으로 보여준다고 할 수 있다.

월분패에 관련된 선행 연구를 살펴보면, 연구 방향이 다양한 것을 알 수 있다. 왕최연(2021)의 『중국 근대 월분패 디자인에 관한 연구』, 許雅欣(2022)의 『對月份牌年畵的重新認識与借鑒』, 戴金巽(2020)의 『民國時期月份牌广告研究』등은 모두 미술적인 관점에서 월분패 작품을 분석하고 있다. 위뢰(2021)의 『상해월분패(上海月分牌) 광고 속의 여성이미지에 대한 신화학적 연구』는 주로 상징학적인 관점에서 여성 이미지의 의미를 분석하고 있다. 니모쯔(2014)

의 『중국 수묵화를 활용한 월분패 치파오의 패션디자인 연구』와 許亞菁(2022)의 『民國時期上海月份牌中女裝圖案紋飾研究』는 모두 의복 디자인 관점에서 월분패 그림의 의복을 분석하고 설계 연구를 진행하였다. 월분패 선행 연구에 대한 고찰을 통해 대부분 학자들은 미술과 회화기법의 관점에서, 광고학 상업미술의 관점에서, 여성주의적 각도, 복식미학이론의 관점에서 연구하는 것으로 나타났다. 그러나 월분패나 월분패복식에 대한 디지털 기술 적용에 대한 연구가 부족한 실정이다.

월분패는 연구의 가치가 큰 민속 문화 유산 프로젝트에 속하지만, 월분패 문화의 전파 방식과 수단은 여전히 부족한 상태다. 2018년부터 2023년까지 최근 5년 동안 진행된 월분패 문화 전파 행사에 관한 뉴스 보도 자료를 수집하고 정리한 결과 총 18개의 전시 행사 중 17개는 박물관에서 진행되는 오프라인 주제 전시였고, 한 개만 오프라인 및 온라인을 결합한 방식으로 진행되었으며, 이 경우도 오프라인 전시를 주로 하였으며, 디지털 기술 도입은 민국시대 생활 장면에 대한 체험적 교감을 돕는 수준이었고 의상 측면에서 디지털화 시도는 전무하였다. 또한 상하이 대학에서 개발한 월분패 연화 디지털 박물관 공식 웹사이트는 온라인 웹페이지 형식만 볼 수 있으며, 다양한 디지털적 요소와 가상 시뮬레이션 요소가 부족하다. 이곳에 의복과 관련된 전문 지식도 부족하며, 기능도 완벽하지 않은 것을 알 수 있다. 2022년 전국 대학생 디지털 미디어 기술 작품 및 창의 경연대회에서 상해대학교팀이 '무형문화유산 박물관 장면식 상호 작용 체험 - 월분패 연화'라는 작품으로 참가하였다. 이들은 장면식 상호 작용을 통해 월분패 연화의 독특한 기예적 이미지를 전시하고, 참여자가 월분패 연화 기술을 이해하고 참여할 수 있는 몰입형 경험을 제공하였다. 이 작품은 아직 사용되지는 않았지만, 월분패 무형문화유산의 전파와 전시 형태 측면에서 새로운 시도를 한 것이다. 그러나 이 작품은 그림의 창작 과정만을 다룬 것이며, 월분패 복식 문화와 관련된 내용의 디지털 개발

과는 관련이 없다.

따라서 본 연구는 디지털 패션쇼의 연구 현황이 부족한 실정과 월분패 여성복 문화 확산 발전의 필요성에 대해 월분패 여성복을 활용한 디지털 패션쇼를 기획개발 하고 제작하는 것이 목표이다. 이에 본 연구의 목적은 다음과 같다.

첫째, 디지털 패션쇼 관련 이론을 고찰하여, 본 논문의 디지털 패션쇼 연구에 필요한 기술적 수단과 표현 방식을 결정하였다.

둘째, 월분패 패션 문화의 변천사를 이론적으로 분석하여, 본 연구에 필요한 월분패 여성 이미지를 선정하고 그 특성을 분석하였다.

셋째, 월분패 패션을 주제로 테마 개념, 내러티브, 전시 의상 선정, 시간 계획 등 디지털 패션쇼 기획안을 수립하였다.

넷째, 사진으로 기록되어 있는 월분패 의상을 디지털 의상으로 제작한다.

다섯째, 월분패 디지털 모델의 인물 스타일링을 완성하였다. 월분패의 대표적인 패션 특징을 바탕으로 매달 인물 별 액세서리, 헤어스타일, 메이크업 스타일링을 구성 및 조정하였다.

여섯째, 패션쇼 장면을 디자인하고 제작하였다. 월분패 인물의 배경을 참고하여 무드보드 제작 기법으로 보조적 요소를 선별 및 구성하고 디지털 장면 제작 프로세스를 정리하였다.

일곱째, 디지털 모델의 포즈 설정 및 이동 경로를 설정하였다.

여덟 번째, 디지털 패션쇼의 음악과 음향 효과 디자인 편집을 한다.

2. 연구방법 및 범위

본 연구는 디지털 패션쇼를 위한 월분패 여성복 기획 및 개발을 중심으로 하였다. 주요 내용은 디지털 패션쇼 테마 및 내러티브 디자인, 월분패 여성복의 디지털 제작, 디지털 모델의 이미지 디자인 및 제작, 런웨이 디자인 및 제

작, 모델 스타일링·포즈·워킹 자세 설정 등이다. 본 연구는 월분패 여성복의 변화가 네 단계를 거쳤다고 보았다. 우선 월분패 여성복에 대한 특성을 분석해 월분패 여성복 총 60개월분을 선정한 후 이를 맞춤형 스타일링해 디지털 모델의 옷으로 제작하였다. 또한 테마별로 네 개의 디지털 런웨이를 설계하고 모델의 스타일링과 런웨이 동선을 결정하였다. 이와 함께 패션쇼의 창의성, 관상성, 패션성을 높이기 위해 조명 효과와 음악, 음향 등을 매치하였다.

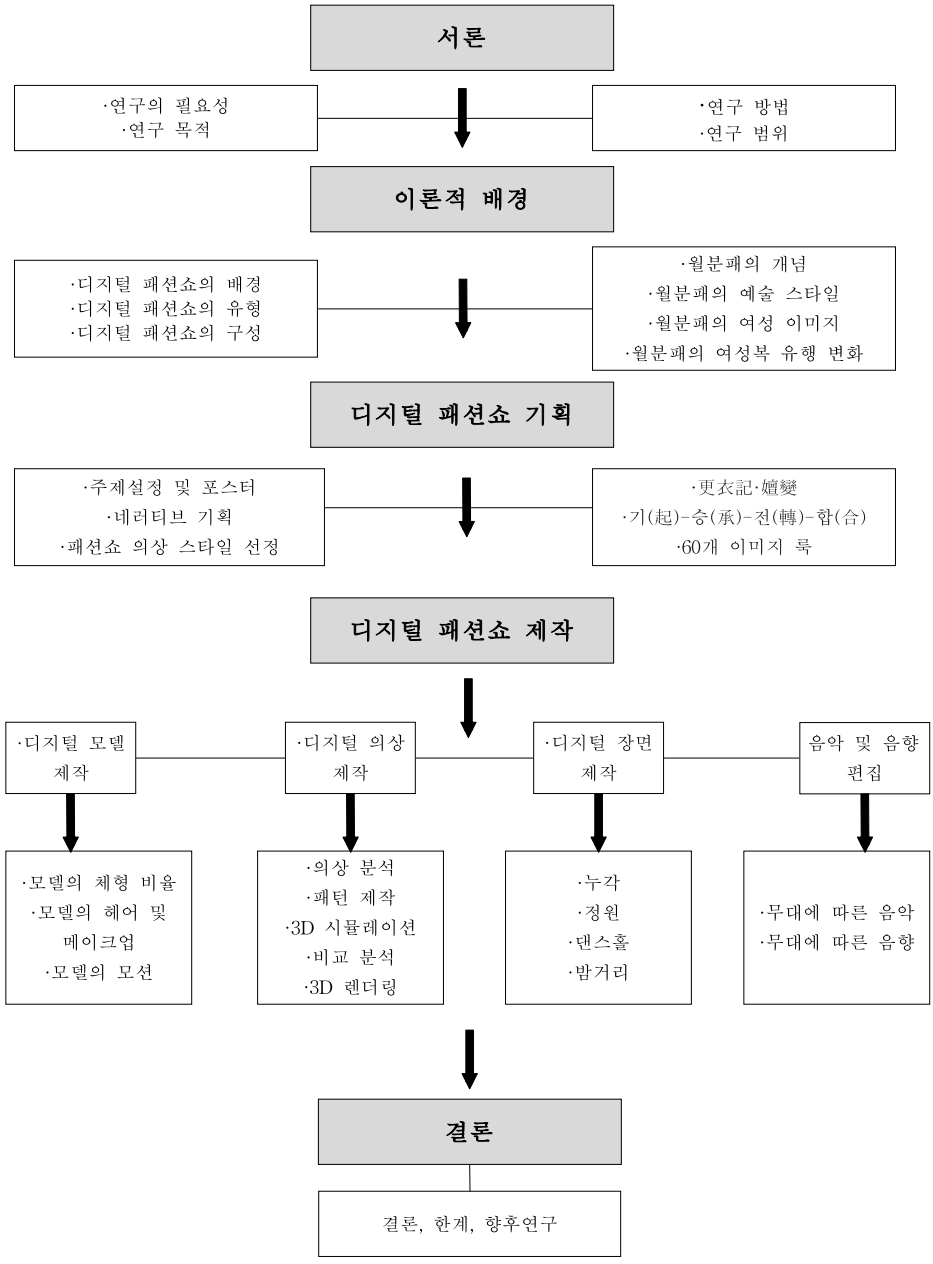
본 연구의 연구방법과 범위는 다음과 같다.

첫째, 제Ⅰ장, 제Ⅱ장, 제Ⅲ장에서는 문헌 분석을 통해 월분패와 디지털 패션쇼에 대한 선행 연구와 이론 분석을 체계화하였다. 구체적 연구 방향과 방법을 결정하고, 패션 산업에서 디지털 기술 적용 현황과 디지털 패션쇼 발전 과정을 정리하였다. 또한 디지털 패션쇼의 유형, 장점, 특성, 구성 요소 및 제작 소프트웨어 등을 분석하고 정리하였다. 그 후 월분패의 역사적 배경, 예술적 양식, 디지털 문화 전파 및 전시 현황 등을 조사 분석하여 오늘날 월분패 문화 전파와 전시의 한계점을 파악하였다. 마지막으로 디지털 기술과 월분패 문화의 결합을 통한 디지털 전시의 가능성을 모색함으로써, 후속 월분패 디지털 패션쇼 기획 및 제작을 위한 이론적 토대를 닦았다.

둘째, 제Ⅳ장에서는 디지털 패션쇼에서 선보일 의상을 선정하기 위해 인터넷, 서적, 잡지, 논문 등을 통해 월분패 이미지를 수집하고, 각 이미지를 시대에 따라 4가지로 분류하였다. 분류 시 이미지 분석법을 사용해 의상, 헤어스타일, 체형 등 특징을 분석하였다. 기존 여타 패션쇼에서 선보였던 의상 개수를 참고로 하여 의상 개수를 결정하였고, 실제 의상이 아닌 이미지만으로 디지털 의상을 제작해야 한다는 점을 고려하여 화면상에서 의상의 전체적인 형태가 잘 드러나면서 세부 이미지가 있는 사례를 최대한 선별하였다. 궁극적으로 시대별 여성 이미지 15개씩, 총 60개를 선정하여 디지털 패션쇼의 디지털 의상 제작 및 전시 대상으로 확정하였다.

셋째, 제Ⅴ장에서는 실제 제작 과정을 중심으로 연구하였으며, 제작 모듈을 두 파트로 나누어 진행하였다. 첫 번째 대 모듈은 전체 디지털 패션쇼 프로세스 기획 모듈인데, 테마 기획, 디지털 모델 제작, 디지털 의상 제작, 디지털 장면 제작, 조명과 음향, 모델 런웨이 동선 디자인, 시놉시스 등 7개 파트로 구성하였다. 먼저 월분패 여성복 유행의 변화 및 여성 해방 등 역사적 배경을 바탕으로 패션쇼 테마의 영감을 찾았다. 이를 바탕으로 내러티브, 장면, 모델, 헤어와 메이크업 스타일링 등을 디자인하고 실제로 제작하였다. 패션쇼 테마는 '탈의기·변환 (更衣記·嬗變) '으로 정하였고 '기(起) - 승(承) - 전(轉) - 합(合)' 4가지 서브테마 주제로 내러티브를 구성하였다. 그후 월분패 여성 이미지 특성에 맞추어 누각, 정원, 댄스홀, 밤거리 등 4개의 무대를 설계하였다. 또한 디지털 모델은 오늘날 실제 패션쇼 모델을 벤치마킹하여, 패션쇼 스타일에 적합한 디지털 모델 체형 2종을 기획하였다. 그리고 대표적인 메이크업, 헤어스타일 요소를 선정하여 가상 모델 인물을 9가지로 스타일링하였다. 패션쇼에서 모델의 포즈는 각각 서 있는 자세, 앉아있는 자세, 걷는 자세 세 가지로 설정하였다. 두 번째 소 모듈은 디지털 의상 제작 모듈인데, 의상 분석, 패턴 제작, 3D 시뮬레이션, 비교 분석, 수정 후 렌더링 아웃풋 등 5개 파트로 구성되어 있다. 실제 제작 과정에서 스타일 3D(Style3D), 스타일 3D 패브릭(Style3D Fabric), 포토샵(Photoshop) 등 여러 소프트웨어를 활용하였다. 이를 통해 디지털 의상 패턴을 제작 및 조정하였고, 3D Max 등을 사용하여 패션쇼 장면 디자인 제작과 카메라 렌더링을 진행하였다. 또한 포토샵으로 가상 모델의 메이크업 디자인 및 제작을 하였으며, 3D맥스(3D Max)로 헤어스타일을 만들었고 에프터이펙트(After Effects)로 영상 편집과 음향 효과 추가 작업을 진행하였다. 여러 차례 수정과 조정을 거듭한 끝에 본 연구에서 다루는 디지털 패션쇼의 기획, 디자인, 개발, 제작에 이르는 전 과정을 성공적으로 구현하였다. 이 과정에서 전통적인 무형문화유산인 월분패 여성복을 디지털 패션쇼 형식으로

전시하는 것의 가능성을 확인하고 실질적인 성과를 거두었다.



<그림 1> 연구의 구성도

II. 디지털 패션쇼

1. 디지털 패션쇼의 배경

패션쇼 또는 패션 퍼레이드는 영어로 'Fashion show'로 표현되며, 직역하면 '의상 전시'라는 뜻이다. 『Oxford Advanced Learner's Dictionary(2019)』에 따르면, 패션쇼는 패션 모델이 착용한 새로운 디자인을 볼 수 있는 행사다. 패션쇼는 의류 산업의 홍보 기법이자 광범위하게 인정받는 문화 행사이다(Skov, L. 외, 2009). 따라서 패션 퍼레이드는 예술을 전시하는 한 방법이자 의상을 전시하는 하나의 예술로, 의상을 중심으로 모델이 도구로 사용되는 동적 예술 공연이다.

패션 역사상 패션쇼는 여러 단계를 거쳐왔다<표 1>. 첫 번째 단계는 패션 인형 단계이다. 18세기에는 프랑스의 재단사들의 작품을 홍보하고 전시하기 위해 패션 인형을 유럽 각지로 보냈다. 이러한 패션 인형은 약 75cm 높이로 'baby'로 불렸다(EVANS, C., 2013). 두 번째는 살롱 쇼 단계다. 1903년 맨하탄의 'Ehrich Brothers'은 중산층 여성을 대상으로 미국 내 최초의 패션쇼를 개최하였다(Leach, W.R. ,1984). 이는 살롱 쇼 형식으로 진행되었으며 패션 전시의 초석이 되었다. 세 번째는 소규모 전시회 단계이다. 1920년대에 접어들자 전국의 소매상들은 패션쇼를 활용하기 시작했고, 관객 수가 점차 증가하여 그 규모가 소규모 전시회까지 이르게 된 것이다. 네 번째는 전문 패션쇼 단계이다. 1943년에 뉴욕에서 최초의 국제 패션 위크가 개최되었고, 이는 전문적인 형식의 패션쇼가 개최되기 시작한 발판이 되었다. 뉴욕 패션 위크를 시작으로 북미 패션 산업은 자체 미디어 마케팅을 통해 대중의 눈길을 사로잡는 계기가

되었다(안덕기, 2020).

<표 1> 패션쇼 발전 역사

1단계 Baby Doll	2단계 Salon Show	3단계 소규모 전람회	4단계 패션위크 초기 모습
18세기	19세기말 20세기초	1923년	1943년

21세기에 접어들어 제4차 산업 혁명의 도래와 인공지능의 지속적인 발전으로 경제 사회와 산업 전반에 디지털 전환 속도가 가속화되면서 디지털 기술은 현실과 가상 공간에서 끊임없이 교차하며, 과거에 경험하지 못한 새로운 문화 현상으로 발전하고 있다(우세희 외, 2009). 2016년에 CGI 컴퓨터로 생성된 '릴 미켈라(Lil Miquela)'<그림 2>는 2018년 타임 매거진에서 인터넷상 가장 영향력 있는 25인 중 한 명으로 선정되었다. 이는 디지털 아바타의 부상을 의미하며, 특히나 젊은 소비자에게 실제 사람과 마찬가지로 지대한 영향력을 끼친다는 것을 입증하였다. 2019년 '이리데센트(Iridescent)'라는 이름의 세계 첫 번째 디지털 드레스가 출시되었는데<그림 3>, 이 작품은 9500달러에 온라인에서만 판매되었다(Movatt R. 2019).

<그림 2> 컴퓨터로 생성된 '릴미켈라'

<그림 3> 컴퓨터로 생성된 이리데센트 드레스

디지털 패션은 디자이너와 사용자들에게 전통적인 패션의 제약을 벗어나 의류 자체를 탐색하는 데 새로운 도구를 제공한다. 디자이너들은 어떠한 제약 없이 의류 작품을 창조할 수 있으며, 비용에 대한 걱정없이 작업할 수 있다. 디지털 패션브랜드 '더 패브리컨트(The Fabricant)'와 디자이너 '토니 마티체프스키(Toni Maticevski)'는 1999년 SF 영화 '매트릭스'에서 영감을 받아 디지털로 구성된 의상인 '애니메이터 오버코트(Animator Overcoat)'를 만들었다. 이 의상은 돌출된 가시와 용해된 금속이 겹겹이 쌓인 모습이 특징이다<그림 4>.

<그림 4> 디지털 의상 '애니메이터 오버코트'

디지털 패션의 최대 장점 중 하나는 패션의 지속 가능한 발전을 추진하는 것이다. 디지털 패션쇼, 헬싱키 패션 위크(Helsinki Fashion Week)등 디지털 기술의 적용은 현제 패션을 유연성과 적응성을 높여주고 있으며, 시간과 공간의 제한이 없는 온라인 브라우징을 실현할 수 있어 패션을 더욱 민주적으로 만들고 있다.특히 디지털 패션쇼는 디지털 기술과 패션이 공존하는 새로운 형식의 전파 매체이다. 디지털 패션쇼의 정의는 디지털 기술을 패션쇼에 접목하는 방식에 따라 다양할 수 있지만 일반적으로 디지털과 영상이 결합된 형태의 패션쇼를 의미한다(우세희 외,2014). 우세희(2013)는 디지털 패션쇼를 전통적인 아날로그 패션쇼 방식이 아닌 컴퓨터 그래픽스 기술로 제작된 의류를 영상 매체를 통해 구현하고, 디지털 영상, 최첨단 장치 등 디지털 방식과 결합한 새로운 유형의 패션쇼로 정의하였다. 디지털 기술의 합류로 패션 전시는 새로운 다차원적 전시 형식을 구현할 수 있다. 실물 형식을 포기하지 않으면서도 다양한 형식과 모델, 시간 및 장소에서 패션쇼를 개최할 수 있게 되었다(Linfante, V., Pompa, C., 2021).

그래서 디지털 기술의 통합, 창작의 자유는 디자이너들이 그들의 컬렉션을 전시하기 위해 다양한 방법을 찾도록 도와준다. 패션 브랜드들은 자신들의 패

션쇼를 새로운 차원으로 끌어올리고 있으며, 현실에서는 불가능한 디지털 패션쇼을 창조하고 있다.

앤트워프 왕립예술학교와 'WWWSHOWWW' 웹사이트가 협력하여 온라인 디지털 패션쇼를 통해 2020년 의류 디자인 대학원생의 졸업 작품을 선보였다<그림 5>. 이는 초현실주의적인 표현 방식으로 관객에게 놀라운 시각적 충격을 선사하였다. 또한 만달리 멘드릴라(Mandali Mendrilla)의 디지털 컬렉션인 '스페이스(Space)'도 디지털 패션쇼로 전시되었다<그림 6>.

<그림 5> 앤트워프 왕립예술학교의 디지털 졸업 패션쇼

<그림 6> Mandali Mendrilla: Space. 2020/ Digital Village

발렌시아가(BALENCIAGA)는 2021년 가을 컬렉션에서 직접 제작한 게임인 ‘애프터 월드: 더 에이지 오브 투머로우(Afterworld: The Age of Tomorrow)’를 만들어 전체 디지털 컬렉션을 전시하였다<그림 7>. 이 게임은 2031년 미래 도시를 배경으로 한 몰입형 어드벤처 게임으로, 플레이어들은 다양한 지역을 탐험하기 전에 발렌시아가 2021 가을 컬렉션의 모델과 작품을 선택할 수 있다.

<그림 7> Balenciaga Fall 2021

『2022년 중국 디지털 패션 산업 인사이트 보고서(2022年中國數字時尙行業洞察報告)』에 따르면 디지털 패션의 최신 발전 상황과 적용 흐름을 종합하면 디지털 패션 활용 범위에 디지털 패션쇼가 포함된다. 비록 디지털 패션쇼는 아직 탐색 단계이고 소비자 또한 직접 원단을 느낄 수 없지만 디지털 기술이 의류 산업에 점점 더 적용되고, 디자이너도 디지털 패션쇼를 통해 자신의 디자인 콘셉트와 생각을 쉽게 표현하고 창조해낼 수 있고,디지털 기술을 통해 시각적 완성도가 높아지며 영상매체에 대한 대중의 관심이 높아지는 추세일 때, 이러한 디지털 기술을 접목한 시도들이 계속될 것으로 예상된다. 이러한 발전과 변화가 지속된다면 디지털 패션쇼가 미래의 주류 패션쇼로 대중에 기

억될 수 있을 것으로 전망된다.

2. 디지털 패션쇼의 유형

『2022년 중국 디지털 패션 산업 인사이트 보고서(2022年中國數字時尙行業洞察報告)』는 디지털 패션쇼를 실제 모델과 실제 무대, 실제 모델과 디지털 무대, 디지털 모델과 디지털 무대의 세 가지 형태로 분류하였으며, 후자의 두 형태가 발전 트렌드다. 우세희 외(2013)은 디지털 패션쇼 유형에 관한 연구를 수행하여 '실제 패션쇼와 디지털 영상이 공존하는 유형', '디지털 영상만으로 제작된 유형', 그리고 '3D 기술을 사용한 유형'으로 나누고 사례 분석 연구를 진행하였다.

김석래, 안덕기(2016)는 디지털 패션쇼를 세 가지 유형으로 나누었다. 하나는 실제 패션쇼와 무대 영상 효과를 결합한 형태, 하나는 실제 패션쇼 영상을 편집하여 디지털 영상을 구성한 형태, 다른 하나는 입체 디지털 표현 기술로 제작된 영상을 사용한 형태이다.

홍혜림, 김영인(2014)은 디지털 패션쇼에 관한 유형을 연구하여, '온라인+무대 효과를 강화한 디지털 영상', '온라인+실시간 디지털 영상', 그리고 '오프라인 패션쇼 대체하는 온라인 디지털 영상'인 세 가지 유형에 대해 사례 분석 연구를 진행하였다. 이러한 선행연구들은 디지털화된 패션쇼의 유형을 구분하기 위한 기초적인 분류기준을 마련하였다.

본 연구에서는 선행 연구 및 현재 디지털 패션쇼의 발전 상황을 기반으로 패션쇼 디지털화 유형에 대한 분석을 두 가지 관점에서 수행하였다. 각각 디지털 기술적 표현 방식과 디지털 전시 내용 형식이다.

먼저, 패션쇼에서 디지털 기술적 표현 방식 관점에서 네 가지 유형을 요약

하였다.

첫째, 전통 패션쇼와 디지털 영상의 공존이다. 예를 들어, 2008년에 디젤(Diesel) S/S 패션쇼는 컴퓨터 기술을 사용하여 영상 시각 효과로 브랜드의 컬렉션을 보여주었으며, 실제 모델과 전면 투사 홀로그래픽 디스플레이(Front-Projected Holographic Display)가 가상 모델과 함께 쇼장에 전시되었다. 그러나 시각적 효과가 과도할 경우 자칫하면 패션 소개와 이 패션쇼의 주요 목적인 홍보가 흐려질 수 있음을 언급하고 있다(김석래, 안덕기, 2016).

둘째, 오프라인 패션쇼와 디지털 패션 영상의 공존이다. 예를 들어, 요한 쿠 골드 라벨(Johan Ku Gold Label) 2016 F/W와 AR 캣워크 패션 위크(Catwalk Fashion Week) NY/ 2016은 오프라인의 실제 패션쇼에 각각 VR과 AR 디지털 기술을 넣었다. VR 기술은 관객이 온라인에서 360도의 실제 쇼를 볼 수 있게 하고, AR 기술의 합류는 온·오프라인 관객과의 상호작용을 가능하게 한다.

셋째, 디지털 의류 제작 소프트웨어에 내장된 간단한 3D 애니메이션 런웨이 유형이다. 예를 들어, 해리엣킴(Harriette Kim)의 '3D 가상 패션쇼 2011 S/S'는 의상, 모델, 워킹을 포함해 모두 디지털 기술 3D 가상 제작으로 완성해 온라인 형식으로 시리즈 전시를 진행했지만 의상과 어울리는 메이크업 스타일이나 워킹 장면이 없다.

넷째, 단일 장면의 창의적인 디지털 패션쇼. 예를 들어, 패트릭 맥도웰(Patrick McDowell) 브랜드는 의상 스타일에 맞춰 디지털 패션쇼를 제작했지만 주제별 장면 전환은 이뤄지지 않았다.

디지털 기술이 패션에 적용되면서, 디지털 패션쇼는 패션계에서 중요한 전시 수단으로 자리 잡았으며, 그 형식과 내용은 끊임없이 발전하고 혁신되고 있다. 초기의 간단한 그림과 동영상 전시에서부터 현재는 가상 현실(VR), 증강 현실(AR) 등 디지털 기술의 응용까지, 디지털 패션쇼는 점차적으로 더 생

동감 있고 흥미로운 형태로 변화하고 있다. <표 2>와 같이 정리하였다.

<표 2> 디지털 패션쇼의 기술적 표현 방식 분류

유형	브랜드	그림	디지털 패션쇼 설명
전통 패션쇼와 디지털 영상 공존	Diesel 2008 S/S		전통적인 패션쇼 형식 중 무대 중앙에 전면 투사 홀로그래픽 디스플레이를 사용한 디지털 비디오를 추가하여 실제 모델과 동일한 가상 3D 영상을 보여준다.
오프라인 패션쇼와 VR/AR 디지털 기술 공존	Johan Ku Gold Label 2016 F/W		오프라인 패션쇼와 함께 360도 촬영한 후, VR 디지털 기술과 결합하여 관객이 각각의 각도에서 마치 실제와 같은 영상을 관람할 수 있게 한다.
	AR Catwalk Fashion Week NY/ 2016		오프라인 패션쇼와 AR 디지털 기술을 결합하여 입체적인 무대 효과를 구현하고 관객과 상호 작용할 수 있는 경험을 제공한다.
간단한 3D 애니메이션 런웨이	Harriette Kim 3D vitual fashion show 2011 S/S		컴퓨터 그래픽스를 활용하여 생성한 3D 입체 영상을 통해 간단한 런웨이 패션쇼 애니메이션 영상을 제작한다.
단일 장면의 창의적인 디지털 패션쇼	Helsinki fashion week x Patrick McDowell Fashion Show 2020 S/S		디지털 기술을 결합한 3D 가상 애니메이션을 통해 완전한 가상 세계를 창조하여 창의성을 높이고, 장면과 가상 모델을 개선한다.

한편, 패션 필름과 패션의 게임화 같은 새로운 확장된 개념이 등장하면서 디지털 방식으로 패션쇼를 구현하는 기술도 크게 발전하고 있다. 이에 따라 패션쇼의 디지털 특성에 대한 새로운 유형화 방식이 요구되고 있다. 패션 필름은 '패션을 주제로 한 모든 영상물'이다(백정현, 배수정, 2020). 패션쇼와 패션 필름 사이의 경계가 모호하고, 패션 필름은 디지털 패션쇼를 전시하는 방법 중 하나로 그 역할이 확대되어 가고 있다. 디지털 패션 게임은 패션 산업과 게임 산업의 협업 사례로, 게임의 기술과 원리가 패션 분야에서 적용되는 것을 의미한다(김선영, 2020). 이는 게임을 즐기던 플레이어가 자연스럽게 패션 브랜드 콘텐츠에 빠져들어 브랜드 정보에 노출되게 만든다.

따라서 디지털 패션쇼의 유형을 구분하는 또 다른 관점은 주제와 전시 내용 형식의 관점에서 사례를 정리하고 분석한 것이다. 세 가지 유형을 요약하였다.

첫째, 디지털 카툰 패션쇼이다. 'DDP 패션몰 2021 F/W'는 메타버스 플랫폼 제페토(ZEPETO)를 활용해 오프라인 의류 제품을 온라인 제품으로 제작하여, 디지털 카툰 캐릭터가 해당 제품을 착용한 채 T자형 무대에서 워킹을 선보이도록 하였다.

둘째, 디지털 패션 필름 패션쇼이다. 예를 들어, '게리 제임스 맥퀸 (Gary James McQueen) 2021'은 디지털 기술을 활용하여 사막을 배경으로 디지털 무대를 만들고, 디지털 의상과 패션 필름을 결합하여 완전히 디지털화된 의상 컬렉션 20개를 선보였다.

셋째, 디지털 게임 패션쇼이다. 예를 들어, '발렌시아가 (Balenciaga) 2021 F/W'는 VR 게임을 제작하여, 가상 모델 50명이 착용한 2021 가을 컬렉션을 유저가 체험할 수 있도록 하여 재미와 상호 작용성을 더한 패션쇼를 선보였다. <표 3>와 같이 정리하였다.

<표 3> 디지털 패션쇼 콘텐츠 전시 유형 분류

유형	브랜드	그림	디지털 패션쇼 설명
패션 카툰 패션쇼	DDP Fashion mall 2021 F/W		가상 플랫폼 ZEPETO에서 가상 카툰 캐릭터가 쇼핑몰에서 판매되는 의류를 입고 전시한다.
패션 필름 패션쇼	Gary James McQueen 2021		디자이너의 시각 편성에 따라 디지털 의상과 3D 필름을 결합한다.
패션 게임 패션쇼	Balenciaga 2021F/W		VR 가상 게임을 통해 플레이어들이 2021 가을 시즌 컬렉션을 입은 50명의 가상 모델을 직접 탐색하여 혁신적인 패션쇼 전시 방식을 실현한다.

요약하자면, 이상의 디지털 패션쇼 유형에 관한 분석과 결합하여 본 연구는 완전한 디지털화된 장면 세계+패션 필름을 교차 결합한 입체적인 디지털 패션쇼 영상을 제작하는 것이다. 테마별로 4개의 맞춤형 디지털 무대 공간을 제작하고 여러 모델 캐릭터를 디자인하여 다양한 무대와 디지털 모델이 있는 디지털 세계를 생성하고, 패션 필름의 스토리와 분위기를 모두 잡은 디지털 패션쇼 영상을 제작하는 것이다. 이는 디지털 패션쇼의 전시 콘텐츠를 더 풍부하게 만들뿐만 아니라 디지털 모델도 진짜처럼 자연스럽게 만들 수 있다. 두 가지 유형을 조합하여 디지털 패션쇼의 전반적인 일관성과 몰입감을 높이고, 창의성과 상상력을 발휘하여 관객에게 보다 훌륭한 시각적 경험을 제공하고자 한다.

3. 디지털 패션쇼의 구성

패션쇼의 구성 요소는 패션쇼의 전시 목적에 따라 선택할 수 있다. Everett, J., Swanson, K. 외(2018)는 패션쇼의 구성 요소를 주제, 장소, 관객, 의상, 모델, 안무, 음악으로 나열하였다. 이재정, 윤성림(2001)은 패션쇼의 구성 요소를 의상, 무대, 조명, 영상, 모델, 관객, 음향 등 무대 배치 요소의 개념으로 분류하였다. 장안화, 박민여(2004)는 현대 패션쇼의 구성 요소를 의상, 장소, 무대 배치, 연출 기술, 배경 음악과 음향 효과, 그리고 모델로 나열하였다. 신영옥(2005)은 패션쇼의 구성 요소로 주제, 공연 장소, 관객, 홍보, 예산, 모델, 무대, 음악, 조명, 의상을 나열하였다. Choi, H. J., Shin, Y. O. (2008)은 패션쇼의 구성 요소를 의상, 연출, 프로그램, 모델과 장소 환경으로 제시하였다. 史亞娟(2013)은 패션쇼 문화 경관의 개념을 제시하며, 패션 공연은 주로 의상과 모델이 보여주는 패션 중심의 의상 문화 경관과 T자형 무대를 핵심으로 한 패션쇼 무대 디자인 문화 경관 두 가지 요소로 구성된다고 설명하였다. 呂晶(2015)은 패션쇼의 구성 요소로 의상, 조명, 음악, 공간, 모델 등을 언급하였다. 魏海悅, 張原(2018)은 패션쇼의 구성 요소로 의상, 모델, 무대 디자인, 음향, 조명 등을 나열하였다. 이슬아, 외(2020)은 현대 패션쇼에서 가장 중요한 요소는 의상을 제외했을 때 '모델'과 '무대'라고 언급하였다. 선행연구에서 이번 전통 패션쇼를 구성하는 핵심 구성요소는 주로 의상, 모델, 무대, 음악의 네 부분으로 정리되었다<표 4>.

<표 4> 패션쇼의 핵심 구성 요소 추출

연구자	패션쇼의 구성 요소	패션쇼의 핵심 구성 요소 추출
Swanson, K. & Everett, J. (1993)	주제, 장소, 관객, 의상, 모델, 안무, 음악	의상, 모델, 무대, 음악
이재정, 윤성림(2001)	의상, 무대, 조명, 영상, 모델, 관객, 오디오	
장안화, 박민여(2004)	장소, 무대 배치, 연출 기교, 배경 음악과 음향 효과, 모델, 의상	
신영옥(2005)	주제, 공연장, 관객, 홍보, 예산, 모델, 무대, 음악, 조명, 의상	
Choi, H. J., Shin, Y. O. (2008)	감독, 프로그램, 모델, 장소 환경, 의상	
史亞娟 (2013)	의상, 모델, 쇼케이스 무대 디자인	
呂晶(2015)	조명, 음악, 공간, 모델, 의상	
魏海悅, 張原 (2018)	의상, 모델, 무용 디자인, 음향, 조명	
이슬아 등(2020)	의상, 모델, 무대	

전통적인 패션쇼는 일정한 형식 안에서 구성 요소의 기준을 지키며, 새로운 의상을 고객에게 선보였다. 그러나 현대 패션쇼는 다양한 무대 효과를 활용하고 다양한 아틀리에와 유기적으로 협력함으로써 패션쇼의 구성 요소 간 경계를 허물고 있다(조우인, 서승희, 2014). 이에 따라 패션쇼는 브랜드의 철학과 위치를 관객에게 전달하는 형태로 변화하고 있다. 특히 패션쇼의 디지털화로 인해 구성 요소 간의 경계가 더욱 흐려지고 있다. 디지털 기술을 패션쇼에 적용하여 3D 그래픽으로 의상, 모델, 무대 등을 변경함으로써 디지털 기술을 통

해 현실적인 패션쇼 구성 요소의 물리적 제약을 초월하고 있다. 디지털 패션쇼는 컴퓨터 그래픽을 사용하여 만들어진 3D 가상 이미지를 활용하고 있다(김석래, 안덕기, 2016). 그러나 그 목적은 전통적인 패션쇼와 마찬가지로 다양한 요소의 효과를 조합하여 디자이너의 의상 전시 의도를 표현하는 것이다. 이는 일종의 공연적 성격의 활동이다(황현모, 1999). 전통적인 패션쇼와 비교했을 때, 디지털 패션쇼는 표현 형식과 기술적 수단에서 훨씬 다양하며, 창의성과 기술 혁신에 더욱 중점을 두고 있다. 디지털 패션쇼의 구성을 분석하는 연구는 그리 많지 않다. 김석래, 안덕기(2016)의 논문 『3D 디지털 패션쇼 중요 시각 구성요소에 대한 분석연구』는 디지털 패션쇼의 중요한 시각적 요소로 비율과 두상 표현을 중심으로 한 가상모델, 제작 과정과 재질별 특성을 중심으로 한 가상의상, 무대와 모델의 동선 분석을 중심으로 한 애니메이션, 이 세 가지를 중심으로 실무적인 핵심내용을 분석하고 연구하였다.

전통 패션쇼와 디지털 패션쇼의 두 가지 부분을 종합한 분석을 보면 패션쇼 형태가 변화하더라도, 패션쇼의 핵심 구성 요소는 여전히 존재한다. <표 4>에서 보듯이 의상, 무대, 모델, 음악 등은 중복되어 나타나는 패션쇼의 주요 상호 작용 요소 중 하나이다. 따라서 이러한 요소를 패션쇼의 핵심 구성 요소로 간주할 수 있다. 그 외에도 패션쇼의 주제와 내러티브 구조는 그 공연의 스타일과 내용을 결정한다. 디지털 사진 촬영과 렌더링은 디지털 패션쇼를 제작할 때 필수적인 요소이며, 이 기술을 통해 가상 모델의 이미지 유사성을 높일 수 있고, 애니메이션 패션쇼를 구현할 수 있다. 위 내용의 분석을 바탕으로 디지털 패션쇼의 구성을 요점 정리하였다. 본 연구 중 디지털 패션쇼의 구성 요소는 총 여섯 가지이며, 내용은 아래 표에 요약되어 있다<표 5>.

첫째, 패션쇼 주제. 디지털 패션쇼 제작을 시작하기 전에 전체 전시의 주제와 내러티브를 계획과 결정해야하며, 주제를 중심으로 모델과 의상을 선정, 무대 디자인, 음향 등을 조합한다.

둘째, 의상 작품. 디지털 의상은 3D 모델링 및 랜더링 기술을 통해 제작된다. 스타일, 색상, 질감 등을 포함한 디지털 기술은 복잡한 디테일과 창의성을 실현할 수 있어 독특한 시각적 효과를 첨가할 수 있다.

셋째, 모델. 디지털 패션쇼에서 디지털 모델은 핵심 요소이며, 가상 모델은 외모와 스타일을 자유롭게 맞춤 설정할 수 있다. 의상은 모델에게 입히고 모델의 포즈, 동작 및 런웨이 경로는 애니메이션 기술을 통해 시뮬레이션된다.

넷째, 무대 공간. 무대 디자인은 전시 주제를 중심으로 설계되며, 디지털 패션쇼에서는 실내, 실외, 창의적인 장소 등 다양한 장면 전환을 실현할 수 있어 패션을 더욱 시각적으로 표현할 수 있다. 디지털 영상으로 가상 공간을 구성하여 무대에 활기를 불어넣을 수 있다.

다섯째, 음악과 음향. 음악과 음향은 디지털 패션쇼에서 감정선을 조절하는데 중요한 역할을 한다. 전시 주제와 내러티브 스타일에 적합한 음악과 음향을 선택하여 패션쇼와 결합했을 때 특정 분위기를 연출할 수 있다.

여섯째, 3D 애니메이션 렌더링. 완전한 디지털 패션쇼를 만들면 애니메이션 렌더링 기술을 통해 디지털 모델이 의상을 입은 모습을 생생하게 표현할 수 있다.

<표 5> 디지털 패션쇼의 구성요소 요약

구성 요소		역할
패션쇼 주제	추가된 요소	전시하고자 하는 의상을 기반으로 패션쇼의 스타일 테마, 서브테마, 내러티브를 계획한다. 패션쇼의 의상, 무대, 모델, 음악 등 모든 관련 요소를 선별하고 디자인하여 주제와 일치하는 분위기를 만든다.
디지털 의상	전통 패션쇼의 핵심 구성 요소	디지털 기술로 스타일, 색상, 질감 등을 포함한 디지털 의상을 만들고, 복잡한 디테일과 창의성을 실현하여 시각적 효과를 높이다.
디지털 모델		디지털 모델은 외모와 스타일을 자유롭게 맞춤 설정하여 패션 작품을 효과적으로 표현할 수 있다.
디지털 무대		패션쇼는 디지털 환경에서 진행되며 패션쇼 주제에 따라 3D 가상 공간과 무대를 디자인과 제작할 수 있다.
음악과 음향		전시 주제와 이야기 스타일에 따라 적절한 음악과 음향을 선택하여 패션쇼와 조화를 이루고 관객에게 특별한 분위기를 연출한다.
3D 애니메이션 렌더링	추가된 요소	3D 애니메이션 렌더링 기술을 사용하면 디지털 모델 워킹, 의상 전시, 무대 공간의 실감나는 효과를 높일 수 있다.

출처: 저자 정리

III. 월분패의 여성복 스타일

1. 월분패의 개념

19세기 중반으로 거슬러 올라가면 상하이 개항은 세계 각지의 다양한 사회적 배경을 가진 사람들이 모여드는 상황이 되었다. 다양한 국가의 문화가 한데 어우러지고 상호 보완되면서 상업과 시장을 기반으로한 여러 문화 예술 스타일 중 지역 특색을 지닌 예술 스타일로 점차 변화 되었다(李倫新 등, 2012). 이런 종류의 문화적 산물은 '해납백천'(海納百川)이라는 문화적 의미를 반영하며(위뢰, 2021), 실용성과 보는 즐거움을 제공한다. 그것이 바로 월분패다. 월분패의 기원은 청나라 말기까지 거슬러 올라가며, 20세기 초에 발전을 시작해 1920~1940년대 전성기를 맞이하였고 1950년대에 쇠퇴하였다. 기본적으로 민국시대 전반에 걸쳐 발전이 이어졌다고 볼 수 있다.

월분패는 달력 한 페이지 또는 일반적인 달력을 가리키기도 하는데, 달력의 날짜와 절기가 표기된 '세화(歲畵)' 형식에 상품 광고가 결합된 형태이다. 후대에는 아름다운 여성을 중심으로 하는 광고화로 발전하였다. 월분패라는 용어의 기원과 관련하여 顧炳權(2018)의 『上海洋場竹枝詞』에는 "중서합역제성패, 회득정공이양가. 분송빈년교왕호, 자초생의하동요(中西合歷制成牌, 繪得精工异樣佳。分送頻年交往戶, 藉招生意賀同僚)"라는 구절이 나온다. 이는 중국과 서양이 협력하여 정교하고 아름답게 제작한 것을 대대적으로 선전하기 위해 대중에 나눠준다는 뜻이다. 또한, 胡喬木(1993)의 『중국대백과사전 (中國大百科全書)<미술 부분>』에는 다음과 같은 월분패에 대한 설명이 있다. "20세기 초 중국 상하이에서 시작된 회화의 일종으로, 초기 그림에 연도와 월을 나타내는 달력이 있어 이와 같은 이름이 붙었다. 처음에는 외국 상인들이 중국에서 그

들의 상품을 팔고 홍보하기 위해 제작한 그림이었다." 또한 劉夢溪(1998)의 『중화문화통지·예문전(中華文化通志·藝文典)』에 "20세기 초 상하이에서 서양 미인도가 등장했는데, 이는 달력 형식으로 제작된 컬러 인쇄물로 '월분패연화'라고 불렸다. 월분패연화는 명(明)·청(淸)시대에 유행했던 중국 전통 형식으로, 상하이의 외국 상인들은 자신들의 상품을 홍보하기 위해 제품을 월분패연화에 그려 무료로 나눠줬다"고 기록되어 있다. 王樹村, 王海霞(2005)의 『연화』에서는 다음과 같이 언급하고 있다. "현재 현존하는 가장 오래된 월분패 그림은 1896년 상하이 사마로(四馬路)에 위치한 홍복래 루송 복권점에서 판매되는 복권과 함께 제공된 '호경개채도(滬景開彩圖)'<그림 8>이다." 이 그림이 나타난 후 '월분패화'라는 명칭이 계속해서 사용된 것이다. 楊勇(2013)의 『20세기 중국 시각인상(20世紀中國視覺印象)』에서는 월분패를 달력 형식으로 구성된 포스터 광고로 정의하며, 영어로는 'Calender -Poster'라고 하였다. 중국미술대학 교수 왕백민(王伯敏)씨는 기능과 형식 측면에서 월분패를 다음과 같이 정의하였다. "월분패화, 줄여서 월분패는 처음에는 달력에 사용되었으나 후에 담배, 사탕, 양산 등의 상품 포장 판매에 사용되며 그 용도가 확장되었다. 따라서 월분패는 넓은 의미의 개념으로 달력과 유사한 내용과 형식, 구조를 지닌 회화 작품을 모두 월분패로 통칭한다."

<그림 8> 호경갓사도

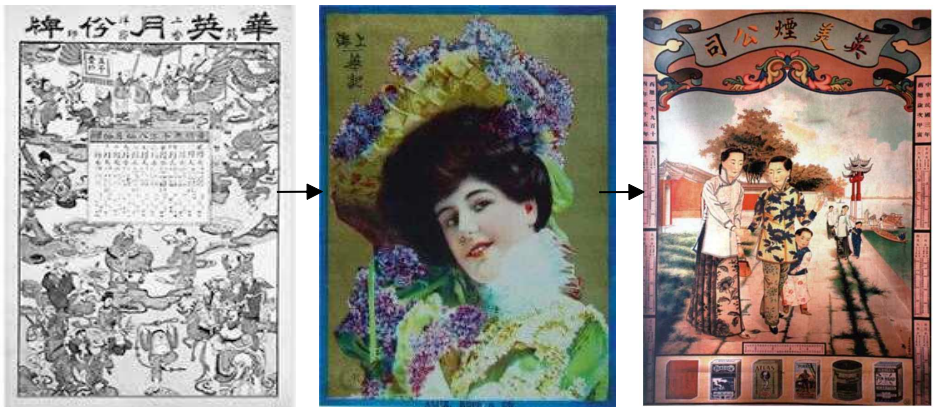
월분패 광고화의 등장과 성행은 중화민국 시기 상하이 특유의 역사와 사회적 조건, 근대 사회의 발전 및 경제 발전, 그리고 전통과 서양 문명의 만남과 관련이 있다. 이런 혼합 배경에서 생겨난 월분패는 전통에서 현대로의 변혁의 전형성을 지니고 있다. 그것은 현대적인 예술 형식을 가지고 있을 뿐만 아니라 중국 민중의 시각과 인식도 변화시켰다. 더 중요한 것은 시각 매체로서, 이것이 여성들 사이에서 신체 해방과 패션 트렌드에 대한 새로운 개념을 가속화하는 역할을 한다는 것이이다. 봉건시대에 수동적이었던 여성들은 오랜 기간 봉건사상 족쇄에 얽매여 있었다. 5·4 운동 이후 그녀들은 자신들의 권리를 쟁취하기 시작하였다. 남성의 부속품에서 독립하여 가정을 벗어나 외부 세계에 적극적으로 다가서고, 교육의 보급과 여성의 지식 능력 양성에 힘입어 시야를 확장하고 그로부터 자신감과 독립적인 자각을 가지게 되었다. 그러나 당시 사회 기술의 미비로 개화적인 사회 분위기가 널리 전파되지 못했으며, 심지어 상대적으로 큰 도시에서도 홍보 매체는 상당히 부족한 실정이었다. 바로 그런 시기에 상품과 함께 무료로 증정된 월분패 광고 그림의 등장과 확산은 대중들에게 큰 환영을 받았다. 월분패 광고 속 그림은 여성 해방에 대한 새로운 사고를 전달하며 여성들에게 모범적인 지표 역할을 하였다. 월분패에 묘사된 신여성 이미지는 여성들이 글을 읽지 못하는 상황에서 새로운 사조에 대한 모방과 학습 의지를 충족시켰기 때문에, 그 당시 월분패 광고 그림은 매우 중요한 역할이었다.

2. 월분패의 스타일 특성

1) 월분패의 예술 스타일

중국으로 진출한 외국 기업들은 자사 제품을 홍보하기 위해 처음에는 풍경와 외국 여성을 주제로 한 광고를 제작하였다. 그러나 이러한 접근법은 너무 서양 중심적이어서 중국인들의 호응을 얻지 못했고, 이들은 중국 민간인들 사이에서 인기 있는 달력이나 연화를 주목하게 되었다. 이러한 달력은 다양한 이미지를 조화롭게 조합하여 정보를 전달할 수 있을 뿐만 아니라 일 년 동안 긴 주기로 사용할 수 있었다. 이에 따라 많은 외국 기업들은 자사 제품 홍보에 달력을 활용하기 시작하였다. 그들은 중국 문화의 심미적 성향을 대표할 수 있는 전통 시녀나 역사 이야기 등을 주제로 삼아 달력 형식으로 만들었고, 이를 통해 자사 제품을 광고하는 참신한 형태의 월분패 광고를 만들어 냈다. 즉, 서양 상인들은 홍보 목적으로 상품의 정보와 전통적인 연화 형식을 결합한 새로운 광고 형식을 나타냈으며, 주로 여성을 시각적으로 보여주었다. 다양한 유형의 여성 이미지는 당시 사회적 배경과 패션 트렌드 변화에 따라 월분패에 그려져 상품과 함께 고객에게 배포된다(張燕風, 1994). <그림 9>은 월분패 주제의 내용이 변화하는 과정을 보여준다.

월분패의 독특한 아이디어와 회화 형식, 내용 주제의 표현을 통해 중국과 서양이 통합된 표현 형식을 엿볼 수 있다. 디자인 원칙, 처리 방법과 기술 면에서는 상당한 정도로 서양화되어 있지만, 인물과 장식 패턴 등 주제 요소는 중국식 특징을 가득 담고 있다. 회화의 표현 기법은 주로 주모교(周慕橋)로 대표되는 전통 공필, 정만타(鄭曼陀)로 대표되는 찰필담채(擦筆淡彩, 마른 붓으로 그리는 옅은 채색)(朱成梁, 王躍年, 1997), 그리고 항치영(杭稚英)으로 대표되는 찰필중채(擦筆重彩, 마른 붓으로 그리는 짙은 채색)의 세 단계를 거쳤다(龔建培, 2011). 그 중 정만타에서 시작된 목탄으로 그린 수채화 기법인 탄정찰필수채(炭精擦筆水彩) 기법이 가장 특징적이다. 이는 중국 전통 회화를 바탕으로 서양의 목탄찰필 초상화 기법과 수채화 기법을 도입하여 목탄 가루와 찰필로 심도 깊은 입체감을 표현하였다.



<그림 9> 월분패 주제 내용 변화 과정

2) 월분패의 여성 이미지

월분패 초기에는 주제가 다양하고 풍부하였다. 위뢰(2021), 王怡文(1998), 王紅飛(2012) 등은 모두 월분패 주제를 분류한 적이 있으며, 그중 풍경화<그림 10>, 민간 희곡 이야기<그림 11>, 고대 사녀<그림 12>, 미인 등이 언급되었다. 또한, 『중국 대백과사전: 미술 편』(中國大百科全書 : 美術卷) 에서도 월분패 주제를 분류했으며, 사녀, 아이, 역사, 희곡 인물화, 명승고적의 풍경화 등이 포함된다. 월분패에서 가장 특색 있고 가장 자주 등장하는 소재는 여성 인물이다.

<그림 10> 희곡 이야기

<그림 11> 전통 사녀

<그림 12> 풍경 정물화

정치 개혁, 여성 교육, 사상 개화의 영향으로 월분패는 아름답고 고상하며 소박하고 청순한 여학생 이미지로 패션의 새로운 바람을 일으켰다<그림 13>. 1920년대 중후반, 서양 열풍에 밀려 청순한 여학생 이미지는 점차 단색 레이스로 장식된 치파오를 입은 세련된 여성으로 변화하였다. 1930년대, 도시 여성들은 봉건과 보수에서 벗어나 패션을 추구하기 시작하며, 현대적인 치파오 미녀는 그 당시 월분패의 주인공으로 떠오르게 되었다<그림 14>. 붉은 입술과 새하얀 이 사이로 옅은 미소를 짓고, 곱고 아름다운 자세로 여성의 풍만한 몸매를 드러내며 시각적으로 강렬한 인상을 남겼다. 초기 고대 여성을 묘사하던 것에서 시대의 흐름을 따라 다양한 패션 스타일을 지닌 아름다운 여성으로 변화하며, '미녀 월분패'로 불리게 되었다. 이렇게 아름다운 여성을 소재로 한 광고는 월분패의 가장 뚜렷한 주제가 되었으며, 중국 근대 광고의 황금기를 만든 주요 예술적 특징이 되었다.

<그림 13> 여학생 이미지

<그림 14> 치파오 미녀

3. 월분패의 여성복 스타일 유행 변화

의상은 패션쇼 전시의 주요 부분으로, 패션쇼의 중심이자 핵심 내용이다. 의상은 트렌드를 선도할 모던한 패션 작품일 수도 있고, 특정 시대의 유행과 특징을 반영하는 현대적이지 않은 의상일 수도 있다. 월분패 속 여성 의복은 현대적인 의류는 아니지만, 그림에서 그려진 여성 의상 스타일은 중화민국 시대(1912년-1949년) 의 패션 트렌드를 따르는 것으로 보이며, 명확한 시대적 특징과 유행 요소를 지니고 있다. 복식은 월분패에서 각 시대의 여성들을 상징하는 데에 쓰인 시각적 요소로서, 단순히 그 시대의 유행뿐 아니라 여성의 지위와 미적 감각을 가장 적나라하게 드러내는 외적 수단이기도 하다. 그러므로 획일화된 기준으로 여성 복식을 평가하기란 거의 불가능에 가깝다고 할 수 있다(위뢰, 2021). 매 시기 다양한 여성 이미지들이 월분패 광고의 주인공 자리를 차지하고 있는 것에서도 이런 사실을 알 수 있다.

국제적으로 패션이나 복식 유행을 구분하는 방법에 따라 10년 단위로, 월분패의 역사적 배경과 결합하여 월분패에 나타난 여성패션의 변화를 초기(1910

년대), 발전기(1920년대), 전성기(1930년대), 정체기(1940년대)의 4단계로 구분하였다.

1) 1910년대

1911년 신해혁명(辛亥革命) 이후 중국 정세가 크게 동요하면서, 1912년 중화민국이 수립되고 청나라가 무너지게 된다. 그러자 개혁을 지향하는 진보 인사들은 지속해서 새롭고 혁신적인 변화를 추구했고, 서양의 문물을 받아들임과 동시에 세계화, 실용화, 현대화 등을 주장하는 의견이 나타나기 시작하였다(山內智慧美, 2011). 월분패 발전의 초기로서 이 시기 월분패의 이미지에 아직 전통적 이미지의 그림자가 남아 있지만 여성에 대한 복식혁명은 이미 시작되었다. 그 중에서도 가장 먼저 나서는 것은 전족(纏足)에 반대하는 것이기 때문에, 이때의 여성들은 평저천족 신발(平底天足鞋) 을 신는 것이 유행인데. 합검혜(合臉鞋)라고도 한다. 의복에서 대표적인 상의 스타일은 '오'(襖)를 대표하고 하의는 치마(裙) 혹은 바지(袴)가 대표적이다. 여성들은 넓고 무거우며 두꺼운 청나라 말기 전통 의상을 적극적으로 벗고, 품이 크거나 소매가 넓은 거추장스러운 옷을 입지 않았다(原海曉, 2011). 그 대신 품이 작고 딱 맞는 옷과 높은 옷깃이 유행했으며, 외적으로 더욱 간소하고 깔끔하며 타이트한 새로운 스타일을 추구하기 시작하였다. 높은 옷깃과 타이트한 스타일은 서양의 깔끔한 맞춤식 재단 방식을 모방한 것으로, 근대 중국의 복식이 서양의 영향을 받아 처음으로 가장 두드러지게 변화한 것이라고 할 수 있다. 이때의 원단 선택은 여전히 비단을 주로 사용했으며, 옷깃, 소매 가장자리(袖子邊緣), 밑단(下擺), 앞섶(門襟) 등에는 자수로 장식을 했는데 주로 식물이나 꽃 등의 상서로운 무늬로 수를 놓곤 하였다(邵晨霞, 2010). 여기서 주의해야 할 점은 1913년부터 1919년까지 민주주의와 과학을 내세운 신문화운동이 일어나면서 일부 여학생들 사이에서 비단이나 면으로 만든 검정 치마를 입는 유행이 나타났다는

사실이다(教育雜志, 1913). 대부분 품이 작고 옷깃이 높은 오와 긴 검정 치마를 즐겨 입었으며, 문양을 수놓지 않고 장신구를 착용하지 않았다(華梅, 1989). 이는 또 다른 스타일의 시대가 머지않아 도래할 것임을 시사한다.

서양의 영향을 받아 청나라 말기 천편일률적으로 두꺼운 분을 칠하던 화장 방식은 조금씩 사라져가고 깔끔하고 담백한 외모를 선택하였다(徐珂, 2010). 이 시기의 여성 화장은 자연스러움을 가장 중시했으며, 계란형 얼굴, 홑꺼풀, 가늘고 긴 눈과 눈썹, 작고 도톰한 입술이 특징이었다. 젊은 여성들은 앞머리(劉海)를 내린 스타일을 선호했는데 대부분의 성인 여성은 둥글게 틀어 올린 스타일인 '원계'(圓髻)의 쪽 찐 머리를 선호하였다(李妙齡, 1984). 이 스타일은 앞머리가 없으며, 머리 뒤로 머리카락을 고정했는데 주로 금이나 은으로 만들어진 비녀(壓發簪)로 틀어 올렸다(朱瘦菊, 1991). 이는 당시에 가장 일반적인 머리 장신구였으며, 머리카락을 고정하는 실용적인 기능뿐 아니라 장식의 기능도 있었다. 스타일이 매우 다양하여 때로는 그 옆에 생화나 구슬 장식을 꽂기도 하였다(吳昊, 2006).

여성의 자태를 그리는 데 있어서 화가들은 당대 대중적 미의 기준에 부합하는 여성들의 모습을 그렸다(范銀花, 樊媛媛, 2020). 걸을 땐 발을 드러내지 않고 웃을 땐 이를 보이지 않으며 눈을 아래로 내리까는 등 전통적 미의 기준이 적용되는 봉건제 사상이 남긴 여성 이미지는 여전히 그 시기의 독특한 시각적 기호였다. 당시 여성의 사회적 지위는 비교적 낮았으며, 일상생활에 제약이 따르거나 사회 참여 범위가 제한되곤 하였다(宙飛, 2012). 이에 따라 이 시기 월분패 속 여성들은 대부분 집에 머무르는 현모양처의 이미지로 그려진다. 또한 평평하고 작은 가슴이 아름답다는 그릇된 미적 기준으로 인해 가슴선이 일자를 이루거나 몸이 왜소하며, 가슴을 감추기 위해 등을 둥그렇게 굽히거나 눈을 아래로 내리까는 자세를 취하는 특징을 보였다(叶錦霓, 吳哲楷, 丁錚, 2023). <표 6>는 1910년대의 월분패 여자 이미지 특성이다.

<표 6> 1910년대 여성 이미지 요약

1910년대 여성 이미지	
배경 특성	월분패 발전 초기. 전통적인 여성의 이미지가 주된 모습이다. 전족(纏足)에 반대한다.
의상 특성	간소하고 깔끔하며 타이트한 새로운 스타일. 의상 실루엣이 A자 모양이다. 원보령(元宝領)은 까지 높이 든다. 평저천족 신발.
얼굴 특성	이목구비가 앙증맞다. 가늘고 긴 눈매. 윤곽선이 곧다.
메이크업 특성	민낯.
헤어 스타일 특성	앞머리 있다.
포즈 특성	평평한 가슴. 가냘프다. 내성적인 자세. 거의 무표정하다.

2) 1920년대

이 시기의 월분패의 발전은 상승기에 있으며 많은 젊은 여학생들의 모습을 그리고 있다. 이는 당시의 시대적 배경과 관련이 있다. 1919년 중국에서는 대학생들을 중심으로 한 5·4 운동이 시작되었다. 이는 중국 근현대사의 중요한 분기점 중 하나로, 중국 전통 가치관과 현대 사상 간의 충돌을 상징한다. 점점 더 많은 여성이 교육받게 되면서 여성들의 주체 의식이 지속해서 성장했으며, 여성 해방 운동의 바람에 힘입어 여성들은 사회 정세의 변화에 발맞추기 시작하였다. 그리고 그 즉시 여성의 신체적 이미지와 자아의식에 대한 변화가 촉발되었고, 여성들은 여성 이미지를 재구성하고 사회적 지위를 향상하기 위해 끊임없는 노력을 기울였다. 이로써 1919년 중국 여성 복식은 새로운 전환점에 들어서게 된다. 의복 개선의 새로운 동력이 되었던 여학생들은 의복 개혁을 적극적으로 주도해 나갔다. 1920년대에 이르러 여성복의 가장 일반적인 형태는 짧은 오(襖)와 치마 혹은 바지의 조합이었다(柴麗芳, 2020). 그 중 대표적인 스타일은 '문명신장'(文明新裝)이라고 불리는데, 뒤집힌 짧은 오와 긴 치마나 바지를 매치하였다.겉은 짧은 마갑과 코디할 수 있다. 나중에 짧은 마갑이 길어져서 발목까지 오는 긴 마갑이 되었다. 그 후 소매와 긴 마갑이 하나로 통합되었다. 의복은 여유롭고 넉넉한 H 모양을 띠며, 밑단은 발목 혹은 그 아래까지 내려오고 양쪽 트임은 없다. 또 뒤집힌 소매 형태를 사용하여 '소매가 뒤집힌 치파오'라고 이름 붙여지기도 했는데, 이것이 신식 치파오의 초석이 되었다(江南, 談雅麗, 2008). 1920년 초 상하이에 하이힐이 들어오면서 하이힐은 뭇 여성들의 인기를 독차지하게 되었다(王之瑜, 2008).

이 시기에 5.4 운동의 영향을 받은 여성들은 화장이 자신의 건강을 해치고 여성해방을 방해한다고 판단하여 장식하지 않은 자연스러운 모습을 추구하였다. 따라서 이 시기 역시 연한 화장 스타일이 유행하였다. 이때 여성의 얼굴은 대체로 가벼운 화장을 했고 초승달 같은 눈썹, 경계가 분명한 앵두 같은 입술

을 강조하였다(程乃珊, 2003). 이 시기 머리 스타일은 쌍원계(双圓髻)와 단발이 가장 유행하였다. 귀와 목이 드러나는 짧은 머리를 유지하며 앞머리를 통해 다양한 변화를 주었다. 이러한 변화로 전체적인 외모는 부드럽고 매끄러운 곡선 스타일로 완성되었다(卞向陽, 賈晶晶, 陳宝菊, 2008). 의상과 매치되는 것으로는 일반적으로 스타킹, 머리 장신구, 술 장식이 달린 비단 허리띠 등이 사용되었다.스타킹은 20세기 초 중국에 처음 도입되었으며(包天笑, 1974), 투명하여 유리 스타킹이라고도 불렸다(劉瑜, 2011). 보통 하이힐과 함께 매치되었고 이후에는 흰색과 검은색 스타킹이 유행하게 되었다. 술 장식의 비단 허리띠는 허리에 매는 것으로, 길고 넓적한 옅은 색의 비단 허리띠가 아래로 늘어져 있으며 그 끝에는 술 장식이 달려 있다(張愛玲, 1942).

여성의 자태를 그리는 데 있어서 이 시기 여성의 신체적 이미지는 전통과 현대의 도덕적 기준을 적절히 조합하여 만들어졌고, 그로부터 탄생한 자연스러운 시각적 요소를 통해 월분패 속 여성 이미지를 그려내곤 하였다(續慶慧, 2023). 여성들의 신체 윤곽선은 곡선이 거의 없었으며, 체형이 마치 나무토막처럼 납작하고 날씬하였다(蘇文生, 趙爽, 2010). 또한 대부분 등을 굽히고 가슴을 숨긴 자세로 묘사되었다(叶錦霓, 吳哲楷, 2023). 당시 서양의 문화가 도입되면서 중국에서도 여성들이 피부를 드러내는 등의 혁신적인 변화가 일어났지만, 중국의 전통문화가 여전히 주도적인 자리를 차지하고 있었기 때문에 이 시기 월분패는 여전히 중국식 건물과 정원 등의 야외 장면이 주를 이루었다. <표 7>는 1920년대의 월분패 여자이다.

<표 7> 1920년대 여성 이미지 요약

1920년대 여성 이미지.	
배경 특성	*월분패 발전의 상승기. *여학생의 이미지가 비교적 많다. *여성은 일반적으로 교육을 받을 수 있다.
의상 특성	*문명신장(文明新裝). *칼라 양식이 다양하다. *뒤집힌 소매. *마갑. *굽이 낮은 하이힐.수놓은 신발. *A자형의 치마. *스타킹이 유행이다.
얼굴 특성	*타원형 얼굴형. *눈썹이 짧고 굵다.
메이크업 특성	*옅은 메이크업. *분홍색 블러셔와 립컬러.
헤어 스타일 특성	*짧은 머리. *앞머리 있다. *쌍원(双圓髻)
포즈 특성	*평평한 가슴. *포즈가 다양해졌다. *미소는 이를 드러내지 않는다.

3) 1930년대

1930년대에 진입하면서 상하이는 패션 트렌드의 중심지로 떠오르게 되었고, '동양의 파리(東方巴黎)'로 불리며 번화한 도시의 면모를 뽐냈다. 1930년대는 중국 현대 여성복이 가장 찬란했던 시기로, 치파오(旗袍)는 이와 같은 여성복 가운데에서 대체 불가능한 위치를 확립하며 중국 여성복의 대표 주자가 되었다.동시에,월분패 역시 황금기를 맞게 되면서 여성 광고는 전성기에 들어섰다. 월분패의 주요 여성 이미지는 시대의 흐름에 따라 함께 변화하였다. 이 시기 여성들의 의상, 표정, 자세, 분위기는 모두 이전과 다르게 특색 있고 독특하며, "검은 머리에 봉황 눈, 맑고 아름다운 눈동자, 붉은 입술과 흰 치아, 유약하고 아름다운 체형(烏發鳳眼、明眸善睞、紅唇皓齒、窈窕婀娜)"으로 묘사되기도 하였다(胡云斌, 2005). 치파오의 변천과 유행으로 인해 여성들의 체형이 한층 더 강조되었는데, 비단 몸에 딱 맞을 뿐 아니라 S자 형태의 곡선을 부각했고, 허리를 잡거나 다리를 교차시켜 종아리나 허벅지 일부를 드러내고 머리에 손을 올리는 등 다양한 자세로 자신의 아름다움을 드러내기도 하였다. 그 당시 가장 유행했던 여성 이미지는 다음과 같이 표현할 수 있다. "까만 머리카락은 구불구불하여 새로운 서양식 스타일이 조화를 이루고, 비단으로 만든 치파오는 몸에 꼭 맞게 착용하는 것이 가장 중요하다. 희고 매끈한 팔과 살랑거리는 풍만한 엉덩이는 시선을 빼앗는다. 맨발이 새로운 유행이 되어 굽이 높은 가죽 신발을 신는다(頭上青絲發鉗燙, 西式千湾百曲新, 身上旗袍綾羅做, 最最要緊配称身;玉臂顯露够眼熱, 肥臀搖擺足銷魂;赤足算是時新樣, 足踏皮鞋要高跟)."(美術生活, 1935) 이러한 이미지 변화는 여성의 전통적인 옷차림, 외모, 행동에 대한 규범을 깨뜨렸으며, 여성들의 자신감과 개방성을 부각하였다.

이 시기의 치파오 스타일은 동서양의 조화와 다양한 변화를 특징으로 한다(黃强, 2008). 구조적으로는 서양의 재단 기술을 도입하여 의복이 더욱 몸에

맞도록 제작되었으며, X자 형태의 라인을 강조함으로써 여성의 아름다운 체형을 더욱 잘 드러낼 수 있었다(龔建培, 2011). 이렇듯 치파오는 동서양 특징을 모두 갖춘 현대 중국 여성의 공식 의복으로 자리매김하게 되었다. 또한 하이힐은 30년대에 이미 대중화된 상품으로 굽은 약 7cm 정도로 높아져 발등 라인을 강조하며 우아한 여성 스타일을 보여주었다.

1930년대는 중국 근대 미용 문화의 대표적인 시기이다.펌 스타일은 1930년대 상하이 여성의 대표적인 머리 스타일이었으며, 주로 사선 물결 모양을 이루는 '수추 물결 머리(手推波紋)'가 주를 이루었다. 이때의 화장법은 대담하고 과장된 특징을 가지고 있는데, 눈썹, 눈, 광대뼈, 볼 등 얼굴의 여러 부분에 연붉은색, 복숭아색, 주황색, 빨간색 등의 연지를 덧발라 얼굴을 발그레하고 부드러워 보이게 만들었다. 눈썹은 가늘고 긴 버들눈썹이 유행했으며, 더 얇을수록 더 세련된 것으로 여겨졌다. 입술은 오랫동안 중국에서 인기 있던 앵두 같은 작은 입술에서 벗어나 원래의 입술 모양을 따라 크게 그리고, 립스틱의 색은 진한 빨강이 주를 이루었다(申報, 1937).

여성의 자태를 그리는 데 있어서 이 시기에는 서양 문화의 영향과 미모를 중요하게 생각하는 트렌드 변화로 인해 여성들의 차림새와 심미관이 크게 변화하였다. 이렇듯 이목구비 표현과 화장법 모두 이전과 크게 달라진 것을 알 수 있다. 이 시기 여성들의 이목구비는 쌍꺼풀이 있는 큰 눈, 둥글고 갸름한 얼굴이 특징이었다. 또한 가늘고 긴 버들눈썹을 강조하고, 눈두덩이와 볼에 동일한 색의 블러셔를 사용하곤 하였다. 도톰한 입술이 유행이었고, 신체적으로는 이전에 얇고 왜소한 모습과는 달리 건강하고 풍만한 형태로 변화했으며, 골프, 수영, 승마 등 야외 활동이 인기를 끌면서 건강한 아름다움이 여성미의 새로운 기준 중 하나가 되었다. 또한 여성의 표정 역시 한층 더 다채로워졌다(叶錦霓, 吳哲楷, 2023). 표정이 밝아지고, 눈빛이 생동감 넘치며, 자세 역시 소극적인 것에서 활기찬 것으로 변화하였다. 중국의 현대화가 빠르게 이루어지

고 개방적 문화 사상이 발전하면서 여성의 지위도 상당히 향상되었다. 여성의 아름다움에 대한 새로운 기준이 정립되고 유행하게 되자 여성들은 다양한 상황에서 새로운 역할을 맡게 될 뿐만 아니라 사교 및 오락 활동을 자유로이 할 수 있게 되었다. 당시 유행을 좇던 여성들은 각종 무도회를 즐기며 자신의 아름다운 의상과 하이힐을 자랑스럽게 과시하기도 하였다(吳昊, 2008). <표 8>는 1930년대의 월분패 여자이다.

<표 8> 1930년대 여성 이미지 요약

1930년대 여성 이미지	
배경 특성	*월분패 발전의 황금기. *문화적 사상은 개방적이다. *여성들은 사회생활을 할 수 있다. *모던한 패셔너블한 여자들이 많다. *개량된 치파오.
의상 특성	*타이트한 몸매에 곡선이 있고 모양이 다양하. *의상 실루엣이 A자 모양이다. *서양식 재단 공예.
얼굴 특성	*하이힐. *둥근 얼굴형. *가늘고 긴 눈썹형.
메이크업 특성	*쌍꺼풀. *농염한 메이크업. *핑크-오렌지 아이섀도, 블러셔와 립컬러.
헤어 스타일 특성	*펌.
포즈 특성	*가슴 라인을 돋보이게 한다. *표정이 풍부하다. *자세가 섹시하고 여성스럽다. *웃을 때 이를 드러내다.

4) 1940년대

1937년부터 중국은 격변의 시기에 들어섰으며, 월분패 광고는 서서히 침체기로 접어 들었다. 그러나 패션 트렌드 측면에서 치파오는 1930년대 중반의 황금 시대를 거쳐 이 시기에 독자적인 스타일을 선보였으며(卞向陽, 2003), 전 국민 여성의 옷차림으로 퍼져갔다. 당시 여성들의 의복 실용성에 대한 니즈를 충족하기 위해 치파오는 짧은 치마 스타일의 특성을 이어가며 간결하고 몸에 딱 들어맞는 실용적인 방향으로 발전하였으며, 주 소재는 면 원단이었다. 전반적으로 이 시기의 치파오는 전쟁, 사회적 변화 및 국제적인 패션 영향의 다양한 영향을 받았으며, 주로 소박한 스타일이었고, 전례없는 포용력과 적합성을 보여주었다(吳欣、趙波, 2020). 1945년 이후, 우아하고 화려한 치파오가 다시 유행하기 시작하였다. 머메이드 스커트와 치파오가 결합하여 우아하고 화려한 중서양식 치파오 스타일이 등장하였다.넓은 어깨 패드 코트가 강하고 독립적인 여성의 이미지를 형성하였다。줄곧 부드럽고 약했던 여성 이미지의 미의 기준을 뒤엎고 전쟁 시기에 '여성의 힘'의 상징이 되었다. 장갑, 브로치, 핸드백도 인기 있는 코디 아이템이 되었다. 또한, 이 시기에 순수한 서양 스타일의 의복 스타일도 자주 보였는데, 예를 들면 각종 서양식 원피스가 있었다.하이힐은 여전히 트렌디한 여성의 기준이었다. 전쟁이 패션 스타일을 변화시켰고, 1930년대 우아했던 외관과 달리 1940년대 하이힐 스타일은 더 힘이 있으며, 굽이 굵고 높지 않다.

전쟁 시기에는 생기 있는 패션 스타일이 필요하였다. 이미지 심미적 스타일은 한층 더 건강하고 맑고, 풍만하며 힘이 있는 것이었다. 머리 스타일은 펌과 올림머리가 주를 이루었으며, 앞머리는 없이 얼굴 전체를 드러냈다. 화장은 이상할수록 유행이었으며, 서양식 입체적인 메이크업에 중점을 두었다(樂正, 1991). 얼굴의 입체적 특징을 강조하기 위해 눈썹을 높이 올렸다. 전체적인 화

장은 전반적으로 활기차고 생기 넘치는 느낌을 줄 뿐 아니라 여성의 섹시하고 매혹적인 느낌도 물씬 풍겼다.

여성의 자태를 그리는 데 있어서 이 기간의 여성들은 더욱 독립적이고 강했으며, 사회 및 경제 발전에서 중요성이 두드러지기 시작하여 사회적으로 주목을 받고, 사회적 지위도 지속적으로 향상되었다. 여성은 더는 남성을 모방하여 양성평등을 실현할 필요 없이, 여성의 긍지와 여성의 권위 신장을 충분히 드러내게 되었다(李德生, 2009). 이 시기 여성은 고개를 들고 가슴을 편 채 우아하고 꼿꼿한 모습을 보이며 보조개가 꽃을 피우듯 웃는 모습이었다. 개량된 치파오든 서양식 복장이든 과거 전통적인 여성의 내성적인 이미지와 달리, 이 시기의 여성들은 건강한 생활 방식을 중시하며 우아하고 생기발랄했고, 심지어 털털하게 오토바이를 타는 모습은 굴레에 맞서 저항한 이 시기 여성들의 자신감을 보여준다. <표 9>는 1940년대의 월분패 여자이다.

<표 9> 1940년대 여성 이미지 요약

1940년대 여성 이미지	
배경 특성	*월분패 발전의 쇠퇴기. *전란 시기. *여성의 힘.
의상 특성	*서양식 드레스. *개량된 치파오. *간결한 스타일.
얼굴 특성	*둥근 얼굴형. *올라간 눈썹 모양. *쌍꺼풀.
메이크업 특성	*입체적인 메이크업. *어두운 아이섀도우. *선명한 립 컬러.
헤어 스타일 특성	*펌. 승리 헤어롤.
포즈 특성	*당당하고 우뚝 솟은 자태. *웃을 때 이를 드러낸다. *생기가 넘치다.

월분패의 여성 의복과 이미지를 전반적으로 보면, 1910년대의 상의와 치마(바지)를 대표하는 전통 여성, 1920년대의 문명신장(文明新装)을 대표하는 학생 이미지, 1930년대의 개량된 치파오를 대표로 하는 모던한 젊은 여성 이미지, 그리고 1940년대의 중국과 서양이 합병된 근대 여성 이미지로의 변화과정을 거쳤다(龔建培, 2011).

IV. 디지털 패션쇼 기획

1. 주제 설정 및 포스터

1) 주제 설정

패션쇼의 구성에서 주제 설정 단계에서는 쇼에서 전시할 의상에 따라 주제와 컨셉을 결정한다(성유정,권기영, 2009). 이번 디지털 패션쇼 디자인은 중화민국 시대 몸과 사상 그리고 자아 해방을 위해 변해가고 전진했던 여성들에게 헌정하는 애정시다. 월분패에 등장하는 여성의 단계별 복장 이미지 변화를 표현하고, 중화민국 시대 여성 집단이 사회적 역할 변화를 위해 복식 이미지로 그들의 지위 상승과 사상의 족쇄를 풀었다는 것을 은유적으로 표현할 수 있다. 따라서 이번 디지털 패션쇼는 중화민국 시대 유명 작가 장애령(張愛玲)이 쓴 수필 『更衣記』를 핵심 주제로 선정하였고, 부제목은 "嬗變"이다.

장애령(張愛玲)은 중국 현대 여성 작가로서 의상과 패션에 독특한 안목을 지니고 있다.장애령의『更衣記』에는 20세기 상반기 중국 시대상은 물론 당시의 사회심리와 문화적 분위기가 깊이 반영되어 있다. 남성 중심 사회에서 여성들은 감시와 통제의 대상이었는데, 장애령은 자신의 글을 통해 이러한 사회현상을 예리하게 비판하였다. 섬세한 필력으로 여성이 처한 곤경을 묘사했을 뿐 아니라 여성의 담론권을 위해 투쟁하며 여성지위의 불평등함에 대한 분노를 드러냈다. “우리 모두가 자신이 입은 옷 안에서 살고 있다”라는 장애령의 말은 모든 사람이 자신만의 성격, 스타일을 갖고 각자의 길을 걷고 있으므로 모두가 유일무이하고 대체 불가능한 존재라는 것을 의미한다. 이번 디지털 패

션쇼의 주제로 삼은 장애령의 수필 『更衣記』는 시대상에 따른 복식변화 뿐 아니라 문학적 의미로 해석할 여지도 있는 제목이다. 우선 주제를 통해 알 수 있듯 패션쇼는 시대별 의상특징과 변천사를 직접 보여주고 있다. 다음으로 의상의 변화는 시대의 진보와 여성 지위 향상의 은유이기도 하다. 장애령(張愛玲)은 근대 여성 대표작가로서 그녀의 글과 사상은 수많은 여성들에게 영향을 미쳤다. 본 패션쇼 또한 민국시대에 몸과 마음, 자아해방을 위해 변화와 전진을 거듭했던 여성에게 존경을 표하고자 한다.

2) 포스터 제작

포스터는 패션쇼의 효과적인 정보 전달 도구로서 명료한 디자인, 문구, 이미지를 통해 이번 디지털 패션쇼 행사의 핵심 정보를 전달할 수 있다. 동시에 포스터는 소셜미디어로 공유되고 전파되어 본 연구주제인 월분패의 디지털 패션쇼의 소셜미디어 플랫폼 상의 노출도를 높일 수 있으므로 중요한 부분이다.

이번 패션쇼의 포스터를 제작할 때 월분패의 광고 포스터 속성을 그대로 유지할 수 있도록 월분패 광고화를 한 장 골라 이미지 처리(Image Processing) 방법으로 월분패 이미지에 포스터 제작을 직접 진행하기로 하였다. 이미지 처리는 기존 이미지를 수정, 조정, 개선하는 과정이다. 여기에는 색 보정, 결함 복원, 필터 및 효과 적용, 자르기 및 크기 조정 등의 조작이 포함되는데, 이를 통해 이미지의 외관, 품질, 예술 효과를 변화시킬 수 있다. 구체적인 포스터 디자인 제작 절차는 다음과 같다.

먼저, 포스터의 메인 월분패 모델 이미지를 1930년대 월분패 이미지를 선정하였다. 1930년대가 월분패의 전성기로 의상과 헤어 및 메이크업, 액세서리 등의 발전이 성숙기에 이르러 가장 대표성이 높다고 판단하였기 때문이다. 또 포스터 속 모델 캐릭터를 주요 비주얼 센터로 구현하기 위해 두 명의 여성 캐

릭터가 있는 월분패 광고화를 보정할 이미지로 선택하였다. 동시에 월분패 이미지가 보여주는 색채 분위기, 인물 스타일, 의상 양식, 테두리 문양 등이 디지털 패션쇼의 복고 느낌과 부합하도록 구성하였으며 포스터 제작 완성 후에 이상적인 효과를 전달할 수 있을 것이라 판단하였다. 또한 선정된 월분패 이미지를 통한 이상적 디자인 효과 구현하기 위한 기술적 가능성도 고려하여 제작하였다.

둘째, 월분패 이미지에 대한 시각적 기획을 진행하였다. 배경에 사용될 색상과 문양 등을 고려하여 월분패의 대표적 이미지를 연출하고자 하였다. 원래 포스터 이미지 속 인물과 배경을 약간의 동적 효과 처리를 적용하고자 했으나, 논문에서의 동적 효과 구현이 불가능하므로 정적 포스터 형식을 유지하였다. 그런 다음 이번 패션쇼의 주제 이름, 쇼 챕터 등에 대한 정보를 조판하여 배치와 크기를 조정하고 포스터의 레이아웃을 체계적이고 아름답게 만들었다. 특히 부제목 디자인에 있어서는 별도의 서체를 디자인하여 빨간 바탕에 하얀 글자 형식을 시뮬레이션함으로써 도장의 인장 형식을 표현하고자 하였다. 이를 통해 화면의 색채 시각 효과를 증대시킬 뿐 아니라 서예 작품에 사용되는 제목 방식을 표현하고자 하였다.

마지막으로 이미지 처리 과정을 진행하였다. 화면 속 두 모델에 대한 디지털 이미지 제작하여 화면 중간 위치에 좌우 대칭으로 배치함으로써 시각적 안정성과 조화를 도모하였다. 동시에 화면 밝기를 높이되 복고적 느낌은 유지하고자 하였다. 모델 이미지 테두리 문양이 탁해지는 것을 방지하기 위해 선명한 문양을 다시 제작하였으며 전체적인 색채 톤과 조화를 이루도록 따뜻한 조도의 필터 효과를 적용하였다. 이와같이 몇 가지 단계를 거쳐 최종 포스터를 완성하였으며, <표 10>은 포스터의 제작 과정에 대해 정리하였다. 완성된 월분패 디지털 패션쇼의 최종 포스터는 <그림 15>같다.

<표 10> 포스터의 제작 과정

	처리 과정
	1. 제목 내용을 수정한다. 2. 필요한 패턴을 제거한다. 3. 인물을 디지털 인물로 교체한다. 4. 포스터 테두리 문양을 새로 그린다. 5. 디지털 패션쇼 관련 문자 설명을 추가한다.

<그림 15> 디지털 패션쇼 포스터

2. 내러티브 기획

성유정, 권기영(2009)의『패션디자인 프로세스와 스토리텔링의 관계 정립에 관한 연구』에서는 패션을 스토리텔링 서사의 한 장르로 해석하는 근거를 제시하였다. 패션은 이야기 그 자체가 될 수도 있고, 이야기를 전달하는 매체가 될 수도 있으며, 개개인이 독특한 방식으로 입고 표현할 수 있으며, 이는 스토리텔링을 통해 설명할 수 있다. 이번 패션쇼는 완전히 가상화된 3D 패션 필름 형태로 제작되었으며, 서사적 요소를 가지고 있다(박소형, 임은혁, 2018). 서사적이라는 것은 간단히 말해 어떤 일을 설명하는 성격을 가지며, 정보와 문화를 전달하는 방식으로, 서사의 매체는 말과 언어에서 확장되어 화면, 소리, 동작, 공간 등 언어가 아닌 표현 형태로 나타난다. 패션쇼 설계는 패션쇼장 무대 설계, 조명, 음악에서부터 모델의 퍼포먼스에 이르기까지 고유한 설계 언어를 통해 서사적인 요소를 완성한다. 서사적 설계는 패션쇼에 깊이감을 더하고, 관람성을 높일 수 있으며, 시각과 청각적 언어를 풍부하게 제공하여 관객이 보다 깊게 체험하고, 다양한 해석 관점을 가질 수 있게 만든다. 이는 디자이너의 주제에 대한 영감과 이념을 종합적으로 반영하는 것이다(呂晶, 2015). 패션쇼의 본질은 패션을 전시하는 것이다. 그러나 많은 패션 자체가 이미 어느 정도의 서사성을 가지고 있다. 패션 릴리스는 컬렉션 릴리스이므로 패션쇼 내에서 전체 패션 컬렉션의 색상, 소재, 패턴, 실루엣, 디테일 등이 일관성을 가지고 독립적으로 존재해야 한다. 따라서 패션쇼의 주제는 종종 패션 자체의 주제와 관련이 있으며, 조명, 무대, 음악, 소품 등을 통해 서사적인 공간을 조성하고 모델의 연기로 내러티브를 완성한다. 그러나 근본적으로 패션 디자인 자체이든 패션쇼의 공연 형식이든, 이 모든 것은 디자이너의 감정 표현인 것이다.

월분패 여성 이미지 발전 과정을 정리하여 네 단계로 나누어봄으로써 변화하는 시대적 흐름을 명확하게 파악할 수 있고, 가상 패션쇼를 기획하면서 다

양한 목적과 장점을 얻을 수 있다. 먼저 감정 전달과 주제 표현이 가능하다. 월분패를 네 단계로 나누어 각 시기의 복식 특징을 더 잘 전달할 수 있으며, 각 시대마다 독특한 환경적 분위기가 있어 관객과 더 깊은 감정 공감을 형성하는 데 도움이 된다. 또한 시각적 변화와 신선함을 줄 수 있다. 월분패를 네 단계로 나누어 무대 공간과 의상에서 시각적 변화와 참신함을 줄 수 있으며, 단조로움을 피할 수 있다. 마지막으로 플롯과 스토리텔링에 용이하다. 월분패를 네 단계로 나누면 다양한 무대의 시각과 의상 언어를 활용하여 더 다채로운 플롯과 스토리텔링을 갖춘 패션쇼를 구축하는 데 도움이 된다. 각 시기의 작은 테마와 발전 흐름을 패션쇼의 큰 주제와 일치시키면 패션쇼에 보다 풍부한 깊이와 내용감을 더할 수 있다.

따라서 본 패션쇼는 『更衣記』를 테마로, 4개 시대의 월분패 여성복 유행 변화의 특징을 결합하여 “기(起)-승(承)-전(轉)-합(合)”의 4개의 서브테마를 특별히 설정하였다. 이는 챕터(chapter)라고도 부를 수 있으며, 관객이 패션쇼의 내용을 더 잘 이해할 수 있도록 하고, 동시에 패션쇼의 구조와 계층을 보여주기 위한 것이다. 이 4개의 서브 테마는 시대별로 여성들이 중국과 서양 유행을 수용하는 정도의 변화 뿐 아니라 여성 지위의 변화 및 몸과 마음의 해방 정도를 은유적으로 나타낸다. 이처럼 본 패션쇼에서 여성 유행과 역사적 변천을 긴밀히 연계함으로써 관객에게 독특한 시각적 경험을 선사한다.

Chapter 1: 기(起)는 여성의 자아의식이 처음 깨어나는 것을 의미한다. 전통 의상 이미지가 여전히 주요 의상 양식으로 남아있으나, 실루엣과 칼라 등에서 변화가 시작되었다. 가족과 사회에 대한 복종에서 자아 인식의 추구로 전환하기 시작한 것이며, 이런 점이 의상을 통해 반영되었다.

Chapter 2: 승(承)은 여성의 신체 해방을 시작으로 인간에 대한 탐구로 확대된 것을 의미한다. 문명신장의 등장은 여성의 신체적 해방 이후 인간에 대한 탐구로의 확장을 의미한다. 이 장면은 여성들이 새로운 역사적 배경 속에서

전통적 구속에서 벗어나 자유와 해방을 추구하며 새로운 의상 양식을 시도하는 과정을 보여준다.

Chapter 3: 전(轉)은 건강미가 여성미의 새로운 기준이 된 것을 의미한다. 개량치파오의 등장은 여성의 미에 대한 인식 변화를 대표한다. 이 아름다움은 내면에서부터 외면으로 표출되는 것으로, 전통적인 유약한 아름다움에서 점차 건강하고 활기찬 아름다움로 변화하고 있음을 보여준다.

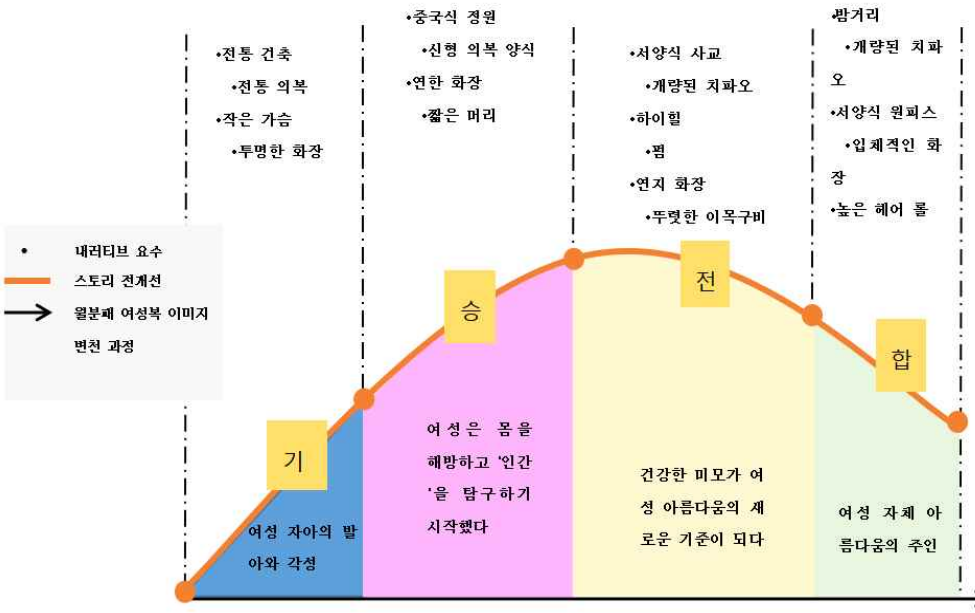
Chapter 4: 합(合)은 여성 스스로가 자신의 미를 주도하게 된 것을 의미한다. 중국과 서양 의상의 융합 및 공존은 여성이 자신의 아름다움에 대한 주도력이 향상되었음을 보여준다. 점차 자신만의 독특한 스타일을 창조해가는 모습이다.

각 시대 의상 양식을 분석 정리하는 것 외에도 스토리의 설계 및 구성도 분석하여 전체 패션쇼 스토리라인을 구축하였다. Chapter 1의 요소로는 전통건축, 평평한 가슴, 화장기 없는 얼굴, 헤어스타일, 보법 등이, Chapter 2의 요소로는 정원, 평평한 가슴, 자연스러운 화장, 단발 등이, Chapter 3의 요소로는 사교장소, 하이힐, 곡선미, 진한 화장, 파마 등이, Chapter 4의 요소로는 유럽풍 거리, 입체화장, 높은 헤어볼륨 등이 사용되었다. 이를 바탕으로 각 시대의 장면, 모델, 워킹, 조명, 음향 등을 최대한 구현하여 관람시 몰입도와 감상 가치를 극대화하고자 하였다. 위의 내용을 정리한 표는 다음과 같다<표 11>.

전체적으로 이러한 의상들을 통해 서로 다른 시대의 의상 양식과 흐름을 이해할 수 있다. 이 의상들은 패션의 산물일 뿐 아니라 시대의 증언이기도 하다. 이들은 우리가 그 시기 여성들의 성장과 발전, 미에 대한 추구와 자유에 대한 갈망을 느낄 수 있도록 돕는다. 이 과정에서 우리는 여성 지위 향상과 사회 발전에 공헌한 여성들을 기억하고 있어야 한다.

<표 11> 내러티브 파트의 내용

PART 1	PART 2	PART 3	PART 4
기 (起)	승 (承)	전 (转)	합 (合)
여성 자아의 발아와 각성	여성은 몸을 해방하고 '인간'을 탐구하기 시작했다	건강한 미모가 여성 아름다움의 새로운 기준이 되다	여성 자체 아름다움의 주인
내러티브 요소			
전통 건축	중국식 정원	서양식 사교	밤거리
전통 오(袄)와 치마 (바지)	신형 오(袄)와 치마 (바지)	개량된 치파오	개량된 치파오
작은 가슴	오(袄), 치마. 짧은 조끼	곡선의 아름다움	서양식 원피스
투명한 화장	긴 조끼	하이힐	입체적인 화장
전통 헤어스타일	큰 소매의 초기 치파오	뚜렷한 이목구비	높은 헤어 롤
느린 걸음	개량된 치파오	연지 화장	힘 있는 느낌
	작은 가슴	펌	힘찬 걸음
	연한 화장	섹시한 걸음	
	짧은 머리		
	자연스러운 걸음		



3. 패션쇼 스타일 선정

본 연구에 사용한 데이터에 대한 내용에서 현재 중국 내에서 찾을 수 있는 인터넷, 문헌, 잡지, 논문 등에서 수집한 총 283개를 월분패를 활용하여 분석하였다。1910년대 표본은 31개로 전체의 11%를 차지하며, 1920년대 표본은 94개로 전체의 33%를 차지하며, 1930년대 표본은 87개로 전체의 31%를 차지하며, 1940년대 표본은 71개로 전체의 25%를 차지한다.

패션쇼는 의상 시리즈의 수량에 대한 특별한 기준이 없다. 브랜드나 디자이너의 디자인 철학, 스타일, 패션쇼 규모 등에 따라 다를 수 있다. 일반적으로 패션쇼의 의상 시리즈 수는 보통 20-60세트 사이이나, 이것도 절대적 기준은 아니다. 일부 브랜드는 큰 규모의 시리즈를 선보일 수 있고, 일부는 선별적으로 소규모이지만 한층 정교한 시리즈에 초점을 맞출 수 있다. 예를 들어, 프라다 2024 봄·여름 컬렉션(Prada 2024 S/S Collection)은 총 47벌의 룩을 선보였고, 크리스찬 디올 2024 봄·여름 컬렉션(Christian Dior 2024 S/S Collection)은 총 78벌의 룩을 선보였다. 버버리 2024 봄·여름 컬렉션(Burberry 2024 S/S Collection)은 총 55벌, 발망 2024 봄·여름 컬렉션(Balmain 2024 S/S Collection)은 54벌, 루이비통 2024 봄·여름 컬렉션(Louis Vuitton 2024 S/S Collection)은 46벌의 룩을 선보였다. 국제적으로 유명 패션쇼 브랜드들의 사례를 참고하고, 연구자의 실제 패션쇼 기획 참여 경험을 더하여, 월분패 이미지 자료도 충분한 점을 고려해 본 디지털 패션쇼에 선보일 의상 시리즈의 총 수량을 60벌로 정하고, 각 서브 테마(Chapter)별로 15벌씩 선보이기로 하였다.

월분패 데이터에서 의상 전시 샘플을 선정할 때, 본 연구는 우선 각 시대의 대표적인 의상 스타일과 인물 스타일링을 선정하여 시대적 특징을 반영한 디지털 인물 이미지를 구현하는 것을 고려하였다. 다음으로, 전체적인 의상을 볼 수 있도록 의상 모습이 완전하게 드러난 여성 인물 이미지를 우선적으로 선정

하였다. 마지막으로, 동일 스타일 의상 선정 시에는 아름다움의 다양성 측면에서 색상이 중복되지 않도록 하여 전체적인 감상 가치를 높이고자 하였다.

위 세 가지 고려 사항을 바탕으로 본 연구는 앞서 월분패 이론 배경 부분을 토대로 의상 양식, 헤어 메이크업 스타일, 액세서리 등 세 요소의 특징 분석 및 요약 정리 후 이를 토대로 각 서브테마의 의상 샘플을 선정하였다. 다음은 각 서브테마 의상 이미지 선정 과정이다.

1) 1910년대 의상 이미지

1910년대에는 주로 두 가지 유형의 의상 조합이 유행하였다. 첫 번째는 원보령(元寶領)의 오(襖)와 마면 치마(馬面裙) 또는 좁은 바지 조합이다. 오(襖)는 A자 실루엣에 무릎 위 길이이며, 소매는 좁으며, 옷깃과 귓불이 같은 높이에 있고 가슴은 평평하다. 마면 치마(馬面裙)은 전통적인 주름진 앞치마 양식이며, 바지는 발목 부위까지 내려오고 바지저고리가 좁다. 두 번째는 정상 옷깃의 오(襖)에 검은 치마 또는 바지를 조합한 것이다. 오(襖)의 옷깃이 정상 높이로 돌아오며, 치마는 모던 치마 양식을 보인다. 검은 색의 원피스 치마를 입는 양식이 일부 여학생 사이에서 유행하였다.

1910년대 여성들의 얼굴은 기본적으로 화장 없는 상태였다. 얼굴 형태는 조금 가늘며, 평평한 선이 주를 이루며, 눈 모양은 가늘고 홑꺼풀이었다. 입술 모양은 작고 도드라지지 않으며, 별다른 입술색 없이 자연스러운 형태를 띤다. 젊은 여성 사이에서는 제비 꼬리 앞머리(燕尾劉海)가 유행하였다. 가운데에서 갈라져 좌우로 내려오는 긴 변발(長辮子) 형태이다. 뒤쪽으로는 계(髻)를 짓거나 긴 단발을 묶었다.

1910년대 여성들이 주로 신은 신발은 평탄한 신발로 문양 장식이 많지 않았다. 또한 '루이스 힐'(Louis Heels)이라 불리는 서양식 고형 굽의 구두도 나타

났다. 장신구와 액세서리로는 진주 목걸이, 보석 반지, 서양식 가방, 원판 진주 목걸이, 팔찌, 머리띠 등이 있다. <표 12>는 선정된 1910년대 의상 이미지이다.

<표 12> 1910년대 의상 이미지

Chapter 1 : 기(起)
인물 수: 15 **의상**: 원보령(元寶領)의 오(襖)와 마면 치마(馬面裙) 또는 좁은 바지 조합이다; 정상 옷깃의 오(襖)에 검은 치마 또는 바지를 조합한 것이다; 전체적으로 보면 큰 A자 실루엣을 이룬다. **메이크업**: 내추럴 스타일. **헤어**: 제비 꼬리 앞머리(燕尾劉海), 앞머리 없은 계(髻). **액세서리**: 평탄한 신발, 스타킹.

2) 1920년대 의상 이미지

1920년대에는 주로 3가지 의상 스타일이 유행하였다. 첫 번째는 뒤집힌 소매(倒大袖)의 짧은 오(襖)과 치마 또는 홑바지 조합으로, 이를 문명신장(文明新裝)이라고도 한다. 오(襖)은 A자 실루엣에 허리 위 길이로 허리끈으로 당겨 입으며, 소매 위는 좁고 아래는 넓으며 소매 끝이 넓다. 소매 길이는 거의 팔꿈치 부위까지 올라온다. 옷깃 모양은 다양한데, 완만한 곡선의 브이넥 또는 옷깃 없는 차이나카라도 있었다. 치마는 껴입는 모던 치마 양식으로 종아리 선까지 내려오는 길이다. 바지는 통이 넓으나 바지 길이가 짧아져 블랙 또는 화이트 스타킹과 함께 입기도 한다. 두 번째는 첫 번째 의상에 짧은 마갑(短馬甲)을 추가한 3피스 양식이다. 마갑은 허리 위 길이이고 소매가 없다. 세 번째는 뒤집힌 소매와 장마갑(長馬甲) 조합인데, 장마갑은 발목 위 길이이고 소매가 없으며, 옷 실루엣은 H자 형태로 길쭉하다.

1920년대 여성의 화장 스타일은 대체로 내추럴 메이크업이 주를 이룬다. 백조의 목과 같은 길고 가는 얼굴에 창백한 베이스를 깔고 볼에 분홍빛 화사한 블러셔를 칠하였다. 입술은 작고 분홍빛을 띄며, 눈썹은 자연스러우면서 약간 굵다. 헤어스타일은 쌍원계(双圓髻)와 이마를 가리는 앞머리나 짧은 페이스컷이 유행하였다.

1920년대 여성들이 낮은 굽이나 하이힐을 시도하기 시작하였다. 끈 신발, 컷아웃 스타일이 주를 이룬다. 귀걸이, 손 액세서리, 목걸이 등 보석 외에도 스타킹, 꽃장식 머리핀, 주름장식 소재 모피 벨트, 부채, 당기는 지퍼 반지갑 가방, 손목 장갑, 목도리 등이 유행하였다. <표 13>는 선정된 1920년대 의상 이미지이다.

<표 13> 1920년대 의상 이미지

Chapter 2 : 승(承)

인물 수: 15

의상: 뒤집힌 소매(倒大袖)의 짧은 오(襖)과 치마 또는 통바지 조합이다; 첫 번째 의상에 짧은 마갑(短馬甲)을 추가한 3피스 양식이다; 뒤집힌 소매와 장마갑(長馬甲) 조합이다; 전체적으로 보면 큰 A자 실루엣을 이룬다.

메이크업: 내추럴 스타일.

헤어: 쌍원계(双圓髻), 짧은 머리.

액세서리: 낮은 굽은 하이힐, 목걸.

3) 1930년대 의상 이미지

1930년대에는 주로 개량치파오(改良旗袍)가 유행하였다. 중서양 혼합 양식과 변화된 스타일 특징을 지니며, 전체적으로 화려하고 섹시한 스타일이다. 서양식 재단 기법 도입으로 치파오가 신체 곡선을 따라 보기에 X실루엣을 이룬다. 주요 변화는 치파오의 길이, 소매, 절개 높이, 소재 등에서 찾을 수 있다. 발목 부위 이상 길이 혹은 장식이 땅을 쓸 정도로 긴 치파오를 바닥에 끌리는 치파오(掃地旗袍)라 한다.이동 편의를 위해 양쪽 절개가 추가되었는데, 높은 절개와 낮은 절개가 있다. 긴 치파오에는 높은 절개가 유행하였다. 치파오의 옷깃은 주로 높은 오픈칼라가 유행하는데 목 정중앙까지 열려있고 1-5열의 단추로 고정한다.단추 장식이 많아 화려함이 돋보인다. 옷깃 스타일로는 흔한 대금(大襟) 외에 양금(兩襟) 스타일도 있는데 양쪽에 개방된 옷깃이 특징이며 일측은 장식으로 삼는다. 이 시기에 뒤집힌 소매는 완전히 사라지고 소매 길이도 다양해져 긴소매, 7부소매, 반소매 등 개방적 옷깃 소매 유형이 생겼다. 기본 원단도 서양 원단 도입으로 기존의 인단트렌 원단(陰丹士林布) 이외에 얼룩조사(喬其紗)와 같은 매우 얇고 투명한 소재를 사용하기 시작한다. 문양은 꽃잠을 비롯한 아르 데코(ART DECO)요소가 도입되어 기하학 문양과 방사선 문양 등이 많다.

1930년대 여성은 강렬한 컬러의 화장 스타일을 선호한다. 얼굴 형태는 둥근 모양의 곡선적인 윤곽을 이루며 하얀 보정베이스에 겹쌍꺼풀 눈매와 큰 눈, 구불구불한 가는 눈썹을 하고 있다. 분핑 혹은 주황색 아이섀도우와 블러셔가 특징이며, 입술은 부푼 모양에 빨간색 혹은 핑크 주황색을 띤다. 헤어스타일은 경사진 파동 펌의 수추 물결 머리(手推波紋, 손으로 만드는 파도 펌)가 주류를 이루는 가운데, 짧은 머리도 여전히 유행한다.

1930년대에는 주로 발볼이 드러나는 하이힐이 유행하였다. 신발 끝이 둥글

고 뭉툭하며 끈이 없으며 굽의 곡선이 곧은 경향이 있어 발등 라인이 돋보였다. 장신구는 계속 유행했고 의상 액세서리로는 망토, 모피의 재킷 등이 주를 이루었다. <표 14>는 선정된 1930년대 의상 이미지이다.

<표 14> 1930년대 의상 이미지

Chapter 3 : 전(轉)

인물 수: 15

의상: 복잡하고 화려한 스타일의 개량 치파오; 전체적으로 X자 실루엣을 이룬다.

메이크업: 강렬한 컬러의 화장 스타일, 아이섀도우와 블러셔를 강조.

헤어: 펌, 수추 물결 머리.

액세서리: 발이 드러나는 하이힐, 망토, 장갑.

4) 1940년대 의상 이미지

1940년대 대표 복식은 서양식 원피스였다. 치파오도 꾸준히 유행했지만 서양식 원피스는 이 시기 월분패에서 비교적 트렌디한 패션 스타일이었다. 전체적인 스타일은 심플한 편이며 프릴이나 퍼 요소 등의 장식이 있다. 이 시기에는 서양식 머메이드 라인과 치파오 양식이 어우러져 서양식 치파오 양식이 생겨나기도 하였다.

1940년대 여성 화장은 입체적 효과에 초점을 맞춘다. 눈썹 윗선을 높이 올려 깊은 눈동자를 돋보이게 하며, 주황색 아이섀도를 눈썹과 눈 사이에 펴 발라 자연스러운 그림자 효과를 준다. 가는 아이라이너와 붉은색 입술, 부푼 입술이 특징이다. 헤어스타일로는 파마와 볼 세팅 헤어가 주를 이루는 가운데, 앞머리를 없애 전체 얼굴을 드러냈다. 승리 헤어롤(胜利發卷)이 가장 대표적인데, 이마 앞머리를 양옆으로 빗어내리듯 큰 소용돌이 볼륨을 만든 뒤 머리카락을 뒤로 몰아 모아 머리꼭대기에 고정하는 스타일이다.

1940년대에도 발등이 드러나는 하이힐이 주류를 이루었는데, 앞굽에 리본 장식 등을 더하는 경우가 많았다. 옷 액세서리로 모피의 어깨 패드가 들어간 재킷이 유행했고, 장신구와 액세서리는 1930년대와 유사하게 구성되었다. <표 15>는 선정된 1940년대 의상 이미지이다.

<표 15> 1940년대 의상 이미지

Chapter 4 : 합(合)

인물 수: 15

의상: 서양식 원피스; 치파오; 전체적으로 X자 실루엣을 이룬다.

메이크업: 입체적 효과.

헤어: 승리 헤어롤(胜利發卷), 앞머리를 없애 전체 얼굴을 드러냈다.

액세서리: 발등이 드러나는 하이힐.

V. 디지털 패션쇼 제작

주제와 내러티브 전개를 확정한 후 본 연구의 핵심 콘텐츠인 디지털 패션쇼 제작 관련 중요 시청각 요소들, 즉 디지털 모델, 디지털 의상, 디지털 장면, 조명음향 등 4대 주요 구성요소를 중심으로 실제 제작 사례를 분석 및 정리하여 개발 프로세스와 각 요소의 고려사항을 도출하였다. 이상적인 디지털 모델을 구현하기 위해 디지털 모델의 체형 비율을 분석하고 조정하여 두 가지 디지털 모델을 설계하고 각 서브테마의 스타일에 맞게 메이크업과 헤어 스타일을 디자인하고 제작하였다. 또 서브테마별 패션쇼 스타일에 맞춰 모델의 포즈와 모션을 디자인하였다. 디지털 의상 부문으로는 의상 패턴 제작, 1차 3D 시뮬레이션, 비교 분석, 3D 렌더링 등의 과정을 포함한다. 디지털 장면은 월분패 여성복의 스타일 특징과 서브테마의 내러티브 맥락에 맞춰 네 가지 디지털 장면을 디자인해 제작하였다. 또한 각 장면에 음악과 음향 효과를 조합하여 편집해야 한다. 마지막으로 통합 디버깅과 출력을 진행하였다. <그림 16>>은 본 디지털 패션쇼의 개발 제작 프로세스다. 본 연구의 디지털 패션쇼 제작은 중국의 후이저우 훙옌지샹과기유한공사(惠州市弘臻智尙科技有限公司) 창립자이자 후이저우학원 외채 기업교사인 훙근진(洪勤眞)이 맡은 3D 가상연구팀이 공동개발해 제작하였다.

또한 디지털 의상 제작 소프트웨어 기술 동향을 기반으로, 디자인·패턴·렌더링이 모두 가능한 소프트웨어를 분석하고 본 연구에서 사용할 소프트웨어를 선정하였다. 현재 시중에서 널리 사용되는 디지털 의상 제작 소프트웨어는 한국의 클로(CLO)3D, 이스라엘의 옵티텍스(Optitex), 중국의 스타일(Style)3D 등이 있다.

CLO3D의 가장 큰 강점은 디자이너들에게 완전한 3D 작업 환경을 제공한다

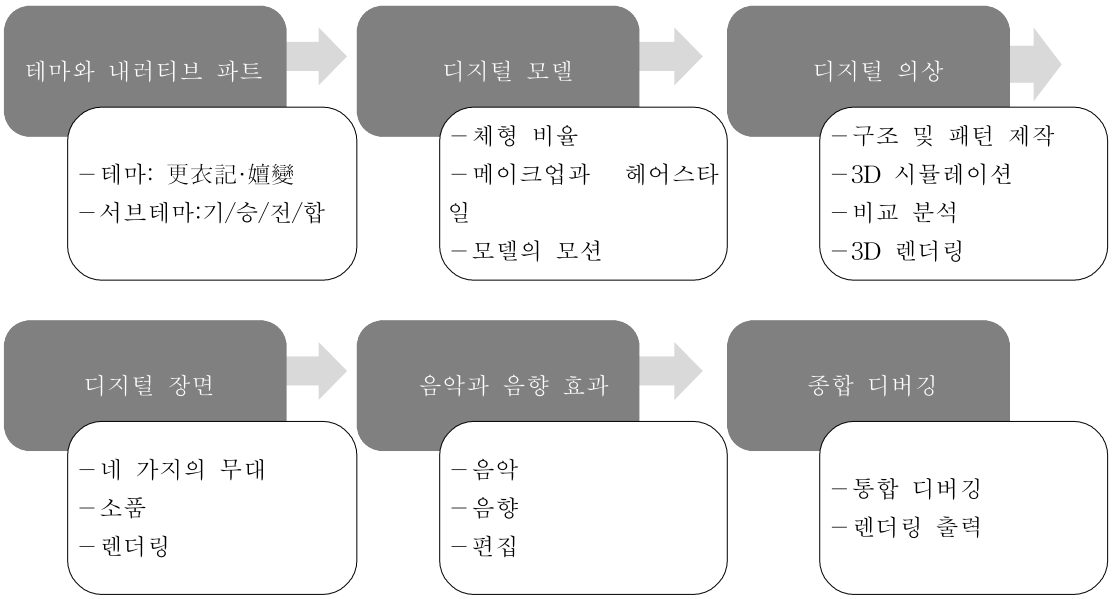
는 점이다. 디자이너는 소프트웨어를 통해 의상의 드레이핑 효과를 시뮬레이션하고 실시간으로 수정할 수 있으며, 복잡한 샘플 제작에서도 매우 효과적이다. CLO3D의 직물 렌더링과 애니메이션 효과가 뛰어나고, 생성된 3D 모델은 실제 제품과 매우 가까운 형태를 띤다.

Optitex의 사실적 렌더링과 패턴 시뮬레이션의 정확도는 모든 소프트웨어 중에서도 가장 높다. 2D 디자인 콘텐츠가 3D 표현 콘텐츠와 일치하므로 패턴 디자이너들의 선호도도 높다.

Style3D는 패션디자인 시스템 구축을 중심으로 광범위한 기능성 서비스를 제공한다. Style3D사의 직물 스캐닝 도구는 물리 소재를 디지털 포맷으로 전환하고 드레이핑 효과를 조정하여 사실적 3D 직물을 생성할 수 있다. Style3D Fabric을 사용하면 스캔한 실물 직물에 대한 세밀한 가공이 가능하여 사실적 디지털 직물 효과를 가져올 수 있다. 디자인 프로그램 Style3D Studio를 통해 2D 패턴을 실제 3D 렌더링 이미지로 전환할 수 있다.

세가지 소프트웨어 모두 의상 제작 분야에서 각자의 장점이 있다. CLO3D는 애니메이션 제작과 외관 디자인 측면에서, Optitex는 의상 패턴의 정확한 재현 측면에서, Style3D는 사용 용이성과 협업성 측면에서 뛰어나다. 게다가 Style3D 소프트웨어에서 디지털 모델의 얼굴 세부 정보를 조정할 수 있어 맞춤형 작업이 가능하다.

세 가지 소프트웨어에 대한 분석을 바탕으로 본 연구는 Style3D 소프트웨어를 선택하여 사용한다.



<그림 16> 디지털 패션쇼 개발 및 제작 프로세스

1. 디지털 모델 제작

Winters, A. A., Goodman, S.(1978)의 견해에 따르면 패션 모델의 역할은 다양하다. 먼저, 시대의 변화에 따라 다양한 패션 이미지를 전달하며 관객과 소비자에게 창의적이고 효과적으로 패션 이미지를 홍보한다. 동시에 아름다운 신체의 기준을 세운다. 또한 시대의 변화에 따른 패션 판매를 촉진하는 과정에서 패션 모델은 모든 매개체 중에서 가장 주목받고, 생동감 있게 상품을 역동적으로 소개하는 홍보 촉진 매개체이다. Craik, J.(1994)은 모델을 '이상적인 신체를 구축하여 옷을 입는 기술'로 정의하며, 이러한 기술을 통해 인체가 아름다움과 패션 및 유행의 기준에 따라 묘사된다고 주장한다. Lee, H. J., Lee, Y. S.(1997)는 모델을 최신 패션 디자이너의 작품을 입고 홍보 활동을 수행하

는 전문가로 서술하며, '인체 모형(Mannequin)'이라고도 불렀다. 패션쇼의 모델은 공연의 중요한 구성 요소로, 패션 이미지를 전달하는 역할을 한다. 디지털 패션쇼도 패션(의류) 이미지를 전달하는 중요한 매체이며(김석래, 안덕기, 2016), 디지털 모델의 중요성은 실제 패션쇼와 다를 바 없다. 본 연구에서는 디지털 모델 선택 및 제작 시 현대 패션쇼의 홍보 전시 목적을 고려하여 체형 비율과 얼굴 특성에 중점을 두는 한편, 월분패 속 여성이 초반에 가슴을 동여매다가 후반에 풀어서 체형의 곡선적 특성이 변화하는 것을 종합적으로 고려하였다.

1) 디지털 모델의 체형 비율

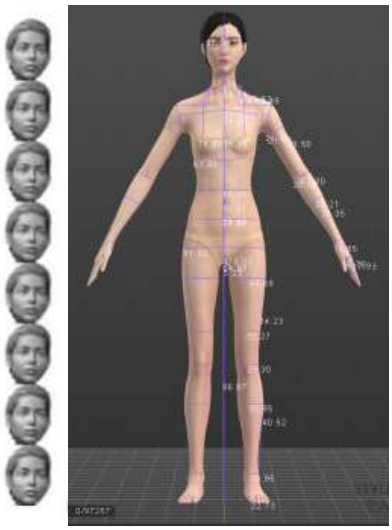
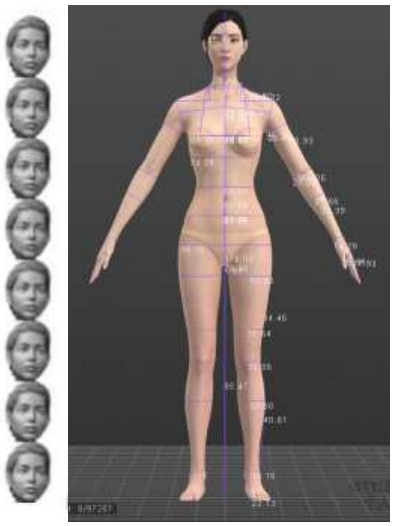
인체 비율의 측정 기준은 다양하며, 일반적으로 사용되는 측정 기준은 정수리에서 턱까지의 두상 높이를 기준으로 신체 신장의 비율을 측정하는 것이며, 이를 인체 비율 또는 등신 비율이라고도 한다. 이것은 상대적인 개념이므로 동일한 신장을 가진 사람들도 머리 크기에 따라 몸 비율이 다를 수 있다(김석래, 정진헌. 2015)<그림 17>.

<그림 17> 다른 패션 모델의 등신 비율

김소영, 양숙희(2002)는 패션 모델이 이상적인 아름다운 신체를 갖고 있다고 생각한다. 디지털 패션쇼 디지털 모델의 경우 실제 패션쇼에서 선호하는 모델의 등신 비율 방법을 참고하면, 이상적인 신체 비율을 가진 디지털 모델을 3D 그래픽으로 구현하여 상대적으로 완벽한 체형비율을 만들어 의상을 돋보이게 할 수 있다. 실제 작업 현장에서 현대 패션 모델의 신장은 8등신 이상이며, 9등신에 가까운 모델의 인기가 점점 높아지고 있다(한설희, 2004). 따라서 디지털 모델의 경우 최소한 8등신 이상의 비율을 갖추어야 하며, 상체와 하체 간의 비율은 각각 최소 3의 비율과 최대 5의 비율을 유지해야 한다. 중국 모델 예술산업협회(CMAIA)의 공식 웹사이트에 따르면 국제 패션 모델의 표준 신장은 178cm, 흉곽 둘레는 90cm, 허리 둘레는 60cm, 엉덩이 둘레는 90cm이 가장 이상적인 사이즈이다. 그러나 실제로 이러한 조건을 충족하는 모델은 적기 때문에 디지털 모델의 설계 및 묘사 가능한 이점이 드러난다. 관객들의 이상적인 인체 비율에 대한 요구를 충족시키기 위해 디지털 모델의 비율과 모습을 실현하는 것이 작업의 핵심이다(김석래, 안덕기, 2016).

이에 따라 디지털 모델을 디자인할 때 동일한 신장을 설정하고, 국제 표준 모델의 체형 치수를 기준으로 이전 장에서 월분패 여성의 체형 변화를 분석한 결과를 결합하여 두 종류의 디지털 모델을 만들었다. 하나는 첫 번째와 두 번째 시기의 여성들이 동여맸을 때 비교적 평평한 가슴을 가질 수 있도록 직선적이고 슬림한 체형을 지닌 모델이고, 다른 하나는 세 번째와 네 번째 시기의 여성들이 가슴을 풀었을 때 풍만하고 둥근 가슴 라인을 강조하는 체형의 모델이다. 기준 사이즈에 따라 디지털 모델을 제작한 후 상체와 하체의 비율, 가슴, 허리, 엉덩이 둘레를 조정하고 최종적으로 네 시기의 여성 체형 비율 요구를 모두 충족시킬 수 있는 두 가지 이상적인 디지털 모델과 체형 데이터를 완성하였다<표 16>.

<표 16> 디지털 패션 모델 설정

디지털 패션 모델 설정 Digital Virtual Fashon Model	
	
신장: 178cm 가슴-허리-엉덩이: 74cm-56cm-81cm	신장: 178cm 가슴-허리-엉덩이: 90cm-60cm-95cm
비고: 문헌자료에 따르면 가슴을 동여맬 때 여성의 가슴둘레는 72cm로 가장 좁아, 이를 바탕으로 기본 치수를 조정하였다.	비고: 여성이 치파오를 입었을 때 과장된 신체 곡선을 더 명확하게 드러내고 날씬한 허리를 부각하기 위해 기본 체형 크기에서 엉덩이 둘레를 5cm 증가시켰다.

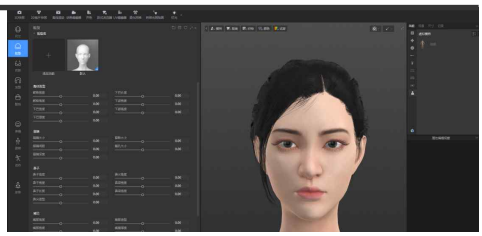
2) 디지털 모델의 헤어 및 메이크업

인체 비율 외에도 메이크업과 헤어스타일의 디자인은 캐릭터를 형성하는 데 매우 중요한 역할을 하며 이는 패션쇼에서 이상적인 디지털 모델을 구현하는

데 필수적인 부분 중 하나이다. 디지털 패션쇼에서 메이크업과 헤어스타일에 따라 각기 다른 캐릭터 특징을 강조할 수 있다. 이것은 전반적인 이미지의 일관성을 높이고 시각적 효과를 강화할 뿐만 아니라 의상에 내포되는 배경을 더 잘 이해하는 데도 도움이 된다(한설희,2004). 이번 패션쇼에는 60개의 다양한 인물 이미지가 포함되어 있으므로 각 인물의 메이크업과 헤어스타일을 완벽하게 재현하는 것은 불가능하다. 따라서 제4장에서 추출한 각 시대의 여성의 대표적인 메이크업과 헤어스타일 특징을 기반으로 4가지 메이크업과 10가지 헤어스타일을 선택하여 60개의 인물 이미지를 시대적 배경 특징에 따라 조합하였다. 이렇게 함으로써 각 시기의 메이크업과 헤어스타일의 차이를 고려하면서 패션쇼 시각적 스타일링의 통일성을 높일 수 있다.

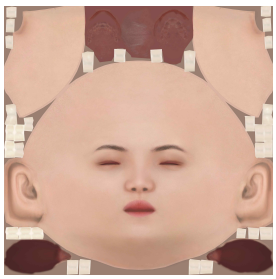
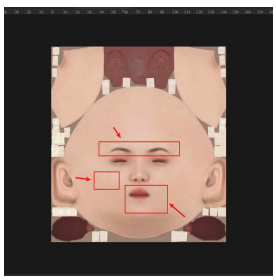
메이크업과 헤어스타일 제작을 시작하기 전에, 먼저 필요한 얼굴 특징과 일치하는 디지털 모델 이미지를 Style3D 시스템에서 선택하였다. 첫 번째, 두 번째 시기의 여성 이목구비의 대표적인 특징은 마른 얼굴에 가늘고 긴 눈매, 작은 입술 모양이다. 세 번째 시기 여성 이목구비의 특징은 둥근 얼굴형, 아몬드 모양의 동그란 눈매, 자연스러운 입술 모양이다. 네 번째 시기의 여성 이목구비의 특징은 뚜렷한 얼굴 윤곽, 입체적인 이목구비, 날카로운 눈빛과 자연스러운 입술 모양이다. 따라서 이러한 특징에 따라 가장 잘 어울리는 디지털 모델 이미지를 선택한 후 Style3D에서 선택한 디지털 모델 이미지의 얼굴 데이터를 조정하여 각 월분패 시대별로 적절한 여성 얼굴을 만든다<표 17>.

<표 17> 디지털 모델의 얼굴 모양 조정

얼굴 모양 조정	
기본 모델 얼굴 그림	
모델 얼굴1 (1910년대)	
모델 얼굴2 (1920년대)	
모델 얼굴3 (1930년대)	
모델 얼굴4 (1940년대)	

다음으로 최적화된 디지털 모델 얼굴 위에 메이크업을 제작하였다. 시대별 모델의 메이크업 스타일이 다르기 때문에 일반적으로 모델 얼굴의 스킨 텍스처(Skin Texture Map)를 변경하여 메이크업을 교체할 수 있다. CLO3D 소프트웨어에서는 메이크업에 적합한 도구 프로그램이 부족하기 때문에 CLO3D와 Photoshop 그림 소프트웨어를 결합하여 사용하였다. 또한 Photoshop에서는 메이크업을 이차원 평면으로만 그릴 수 있어 입체적인 이목구비를 볼 수가 없다. 더불어 Photoshop에서 그린 메이크업은 CLO3D 가상 모델에 실시간으로 로딩되지 않아 CLO3D에서 불러온 후에야 입체적인 메이크업을 볼 수 있다. 따라서 각각의 메이크업이 디지털 모델에게 어떻게 나타나는지 관찰하고 수정하기 위해 이 단계를 반복적으로 수행해야 한다. 여러 번의 조정과 수정 후에 비교적 이상적인 결과를 얻을 수 있었다. <표 18> 디지털 메이크업 제작 단계 예시. <표 19> 4가지 디지털 모델의 메이크업 스타일 수정 전후 효과 비교.

<표 18> 디지털 메이크업 제작 단계 예시

	문자설명	그림	비고
Step1	PS 소프트웨어에서 기존 모델 메이크업 사진을 불러와 작업하였다. PS 작업 공간에서 파일 메뉴로 가서 "열기"를 선택한 뒤 수정할 사진을 더블클릭하여 열었다.		기존 모델의 메이크업 사진을 열기
Step2	'새로 만들기' 버튼을 눌러 새 레이어를 생성한 뒤 수정을 진행하여 기존 사진에는 영향이 가지 않도록 하였다. 메이크업 부분을 독립된 레이어로 분리하여 수정이 용이하도록 하였다.		다른 레이어를 만들고, 효과도에 따라 모델의 아이섀도, 눈썹, 립스틱의 부위를 조절하였다. 예: 눈썹 가늘게 하기, 블러서 넣기, 립스틱 색상 수정 등.
Step3	색상교정 도구를 통해 사진의 색상과 명암비를 조정하는 등 모델의 피부톤 등을 조정하였다.		수정된 효과

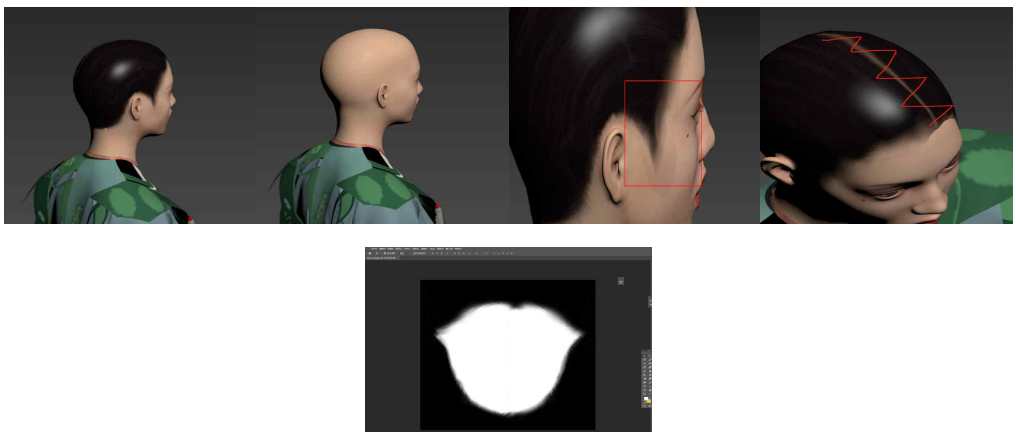
<표 19> 디지털 모델 메이크업 스타일 효과

시기	대표 메이크업	수정 전	수정 후
1910년대		눈 부분과 입술 부분의 색깔을 조금 진하게 한다.	
1920년대		눈 모양이 충분히 길지 않다. 입 모양이 충분히 작지 않다.	
1930년대		눈 모양이 충분히 둥글지 않다. 얼굴에 연지(볼터치)가 충분하지 않다.	
1940년대		얼굴 형태가 충분히 둥글지 않다.	

완성된 메이크업

모델의 헤어스타일은 디지털 모델의 이미지를 완성하는 과정에서 비교적 어려운 부분이다. Style3D 소프트웨어에 일치하거나 유사한 헤어 모델이 없었으므로 직접 제작할 필요가 있었다. 사용한 소프트웨어는 3DMAX이다. 헤어 모델링의 주요 과정은 다음 3단계로 나뉜다: 두피 레이어 제작; 텍스처(Texture Mapping)제작; 변형(Surface Bending)및 실시간 렌더링 테스트.

첫 단계는 두피 레이어 제작이다<그림 18>. 레퍼런스 이미지 분석을 통해 모발 분포, 사이드번, 발모선 등을 확인하고 헤어 모델링을 위한 레퍼런스 구조를 작성한다. 투명도 맵(Opacity map)이 두피 레이어의 모발 굵기와 두께를 조정한다. 보편적으로 Photoshop의 흑백을 통해 (두께를)조정한다. 발모선 높낮이도 Photoshop에서 조정할 수 있다.

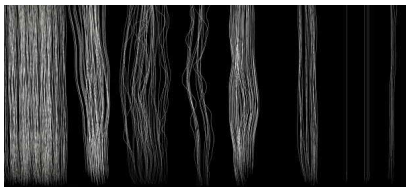


<그림 18> 두피 레이어 제작 단계

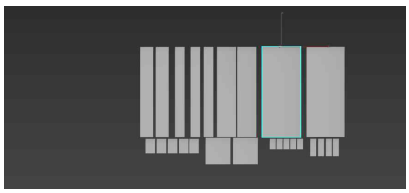
두번째로 텍스처(Texture Mapping) 제작이다. 시트 텍스처는 색상 맵(Color map)과 투명도 맵(Opacity map) 2부분으로 구성된다. <그림 19>은 모발의 기본 색상을 결정하는 색상 텍스처다. <그림 20>는 불투명도 텍스처로, 앞서 두피 레이어 제작 시와 마찬가지로 흑백 대비도가 클수록 밀도 있는 모발 효과가 출력된다. 다양한 모발을 그려 후반 모발 구성에 다양성을 제공한다. 일

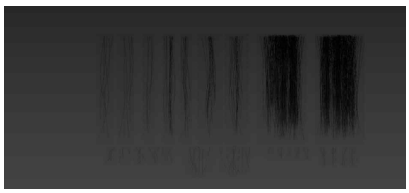
반적으로 두 장의 텍스처로 작은 모발 부분을 구성할 수 있다. <그림 21>은 텍스처 미적용 효과와 텍스처 적용 효과의 비교 이미지다. <그림 22>는 디지털 모델의 텍스처 전후 효과 비교 이미지다.

<그림 19> 색상 맵(colors map)

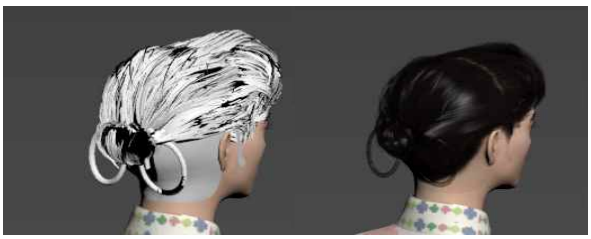


<그림 20> 투명도 맵(opacity map)





<그림 21> 색상 맵 및 투명도 맵 붙여넣기 전과 후 비교



<그림 22> 모델 머리카락에 매핑하기 전과 후 비교

세번째는 변형(Surface Bending)및 실시간 렌더링 테스트이다. 구성한 모발 시트를 이동, 회전, 변형 등을 통해 기본 헤어스타일을 완성한다. 한 가지 헤어스타일은 여러 시트의 층위 쌓인 결과이므로, 쌓는 과정에서 실시간 렌더링을 통해 헤어스타일을 수시 확인 및 조정한다. 완성 후에 각 시트 축을 리셋하여 다른 소프트웨어로 내보낼 때 시트가 비정상적으로 움직이지 않도록 한다. 마지막으로 시트 텍스처과 함께 패키징하여 완성한다. 그 과정은 <그림

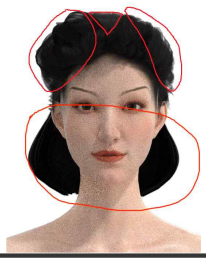
23>와 같다. <그림 24>에서는 실시간 렌더링 테스트 확인할 수 있다.

<그림 23> 해어 변형

<그림 24> 실시간 렌더링 테스트

<표 20> 4가지 디지털 헤어스타일 수정 전후 효과 비교. <표 21> 아홉 가지 헤어스타일과 메이크업의 조합 및 디지털 모델 효과.

<표 20> 네 가지 디지털 헤어스타일 수정 전후 비교

대표적인 헤어스타일 (일부)	수정 전	문제점	수정 후
		머리카락의 질감이 부자연스러우며, 머리핀의 재질감도 적절하지 않은 것으로 보인다.	
		두상 정상 부위의 모발이 부족하고 퍼져보이기 때문에 시각적 어색함이 있다.	
		앞머리 형태에 대한 조정이 필요하다.	
		헤어스타일 윗부분 중앙의 삼각 영역을 다소 아래로 낮추고, 좌우 모발을 약간 위로 들어 올리며, 하부 좌우 모발을 추가로 소용돌이치게 처리할 필요가 있다.	

<표 21> 아홉 가지 디지털 모델 이미지 스타일

1910년대			1920년대			1930년대	1940년대
둥글게 틀어올린 원계 (圓髻)	제비 꼬리 앞머리 (燕尾式劉海)	늘어뜨린 앞머리와 땋은 머리 (垂絲式劉海單辮)	사선 앞머리와 단발 (斜劉海短發)	정갈한 앞머리와 단발 (齊劉海短發)	쌍원계 (双圓髻)	늘어뜨린 앞머리와 쪽진 머리 (垂絲式劉海髻)	엄지 헤어롤 펌 (拇指卷燙發)	승리 헤어롤 (胜利卷)

3) 디지털 모델의 모션

전통 패션쇼에서는 관객석, 주제별 배경, 조명 등의 제한을 받아 모델의 런웨이 움직임이 일반적으로 제한된다. 모델은 등장과 퇴장 중심의 반복 패턴으로 지정된 런웨이에서만 움직일 수 있다. 그러나 디지털 패션쇼에서는 다각도에서 무대 공간 렌즈의 전환과 회전이 가능하기 때문에 모델의 등장과 퇴장에 엄격한 제약이 없다. 테마별 무대 특성에 따라 전통적인 방식의 런웨이 스타일을 줄이고 보다 자연스럽고 전체 런웨이 스타일과 조화를 이룰 수 있는 모델의 런웨이 동선이 가능하다. 또한 모델의 런웨이 스타일과 정적인 스타일링은 의상 주제를 표현하는 중요한 구성 요소이다. 본 연구에서는 디지털 패션

쇼의 모델 전시 부분은 런웨이 스타일과 모델 포즈를 분석하는 데 중점을 두었으며, 이 두 가지 측면이 모델 의상 전시의 기반이 되었다. Style3D는 애니메이션 편집창에서 필요한 패션쇼 동작 파일을 선택하고, 해당 동작과 의류의 시뮬레이션 애니메이션을 녹화해야 하며, 패션쇼 스타일에 따라 속도, 경로 등을 조정해야 한다.

본 패션쇼의 내러티브 구조에 따르면 첫 번째 시기의 여성들은 새로운 사상을 접한 지 얼마 되지 않아 봉건적 굴레에서 완전히 벗어나지 못하였다. 모델은 의상을 선보일 때 작고 느린 보폭으로 걸음걸이는 느리며, 가랑이가 크게 벌어지지 않아 여성스럽고 복고풍의 느낌을 나타냈다. 차분하고 내성적이며 단정한 앉은 자세나 서 있는 자세가 주된 모델 포즈다. 두 번째 시기의 여성들은 사고와 자각이 향상되었고, 복장 변화는 주로 학생 집단의 문명화된 새로운 복장에 집중되었다. 모델들은 의상을 선보일 때 일정한 걸음걸이로 가랑이가 흔들리지 않아 여성스럽고 차분하며 친근한 느낌을 표현하였다. 모델 포즈는 주로 양손을 바깥쪽으로 벌리고 앉거나 다리를 약간 벌리고 서 있는 자세 등으로 학생들의 발랄함과 멋을 나타냈다. 세 번째 시기의 여성들은 지위가 크게 개선되었고, 치파오가 빛을 발하였다. 여성들의 가슴은 자유로워졌고, 신체의 곡선이 두드러졌다. 의상을 선보일 때 보폭은 약간 넓고, 걸음 속도는 정상이며, 가랑이 부분이 크게 흔들려 여성의 섹시함과 매혹적인 스타일을 나타냈다. 포즈는 머리를 쓸어 올리거나 한 다리를 교차하는 등의 편하고 과장된 신체 동작이 주를 이룬다. 네 번째 시기의 여성들은 사고가 성숙해졌으며, 여성의 힘이 두드러진다. 모델들은 의상을 선보일 때 보폭이 크고 빠른 걸음을 걸으며, 가랑이를 크게 흔들어 여성의 자신감과 파워풀한 스타일을 나타냈다. 모델 포즈는 손을 들어올리거나 앞을 보고 서있는 자세 등이 주를 이룬다. 이상의 내용은 <표 22>와 같다.

<표 22> 디지털 모델의 모션 예시

파트	동적인 걸음 자세	키워드 설명	정적인 포즈	키워드 설명
1910년대		걸음 보폭이 작고, 속도가 느리며, 가랑이가 거의 흔들리지 않는다.		차분함, 내성적, 단정함
1920년대		일정한 걸음걸이, 가랑이가 흔들리지 않음.		안정적, 발랄함, 친근함,
1930년대		걸음 보폭이 조금 넓고, 걸음 속도는 보통이며, 가랑이가 상대적으로 크게 흔들린다.		섹시함, 매혹적, 과장된
1940년대		보폭이 넓고, 걸음 속도는 빠르며, 가랑이를 크게 흔든다.		자신감, 시원스러움, 파워풀

위에서 언급한 바와 같이 이러한 내용은 디지털 패션쇼에서 디지털 모델의 시각적 표현, 특히 제작 과정에서 고려해야 할 핵심 요소를 강조한 것이다. 디지털 모델의 제작에 있어서 중요한 것은 패션 모델의 독특한 외모적 특징을 파악하고 그러한 특징을 디지털 패션쇼의 주제에 적절하게 적용하여 디지털 모델에 반영하는 것이다. 이를 통해 디지털 패션쇼 매체의 한계를 극복하고 패션쇼의 목표에 부합하면서도 시각적으로 이질감이 없는 디지털 모델을 구현하는 것이다(김석래,안덕기, 2016). 또한 디지털 모델은 디지털 패션 쇼의 주제를 관객에게 가장 직접적으로 전달하는 시각적 수단이기 때문에 이들의 워킹 스타일과 모델 포즈도 중요하다. 따라서 디지털 패션쇼 제작 과정 전반에 걸쳐 디지털 모델의 보폭과 동작을 주제에 맞게 조정하여 이상적인 디지털 모델 이미지를 유지해야 한다.

2. 디지털 의상 제작

1) 디지털 의상 제작 프로세스

디지털 패션은 컴퓨터와 의복이 결합하여 디지털 공간에서 다시 현실적으로 재현된 의복이다. 이것은 실제 의복 제작 과정을 디지털 공간에서 그대로 재현하여 만든 디지털 의복을 의미한다. 본 연구에서 선정한 디지털 의류 제작 소프트웨어 시스템은 Style 3D Studio로, 자체 가상 원단 제작 소프트웨어인 Style 3D Fabric과 함께 제공된다. Style 3D Studio 소프트웨어의 UI는 라이브러리, 3D 시뮬레이션 창, 2D 패턴 창, 속성 창으로 나뉜다. 2D 패턴 창에서 생성한 패턴은 바로 3D 시뮬레이션 창에서 실시간 시뮬레이션할 수 있다. Style 3D Fabric은 이미지를 디지털 원단으로 변환해 텍스처, 원단, 패턴 등을

수정한다. 디지털 의류 모델에 적용할 수 있는 전체 과정은 3D 시뮬레이션 창에서 실시간으로 보고 수정할 수 있다.

Style 3D 소프트웨어를 통해 총 60 세트의 중화민국 시대 월분패 여성복을 디지털 의상으로 제작하였다. 선행 연구에 대한 고찰을 통해 윤희나(2021)의 디지털 의류 제작 과정 단계를 참고해 그림만 있고 실제 의상은 없던 1980년대 의류를 디지털 의상으로 제작하였다. 본 연구에서는 월분패도 그림만 있고 실제 의상은 없는 그림이다. 따라서 선행 연구를 참고하여 이번 디지털 의류 제작 과정은 다음과 같다.

첫째, 의상 분석 단계. 선정한 의상 이미지 샘플을 중심으로 스타일 구조, 패턴 디테일, 메이크업 및 헤어스타일 특징, 원단 종류 등을 분석한다.

둘째, 의상 구조 및 패턴 제작 단계. 이 단계에서는 이미지 자료를 기반으로 패턴 디자인을 개발한다. 패턴 개발 과정에서 일부 의상의 패턴 이미지 해상도가 낮거나 직접 사용할 수 없는 경우가 있으므로, Photoshop을 사용하여 의복 무늬 패턴 텍스처를 수정하고 복구하여 품질을 향상시키고 샘플 패턴에 최대한 부합하도록 조정한다. 그런 다음 Style3DFabric 소프트웨어를 사용하여 텍스처를 디지털 원단으로 변환하고, 이를 의복 모델에 적용한다. 이 기능은 실제 의상 패턴을 사용할 수 없고 이미지만을 토대로 패턴을 연구하고 제작해야 할 때 매우 유용하다.

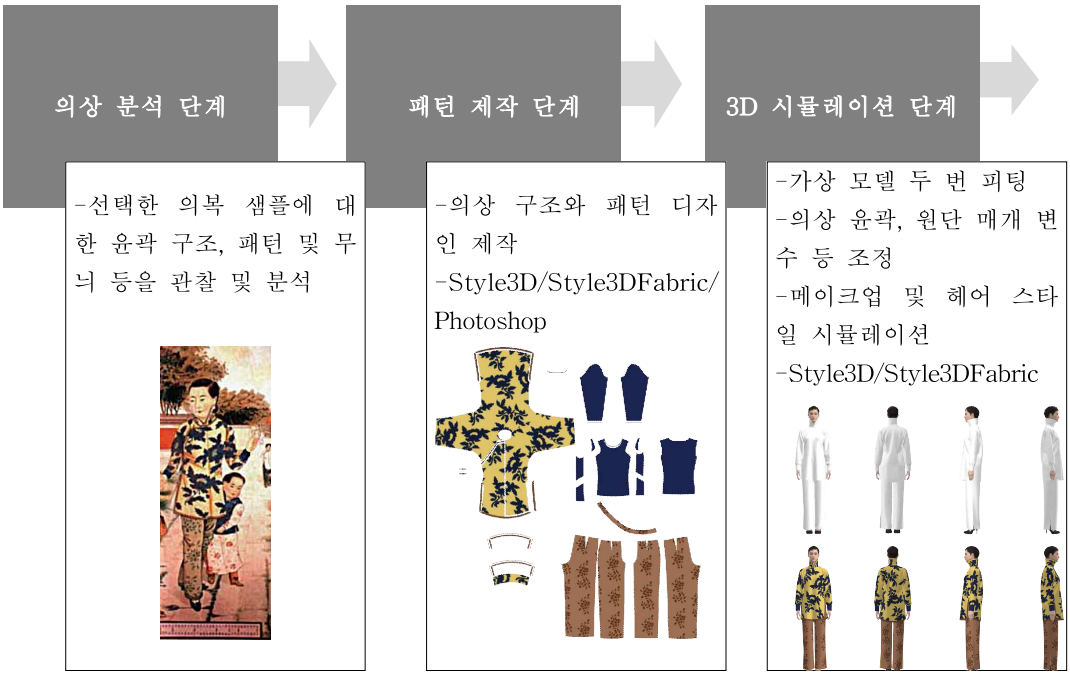
셋째, 3D 시뮬레이션 단계. 두 번의 가상 피팅 시뮬레이션 단계가 있다. 첫 번째 시뮬레이션은 기본 구조를 디지털 모델에 착용하여 의상의 전체 스타일과 형태를 확인한다. 두 번째 시뮬레이션은 패턴이 있는 디자인 스타일을 디지털 모델에 다시 피팅하며 의상 윤곽, 스타일 구조를 관찰하고 원단 값 및 색상을 조정하는 등 시뮬레이션을 조정하면서 재료를 더 현실적으로 만든다

넷째, 비교 분석 단계. 샘플 의류와 디지털 의류를 비교하여 디지털 의류의 한계와 보완 사항을 확인한 다음 수정하는 단계이다. 이 단계에서 의류 부분

뿐만 아니라 전체 스타일 매칭의 완성도도 분석하며 신발, 액세서리 등을 제작하여 수정과 보완을 통해 디지털 의류의 실제적이고 전반적인 표현을 높이기 위해 노력한다. 또한 디지털 의류로 나타낼 수 없는 한계를 확인한 후 보완할 수 있는 방법을 알아본다.

다섯째, 3D 렌더링 단계. 완성된 디지털 의복의 표현 해상도를 조정하여 더 현실적으로 만들고 디지털 모델의 자세를 변경하여 디지털 의류의 렌더링 이미지를 생성한다.

위 내용을 정리하면 아래 <그림 25>과 같다.



<그림 25> 디지털 의상 제작 프로세스

2) 작품 제작

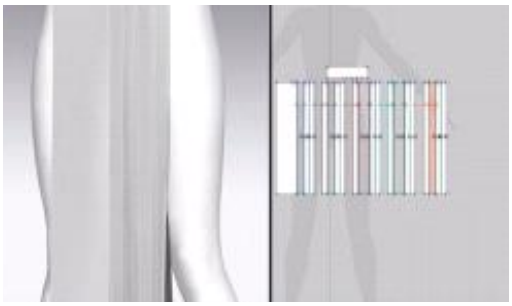
디지털 패션쇼를 위해 개발된 의상 샘플은 총 60개로 모든 샘플에 대한 제작과정을 제시하기에는 지면의 한계로 인해 4가지 시기별로 특징적인 의상 이미지를 고려하여 샘플 수를 8개로 제한하여 제시하였다. 1910년대의 의상 이미지 2개, 1920년대의 의상 이미지 4개, 1930년대와 1940년대에는 각각 1개의 의상 이미지를 선택하여 분석하였다. 각각의 의상 이미지는 의상분석, 의상 구조 및 제작 단계, 3D 시뮬레이션, 월분패 원본 이미지와의 비교, 3D 렌더링 등의 자세한 단계별 제작과정을 제시하였다. 추가적으로 디지털 패션쇼를 위해 개발된 전체 60개의 디지털 의상 이미지는 <부록 1>에 제시하였다.

(1) 1910년대 의상 이미지 1

1910년대의 대표 스타일 중 하나는 원보령(元宝領) 상의와 마면군(馬面裙) 치마이다. 샘플 이미지 분석을 기반으로 귓불까지 솟은 옷깃, 타이트한 핏, 엉덩이까지 내려오는 상의, 팔뚝까지 내려오는 소매, 치마 중앙의 넓은 천, 발등까지 내려오는 치마로 기본 구조를 만들었다. 상의와 치마에는 식물과 꽃무늬 장식이 있으며 실크 원단을 사용하였다. 또한 색상 사용의 면적에 따라 색상 값을 추출하였다.

이 분석 결과를 기반으로 기본 구성도를 작성하고, Style3D 소프트웨어에서 첫 번째 가상 피팅 시뮬레이션을 진행하여 디자인이 추가되지 않았을 때의 의류를 확인하였다. 의류의 기본 형태와 스타일 구조에 큰 차이가 있는지 확인한 후 Photoshop 소프트웨어를 사용하여 패턴을 추출하고 수정 및 최적화 과정을 거쳐 위치를 표시하여 디지털 의류에 디자인 장식 패턴을 추가하였다. 치마 측면의 패턴이 명확히 보이지 않았기 때문에 치마의 전체적인 조화를 표현하기 위해 치마 중앙 부분에 꽃 패턴을 선택하고 치마 측면 주름 부분에 다

시 새겼다. 치마를 제작할 때는 주름량과 주름 위치와 치맛단의 관계를 조절하는 것이 중요하였다<그림 26>. 그런 다음 디자인된 패턴이 있는 구조도를 Style3D에 불러와 3D 모델 위에 두 번째 피팅 시뮬레이션을 진행하였다<그림 27>.



<그림 26> 마면군 주름의 처리

<그림 27> 스타일1 피팅 시뮬레이션

원단의 무게감을 표현하기 위해 Style 3D Fabric 소프트웨어를 사용하여 디지털 원단을 처리하였다. 원단을 'Fabric_Silk/Satin(원단_실크/사틴)'으로 설정하고 반사값을 조정하여 샘플 의상와 유사한 질감을 시뮬레이션하였다. 그리고 속성 창에서 굽힘 강도(위사/기울기/비대칭도)를 조정하여 주름이 가능한 한 적게 생기도록 하였다. 전체적인 색상은 의류 분석 시 추출한 색상 값으로 모방하였다. 완성된 3D 시뮬레이션 의류를 샘플 의상 이미지와 비교하여 옷깃 높이와 옷의 각 부분 길이를 조정하고, 상의에 어두운 패턴을 추가하고 단추와 소품, 액세서리를 추가하였다. 교정 후 3D 랜더링 작업을 통해 4가지 방향의 랜더링 이미지를 제작하였다. <표 23>에서 위 스타일의 3D 디지털 의류를 만드는 과정을 요약하였고, 3D 디지털 의류를 만들 때 발생한 문제, 해결책 및 한계점을 정리하였다.

<표 23> 1910년대 의상 이미지 1 디지털 의상 제작 과정

제작 과정	이미지	요약
의상 분석		➢윗저고리에 꽃무늬와 같은 어두운 패턴이 있다. ➢윗저고리 양쪽에 트임이 있다. ➢옷깃이 귀까지 오는 높이다. ➢소매가 팔뚝까지 내려온다. ➢치마 장식으로 꽃과 식물 패턴이 있다.
의상 구조 및 패턴 제작 단계		
3D 시뮬레이션		➢기본 구조도를 획득 후 첫 번째 가상 피팅 시뮬레이션을 진행하였다. ➢3D 디지털 의류의 원단 품질 속성, 질감, 색상 및 세부 사항을 추가한 후 두 번째 시뮬레이션을 실행하였다.

비교 분석		➢옷깃 높이를 수정해야 한다. ➢옷의 각 부분 길이 보정해야 한다. ➢소매 부분을 보정해야 한다. ➢상의에 패턴이 없으므로 추가해야 한다. ➢양측면에 단추를 추가해야 한다.
3D 렌더링		➢가상 렌더링을 위해 네 가지 방향에서 렌더링 이미지를 생성하였다.

디지털의상 제작의 문제점, 해결책과 한계

문제점	관련 이미지	해결책 및 한계
도안이 고화질이 아니라 정확한 문양 추출이 어렵다.		전체적인 조화를 최대한 표현하기 위해 스커트 중앙 부분의 꽃무늬 패턴을 스커트 측면 주름 부분에 재현하였다.
헤어 스타일이 완전히 복원할 수 없다.		유사한 디자인의 헤어스타일로 조화를 이룰 수 있다.
신발은 완전히 똑같이 복원할 수 없다.		같은 시기 비슷한 신발 스타일을 선택하였다.

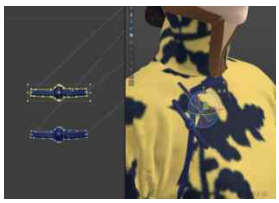
(2) 1910년대 의상 이미지 2

1910년대의 또 다른 대표적인 스타일은 원보령 옷깃과 바지다. 샘플 이미지를 분석한 결과, 귓불까지 솟은 옷깃, 타이트한 핏, 엉덩이까지 내려오는 상의, 팔뚝까지 내려오는 소매, 발등까지 내려오는 일자핏의 바지가 특징이다. 상의와 바지에는 식물과 꽃무늬 패턴 장식이 있으며 실크 원단이 사용되었다. 색상 사용 영역의 크기에 따라 색상 값을 추출하였다.

이 분석 결과를 기반으로 기본 구조도를 작성하고, Style3D 소프트웨어에서 첫 번째 가상 피팅 시뮬레이션을 진행하면서 기본 윤곽을 조정 및 수정하였다. 의복 윤곽을 만든 후 Photoshop 소프트웨어를 사용하여 원단 질감과 패턴을 제작하였다<그림 28>. 샘플 해상도가 낮아 패턴 추출 선명도가 낮아 다시 제작하였고, 그런 다음 샘플 패턴의 위치를 참고하여 패턴을 표시 후 추가하였고, Style 3D Fabric 소프트웨어를 사용하여 원단과 색상 매개변수의 세부사항을 조정하였다. 원단 속성을 Silk/Satin Fabric(실크/사틴 원단)으로 선택하고 패턴이 있는 두 번째 가상 피팅 시뮬레이션을 진행하였다<그림 29>. 그 후 완성된 디지털 의복을 샘플 이미지와 비교하면서 단추 크기를 조절하였다<그림 30>. 뿐만 아니라 메이크업, 헤어스타일 및 액세서리도 추가하였다.

<그림 28> 문양 패턴의 디지털 효과

<그림 29> 스타일2 패턴 피팅 시뮬레이션



<그림 30> 단추 처리 효과

교정 및 수정 후 3D 렌더링을 통해 4개 방향의 렌더링 이미지를 제작하였다. <표 24>에서 위 스타일의 3D 디지털 의류를 만드는 과정을 요약하였고, 3D 디지털 의류를 만들 때 발생한 문제, 해결책 및 한계점을 정리하였다.

<표 24> 1910년대 의상 이미지 2 디지털 의상 제작 과정

제작 과정	이미지	요약
의상 분석		➢상의와 하의에 꽃무늬 패턴이 있다. ➢상의는 양쪽에 트임이 있다. ➢옷깃은 귀까지 오는 높이다. ➢소매가 팔뚝까지 내려온다. ➢바지는 발등까지 내려간다.
의상 구조 및 패턴 제작 단계		
3D 시뮬레이션		➢기본 구조도를 획득 후 첫 번째 가상 피팅 시뮬레이션을 진행하였다. ➢3D 디지털 의류의 원단 품질 속성, 질감, 색상 및 세부 사항을 추가한 후 두 번째 시뮬레이션을 실행하였다.

비교 분석		➢칼라 높이를 조정해야 한다. ➢의복 각 부분의 길이를 조정해야 한다. ➢소매 부분을 조정해야 한다. ➢단추를 추가해야 한다.
3D 렌더링		➢가상 렌더링을 위해 네 가지 방향에서 렌더링 이미지를 생성하였다.

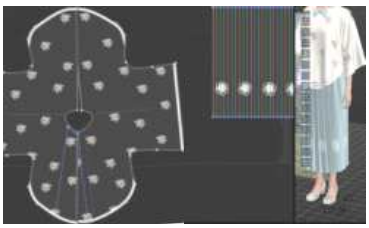
디지털의상 제작의 문제점, 해결책과 한계

문제점	관련 이미지	해결책 및 한계
샘플 자료에서 인물이 옆으로 서 있어 스커트 양 옆 주름 때문에 전체 패턴을 볼 수 없다.		다시 그림을 그려 제작하였다.
헤어 스타일을 완전히 복원할 수 없다.		같은 시기 비슷한 헤어스타일을 선택하였다.
신발은 완전히 복원할 수 없다.		같은 시기 비슷한 신발 스타일을 선택하였다.

(3) 1920년대 의상 이미지 1

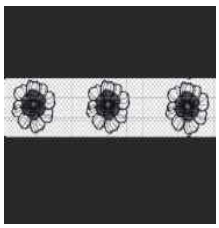
1920년대에는 대표적인 스타일이 많다. 먼저 '문명신장'이라 불리는 새로운 스타일의 상의와 치마이다. 샘플 이미지를 분석해보면 상의는 브이넥 세일러 칼라 스타일의 짧은 저고리로, 양쪽에 트임이 있고 넓은 소매가 있으며 허리까지 내려오는 길이로, 네크라인에 리본 장식이 있다. 치마는 주름 잡힌 통치마로, 치마 밑단에는 질서정연한 흰색 꽃무늬가 있으며 상의에는 흐트러진 꽃무늬가 있다. 샘플 이미지는 실크 원단을 사용했으며, 색상 사용 영역에 따라 각 부분의 색상 값을 추출하였다.

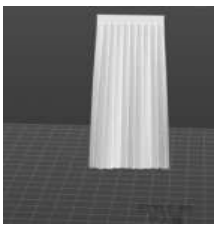
이 분석 결과를 바탕으로 기본 구성도를 작성하고, Style3D 소프트웨어에서 1차 가상 피팅 시뮬레이션을 진행하였다. 시뮬레이션 후 조정과 수정을 통해 치마에 주름을 주고 제작하였다<그림 31>. 의류의 기본 형태를 완성한 후 Photoshop 소프트웨어를 사용하여 원단 질감과 디자인 패턴을 만들고, 꽃무늬의 위치를 표시한 후 추가하였다<그림 32>. 그다음 Style 3D Fabric 소프트웨어를 사용하여 원단과 색상 매개 변수의 세부 사항을 조정하며 Fabric_Silk/Satin속성을 선택한 후 2차 가상 피팅 시뮬레이션을 진행하였다 <그림 33>.



<그림 31> 스타일3 피팅 시뮬레이션

<그림 32> 문양 패턴의 디지털 효과

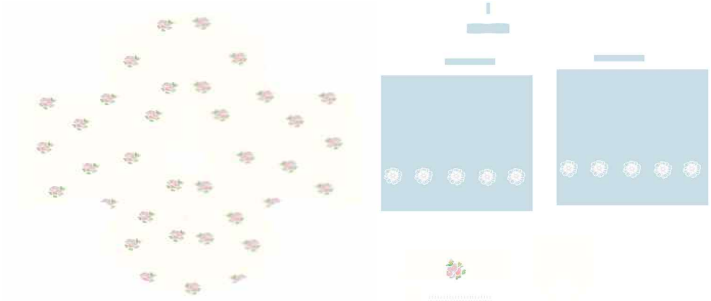


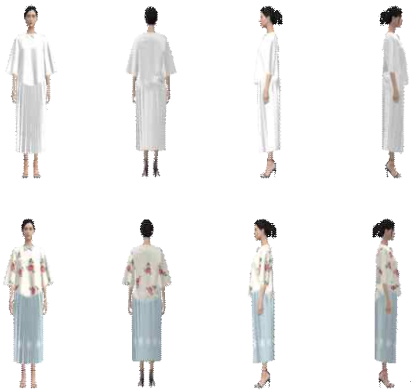


<그림 33> 치마 주름의 처리

완성된 디지털 의류와 샘플 이미지를 비교했을 때 패턴 색상의 편차가 커 회색 값을 조정하였다. 상의는 허리를 더 타이트하게 조절하고, 옷깃은 열고 맞단추로 바꾸어 더 조화롭게 만들었다. 의복 가장자리와 소매 끝의 레이스는 원래 밝은 실로 봉제 되어있지만 비교 분석 후 밝은 실이 봉제 자국이 보여 미관상 좋지 않으므로 임베디드 형식으로 변경하였으며 가방과 흰색 스타킹이 누락된 것을 발견하였다. 이에 따라 신발과 메이크업, 액세서리를 추가하였다. 수정 및 교정 후에 3D 랜더링 작업을 통해 4가지 방향의 랜더링 이미지를 생성하였다. <표 25>에서 위 스타일의 3D 디지털 의류를 만드는 과정을 요약하였고, 3D 디지털 의류를 만들 때 발생한 문제, 해결책 및 한계점을 정리하였다.

<표 25> 1920년대 의상 이미지 1 디지털 의상 제작 과정

제작 과정	이미지	요약
의상 분석		➢상의에는 꽃무늬 패턴이 있다. ➢브이넥 칼라에 리본 장식이 있다. ➢치마에 주름이 있다. ➢치마의 밑단에 규칙적으로 배열된 흰색 꽃무늬 패턴이 있다.
의상 구조 및 패턴 제작 단계		

3D 시뮬레이션		➢기본 구조도를 획득 후 첫 번째 가상 피팅 시뮬레이션을 진행하였다. ➢3D 디지털 의류의 원단 품질 속성, 질감, 색상 및 세부 사항을 추가한 후 두 번째 시뮬레이션을 실행하였다. ➢패턴 날염의 차이가 크다.
비교 분석		➢상의 디자인은 허리를 더 타이트하게 조절해야 한다. ➢열린 형식의 옷깃에 맞단추를 추가한다. ➢레이스 테두리를 내부에 봉제로 변경해야 한다. ➢가방과 흰색 스타킹이 부족하고, 신발을 다시 조정해야 한다.
3D 렌더링		➢가상 렌더링을 위해 네 가지 방향에서 렌더링 이미지를 생성하였다.

디지털의상 제작의 문제점, 해결책과 한계

문제점	관련 이미지	해결책 및 한계
테두리 레이스를 자르고 붙이는 과정이 복잡하다.		레이스 가장자리에 실을 추가하는 방법을 레이스를 만들었다.

(4) 1920년대 의상 이미지 2

1920년대의 대표적인 스타일로는 신식 오(襖)와 바지가 있다. 샘플 이미지를 분석해보면 옷깃이 없고 무늬없는 테두리가 특징인 짧은 상의는 길이가 허리까지 내려오며, 양쪽에 트임이 있고 소맷단, 옷단, 바짓단에 모두 자수 레이스 장식이 있다. 넓은 소매와 일자핏의 바지로 상하의 모두 어두운 꽃무늬 무늬 장식이 있다. 반사감이 있는 실크 원단을 사용하였으며, 각 부분의 색상 사용의 면적에 따라 색상 값을 추출하였다.

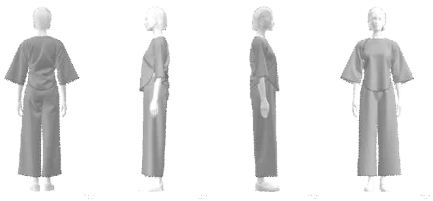
이 분석 결과를 기반으로 기본 구성도를 작성하고, Style3D 소프트웨어에서 첫 번째 가상 피팅 시뮬레이션을 진행하였다. Photoshop 소프트웨어를 사용하여 꽃무늬를 만들 때, 원래 방법은 패턴을 하나씩 붙여넣는 것이었으나 복잡하고 효율이 떨어지기 때문에 후에 개선된 방법으로 패턴의 윤곽을 따라 Photoshop에서 전체 패턴을 만든 다음 이미지를 매핑하여 효율성을 높이고 패턴 배치도 미관상 보기 좋아졌다. 그다음 꽃무늬의 위치를 표시하고 패턴을 추가하기 위해 매핑 도구를 사용하였다<그림 34>. Style 3D Fabric 소프트웨어를 사용하여 디지털 원단을 처리하였다. 원단을 'Fabric_Silk/Satin(원단_실크/사틴)'으로 설정하고 반사값을 조정하여 샘플 의상와 유사한 질감을 시뮬레이션하였다. 그런 다음 패턴 장식이 있는 구성도로 디자인 패턴 피팅 시뮬레이션을 진행하였다<그림 35>.

<그림 34> 스타일4 패턴 제작 과정

<그림 35> 2차 패턴 피팅

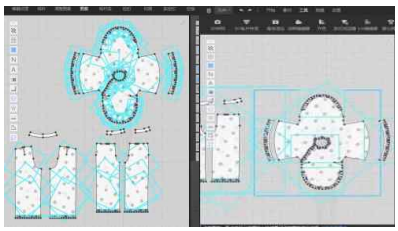
완성된 디지털 의류와 샘플 이미지를 비교하면서 옷깃의 여밈 부분을 줄이고 상의와 하의의 길이를 약간 더 짧게 수정하였다. 또한 보석, 신발 및 메이크업을 추가하였다. 모든 수정과 교정 후 3D 랜더링 작업을 통해 4가지 방향의 랜더링 이미지를 제작하였다. <표 26>에 이 스타일의 3D 디지털 의류를 만드는 과정을 요약하였고, 3D 디지털 의류를 만들 때 발생한 문제, 해결책 및 한계점을 정리하였다.

<표 26> 1920년대 의상 이미지 2 디지털 의상 제작 과정

제작 과정	이미지	요약
의상 분석		➢상의와 하의에 작은 꽃무늬 패턴이 있으며 반사감이 있는 실크류 원단으로 추정되며, 자수 장식이 있다. ➢상의는 양쪽에 트임이 있으며 옷깃이 없고, 바지는 넓은 형태이다.
의상 구조 및 패턴 제작 단계		
3D 시뮬레이션		➢기본 구조도를 획득한 후 첫 번째 가상 착용 시뮬레이션을 진행하였다. ➢3D 디지털 의류의 원단 품질 속성, 질감, 색상 및 세부 사항을 추가한 후 두 번째 시뮬레이

		션을 실행하였다.
비교 분석		➢옷깃의 여밈 부분 크기 조정이 필요하다. ➢의상의 각 부분의 길이를 조정해야 한다. ➢소매 부분을 조정해야 한다. ➢손에 착용할 액세서리를 추가해야 한다.
3D 렌더링		➢가상 렌더링을 위해 네 가지 방향에서 렌더링 이미지를 생성하였다.

디지털의상 제작의 문제점, 해결책과 한계

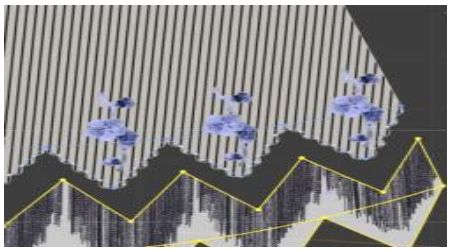
문제점	관련 이미지	해결책 및 한계
그림을 하나하나 붙이는 방법은 복잡하고 효율이 낮다.		레이스 가장자리에 실을 추가하는 방법을 사용하여 레이스를 만들기로 결정하였다.
신발을 완전히 복원할 수 없다.		같은 시기 비슷한 신발 스타일을 선택하였다.

(5) 1920년대 의상 이미지 3

넓은 소매와 치마를 바탕으로 짧은 조끼를 추가해 3종 세트의 조합을 형성하였다. 분석 샘플 이미지를 살펴보면 짧은 조끼 표면에는 국화 양식의 장식 패턴으로, 소매 가장자리는 물결 곡선을, 치마 표면에는 매화 양식의 장식 패턴이 있고 가장자리는 들쭉날쭉한 모양을 연출한다. 실크 원단을 사용하며, 각 부분의 색상 사용의 면적에 따라 색상 값을 추출하였다.

이 분석 결과를 기반으로 기본 구성도를 작성하고, Style3D 소프트웨어에서 첫 번째 가상 피팅 시뮬레이션을 진행하여 의복의 형태와 구조가 올바른지 확인하였다. 해상도 문제로 원래의 문양 스타일을 완전히 복사할 수 없기 때문에 패턴 스타일에 따라 특징 추출 후 Photoshop 소프트웨어를 사용하여 다시 그린다<그림 36>. 그리고 스타일 3DFabric 소프트웨어에서 디지털 원단을 만들어 원단 디테일을 조정한다. 그런 다음 패턴을 옷에 표시된 위치에 추가하였다. 제작 과정에서 소매와 치마 가장자리의 곡선은 선에 등분 도구로 점을 추가한 후 원 편집 도구(編輯圓)를 사용하여 곡선을 하나씩 만든 다음 명선 도구(明線工具)로 가장자리의 패턴을 넣는다<그림 37>. 완성된 3D 시뮬레이션 의류를 샘플 의상 이미지와 비교하여 가슴 위치의 크기와 치마의 길이를 조절하고 액세서리, 메이크업, 헤어스타일과 신발을 추가해야 한다. 모든 수정과 교정을 마친 후 3D 랜더링 작업을 통해 4가지 방향의 랜더링 이미지를 제작하였다. <표 27>에서 이 스타일의 3D 디지털 의류를 만드는 과정을 요약하였고, 3D 디지털 의류를 만들 때 발생한 문제, 해결책 및 한계점을 정리하였다.

<그림 36> 문양 패턴 그리기 효과



<그림 37> 치마 가장자리의 곡선

<표 27> 1920년대 의상 이미지 3 디지털 의상 제작 과정

제작 과정	이미지	요약
의상 분석		➢상의에는 꽃무늬 패턴이 있다. ➢넓은 소매. ➢치맛자락은 톱니 모양의 장식이다.
의상 구조 및 패턴 제작 단계		
3D 시뮬레이션		➢기본 구조도를 획득 후 첫 번째 가상 피팅 시뮬레이션을 진행하였다. ➢3D 디지털 의류의 원단 품질

속성, 질감, 색상 및 세부 사항을 추가한 후 두 번째 시뮬레이션을 실행하였다.

비교 분석

➢가슴의 위치가 넓다.

➢치마 길이를 줄여야 한다.

3D 렌더링

➢가상 렌더링을 위해 네 가지 방향에서 렌더링 이미지를 생성하였다.

디지털의상 제작의 문제점, 해결책과 한계

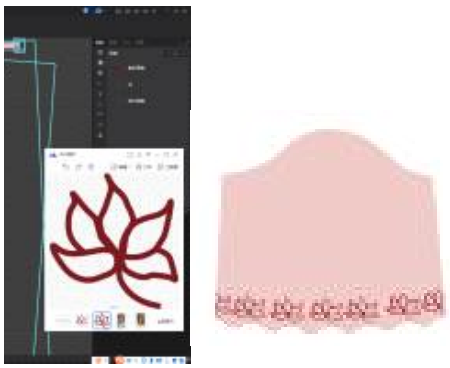
문제점	관련 이미지	해결책 및 한계
도안이 고화질이 아니라 정확한 문양 추출이 어렵다.		PS로 비슷한 패턴을 그린다.

(6) 1920년대 의상 이미지 4

1920년대의 대표 스타일 중 하나는 긴 조끼이다. 이것은 치파오의 초기 형태이다. 샘플 이미지를 관찰하고 분석해 보면 짧은 저고리와 긴 조끼의 조합인지, 아니면 긴 조끼에 소매가 연결된 페이크 레이어링 스타일인지 정확히 구별하기 어렵다. 샘플 이미지에서 착용 모습은 시각적으로 비교적 가볍고 두껍지 않은 인상을 준다. 상체에 비대한 느낌이 없으므로 이 의상을 페이크 레이어링 스타일로 가정하고 디지털 의류를 제작하였다. 긴 조끼는 상단이 좁고 하단이 넓은 A 라인 형태를 띄며 소맷단과 옷단이 물결 모양이다. 뚜렷한 트임이 없으며 허리 옆에는 매듭 단추 장식이 있고, 소매가 넓다. 표면에는 줄기 식물 모양의 디자인 패턴이 있으며, 소매 끝에는 연꽃 모양의 라인 패턴이 정렬되어 있다. 반사감 있는 실크 원단을 사용하며, 각 부분의 색상 사용의 면적에 따라 색상 값을 추출하였다.

이 분석 결과를 기반으로 기본 구성도를 작성하고, Style3D 소프트웨어에서 첫 번째 가상 피팅 시뮬레이션을 진행하여 의복의 형태와 구조가 올바른지 확인하였다. 소매의 연꽃 모양 라인 패턴을 그리기 위해 Photoshop 소프트웨어로 위치를 표시한 후 텍스처를 배치하였다<그림 38>. 해상도과 각도의 문제로 인해 원래의 패턴을 완벽하게 재현하기 어렵다. 따라서 패턴 스타일을 기반으로 요소를 추출한 후 그렸다. 그런 다음 의복에 표시된 위치에 패턴을 추가하고 Style 3D Fabric 소프트웨어를 사용하여 원단과 색상 매개변수의 세부사항을 조정하였다. 원단은 Fabric_Silk/Satin(원단_실크/사틴)을 선택하고 반사값을 조절하여 샘플 의류와 유사한 반사감을 모방하였다. 제작 과정 중 매듭 단추는 곡률을 수정할 수 없어 의복 표면이 고르지 않고, 시뮬레이션 시 위치를 벗어나기 쉬우므로 투명한 베이스 버튼 매핑으로 의복 가장자리를 가능한 한 훼손하지 않고 일관성을 유지하도록 하였다. 또한 레이스가 말려서

휘어지기 쉬운데, 이를 방지하기 위해 적당한 위치에서 가봉하여 레이스가 휘어지지 않게 하였다. 이러한 부분을 조정한 후 패턴이 있는 구성도로 2차 디자인 패턴 피팅 시뮬레이션을 진행하였다<그림 39>.



<그림 38> 디지털 문양 효과

<그림 39> 레이스 효과와 2차 피팅

완성된 3D 시뮬레이션 의류를 샘플 의상 이미지와 비교하여 네크라인 위치와 크기를 미세 조정하고 액세서리, 메이크업, 헤어스타일과 신발을 추가해야 한다. 모든 수정과 교정을 마친 후 3D 랜더링 작업을 통해 4가지 방향의 랜더링 이미지를 제작하였다. <표 28>에서 이 스타일의 3D 디지털 의류를 만드는 과정을 요약하였고, 3D 디지털 의류를 만들 때 발생한 문제, 해결책 및 한계점을 정리하였다.

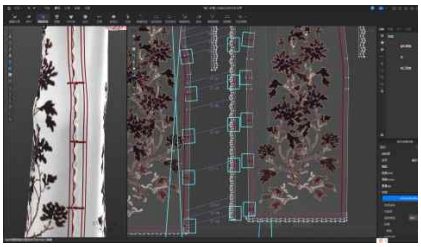
<표 28> 1920년대 의상 이미지 4 디지털 의상 제작 과정

제작 과정	이미지	요약
의상 분석		➢식물 모양의 장식 패턴이 있다. ➢허리 양옆이 단추로 고정된다. ➢페이크 레이어링으로 가정한다. ➢실크 원단으로 반사감이 있다.
의상 구조 및 패턴 제작 단계		
3D 시뮬레이션		➢기본 구조도를 획득 후 첫 번째 가상 피팅 시뮬레이션을 진행하였다. ➢3D 디지털 의류의 원단 품질 속성, 질감, 색상 및 세부 사항을 추가한 후 두 번째 시뮬레이션을 실행하였다. ➢레이스의 너비를 조정해야 한다.
비교 분석		➢의복의 각 부분의 길이를 교정해야 한다. ➢소매 가장자리의 너비를 조정해야 한다. ➢소매 패턴의 크기를 교정한다. ➢측면 매듭 단추의 수를 추가해

야 한다.

3D 렌더링		➢가상 렌더링을 위해 네 가지 방향에서 렌더링 이미지를 생성하였다.

디지털의상 제작의 문제점, 해결책과 한계

문제점	관련 이미지	해결책 및 한계
매듭 단추 장식의 곡률을 수정할 수 없어 의복 표면이 고르지 않고 시뮬레이션 중에 위치가 이동될 수 있다.		투명한 베이스 버튼을 매핑하여 레이스 부분을 최대한 일관되게 유지하려고 노력하였다.
레이스가 말려서 휘어져서 단추 부분이 고르지 않다.		적절한 위치에서 가봉하여 레이스를 더 평평하게 유지하였다.
신발을 완전히 복원할 수 없다.		같은 시기 비슷한 신발 스타일을 선택하였다.

(7) 1930년대 의상 이미지 1

1930년대의 대표 양식은 개량된 치파오다. 개량된 치파오는 이 시기에 많이 변화했지만, 기본적인 형태는 크게 변하지 않았다. 그리고 서양식 재단이 들어가 어깨와 허리 부분이 더욱 몸에 잘 맞는다. 샘플 이미지를 관찰하고 분석해 보면 '厂'자 모양의 오른쪽 여밈, 저고리 옷깃 매치한 매듭 단추, 양쪽에 높은 트임과 반팔 소매, 전면 단색, 가장자리에 파이핑 장식을 하였다. 원단은 면이며, 색상 사용의 면적에 따라 색상 값을 추출하였다.

이 분석 결과를 기반으로 기본 구성도를 작성하고, Style3D 소프트웨어에서 첫 번째 가상 피팅 시뮬레이션을 진행하여 의복의 윤곽 구조와 비율의 크기가 적절한지 점검하였다. 스타일 3D Fabric 소프트웨어로 원단을 'cotton(면)' 속성으로 조정하고 입자 간격 값을 조절해 샘플 의류와 비슷한 질감을 시뮬레이션하였다. 색상 매개변수에서 추출한 값에 따라 색상을 복원했고, 색상과 가장자리 장식이 있는 구성도로 두 번째 피팅 시뮬레이션을 진행하였다<그림 40>.

<그림 40> 스타일7 피팅 효과

완성된 디지털 의류와 샘플 의상 이미지를 비교하고, 의복의 길이와 트임 높이를 미세하게 조정해 액세서리, 메이크업, 헤어스타일, 신발을 조화롭게 매

칭치켰다. 수정이 완료되면 3D 랜더링 작업을 통해 4가지 방향의 랜더링 이미지를 제작하였다. <표 29>에서 이 스타일의 3D 디지털 의류를 만드는 과정을 요약하였고, 3D 디지털 의류를 만들 때 발생한 문제, 해결책 및 한계점을 정리하였다.

<표 29> 1930년대 의상 이미지 1 디지털 의상 제작 과정

제작 과정	이미지	요약
의상 분석		➢면 원단으로 된 단색의 짧은 소매이다. ➢양쪽 중간에 트임이 있다. ➢양쪽에 5개의 단추가 있다. ➢의복 몸통에 가장자리 장식이 있다.
의상 구조 및 패턴 제작 단계		➢기본 구조도를 획득한 후 첫 번째 가상 착용 시뮬레이션을 진행하였다.
3D 시뮬레이션		➢3D 디지털 의류의 원단 품질 속성, 질감, 색상 및 세부 사항을 추가한 후 두 번째 시뮬레이션을 실행하였다.

비교 분석

➢의복의 길이를 조정해야 한다.

➢의복의 트임 높이를 조정해야 한다.

➢허리 쪽을 더 핏하게 만든다.

➢액세서리 등을 추가해야 한다.

3D 렌더링

➢가상 렌더링을 위해 네 가지 방향에서 렌더링 이미지를 생성하였다。

디지털의상 제작의 문제점, 해결책과 한계

문제점	관련 이미지	해결책 및 한계
신발을 완전히 복원할 수 없다.		같은 시기 비슷한 신발 스타일을 선택하였다.

(8) 1940년대 의상 이미지 1

1940년대의 대표 스타일은 서양식 드레스를 선정하였다. 샘플 이미지를 관찰하고 분석한 결과 치마 위쪽은 좁고 아래쪽은 넓으며, 치맛자락은 플레어 모양으로 퍼지고, 좁은 허리와 양쪽에는 높고 낮은 트임이 있으며, 긴소매다. 소매는 팔꿈치 위치에서 바깥쪽으로 확장되어 가짜 소매 장식이 있고, 네크라인 위치에는 막대 모양의 펀칭 장식이 있고, 소매, 밑단, 네크라인 등의 부위에는 털 장식이 있다. 스커트 하반식 쪽에는 꽃무늬 장식이 있고, 원단은 광택이 있는 실크 원단이며, 가장자리 부분은 모피를 사용하였다. 또한 색상 사용의 면적에 따라 색상 값을 추출하였다.

이 분석 결과를 바탕으로 CAD 소프트웨어에서 기본 구성도를 제작하고, Style3D 소프트웨어에서 도면 시트를 제작해 위치를 잡은 후 재봉 도구를 이용해 의복을 단계별로 안에서부터 바깥쪽까지 판시트를 봉합한 후 1차 피팅 시뮬레이션을 진행하였다. 그다음 의복의 실루엣과 구조가 올바른지 확인하고 시트를 조정하였다. 포토샵 소프트웨어를 이용해 패턴을 그릴 때, 패턴 위치가 주름진 상태여서 완전한 모양이 보이지 않았지만, 꽃무늬인 것을 판단할 수 있어 비슷한 패턴 스타일인 큰 꽃과 식물 잎이 조합된 문양<그림 41>으로 제작하여, 디지털 의상에 패턴을 추가하고 패턴의 크기와 위치를 조절해 적절한 비주얼을 연출할 수 있었다. Style 3D Fabric 소프트웨어로 원단과 컬러의 매개변수 디테일을 조정하고, 원단 속성을 'Fabric_Silk/Satin(직물_실크/사틴)'으로, 털 장식 부분을 'Fur(Render Only)' 속성으로 설정하여 보다 사실적인 봉제 효과를 표현하였다. 마지막으로 패턴이 있는 도면 시트를 디지털 모델에 2차 피팅을 해보았다<그림 42>.

<그림 41> 디지털 문양 효과

<그림 42> 스타일8 피팅 효과

완성된 3D 시뮬레이션 의류를 샘플 의상 이미지와 비교했을 때 네크라인 펀칭 부분의 빈 곳이 다소 컸으며, 막대 모양도 고르지 않았다. 또한 액세서리, 메이크업, 헤어스타일과 신발의 조화를 첨가하였다. 모두 수정한 후 3D 렌더링 단계를 통해 가장자리가 렌더링을 하면 흰색 효과를 완전히 표현할 수 없다는 것을 깨닫고, 반사지와 매개변수를 계속 조정하여 원하는 색상 표현에 최대한 가깝게 표현하였다. 3D 랜더링 재작업을 통해 4가지 방향의 랜더링 이미지를 제작하였다. <표 30>에서 이 스타일의 3D 디지털 의류를 만드는 과정을 요약하였고, 3D 디지털 의류를 만들 때 발생한 문제, 해결책 및 한계점을 정리하였다.

<표 30> 1940년대 의상 이미지 1 디지털 의상 제작 과정

제작 과정	이미지	요약
의상 분석		➢긴 소매와 좁은 허리, 양쪽엔 트임이 있다. ➢치마는 플레어 모양으로 퍼지고 꽃무늬가 있다. ➢네크라인에 막대 모양의 펀칭 장식이 있다. ➢소맷부리, 밑단, 네크라인 등의 부위에 털 장식이 있다. ➢입체 메이크업과 펌, 하이힐 매치되었다.
의상 구조 및 패턴 제작 단계		
3D 시뮬레이션		➢기본 구조도를 획득한 후 첫 번째 가상 착용 시뮬레이션을 진행하였다. ➢3D 디지털 의류의 원단 품질 속성, 질감, 색상 및 세부 사항을 추가한 후 두 번째 시뮬레이션을 실행하였다.

비교 분석		➢네크라인 크기를 조정해야 한다. ➢각 부분의 길이를 조정해야 한다. ➢소맷부리를 조정해야 한다. ➢헤어 스타일 및 메이크업을 조정해야 한다.
3D 렌더링		➢가상 렌더링을 위해 네 가지 방향에서 렌더링 이미지를 생성한다.

디지털의상 제작의 문제점, 해결책과 한계

문제점	관련 이미지	해결책 및 한계
치맛자락의 무늬는 주름 때문에 잘 보이지 않는다.		가장 유사한 무늬 패턴을 다시 그렸다.
3D 렌더링 후 가장자리의 흰색이 회색으로 변하였다.		흰색에 최대한 가깝게 매개변수를 조정한다.

3. 디지털 무대 제작

현대 패션쇼에서 패션쇼 무대는 더 이상 단순히 의류를 전시하는 공간이 아니라, 주제를 나타내는 미적 역할과 관객의 참여를 돕는 매개체 역할을 한다. 전통적인 패션쇼 무대의 형태로는 T자 무대, 원형 무대, 일자 무대, 변형가능한 무대 등이 있다(김소형, 2011). 과거 패션쇼는 특정 장소에서 진행되었으며, 디자이너의 주제 아이디어를 정확하게 전달하고 예술적인 무대를 조성하기 위해 수십 명의 전문가로 구성된 대규모의 제작팀이 필요하였다. 이 팀에는 패션 총감독, 조명 디자이너, 장소 섭외자, 재정 전문가, 음악 감독 등이 포함되었다(金志厚, 2013). 이는 제작 시간과 상당한 비용이 소요되었으며 환경에도 해를 끼쳤다.

디지털 패션쇼는 고정관념을 깨고 디지털 기술을 활용하여 디자이너의 개념과 창의력을 현실에서 표현할 수 없는 방식으로 구현한다. 이로써 전시 공간을 다양하고 화려하게 만들 뿐 아니라 입체적인 3D 방식으로 디자이너가 원하는 콘셉트를 표현한다(이슬아, 2017). 이러한 패션쇼는 관객에게 완전히 새로운 경험을 선사하며, 단순한 패션쇼가 아니라 예술과 창의성이 넘치는 쇼가 된다.

실제 패션쇼와 비교했을 때 시각적 차별성을 최대화하는 무대 이미지를 중심으로 작업하여 영상 미디어의 특징을 살려 동일한 패션쇼에서도 여러 가지 무대 이미지를 사용할 수 있다(김석래, 안덕기, 2016). 다양한 무대 공간을 통해 무대 장면의 변화로 주제와 스토리텔링의 일관성을 전달할 수 있을 뿐만 아니라 시청자에게 시각적 감각과 주제에 대한 공감을 불러 일으킬 수 있다(劉菁菁, 2015).

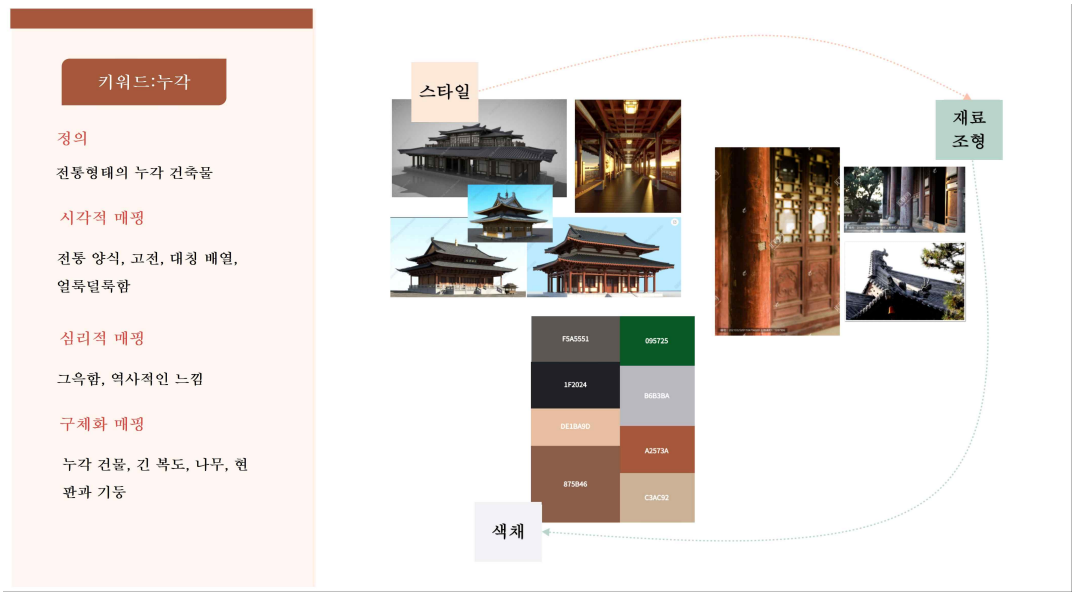
1) 무드 보드

이번 패션쇼의 주제는 <更衣記·嬗變>로, 패션의 변화를 통해 해방과 사회적 지위 향상을 이룬 중화민국 시대 여성에 관한 개념과 그들의 감정을 나타낸다. 이에 따라 우리는 주제에 맞는 무대를 신중하게 기획해야 한다. 이번 패션쇼는 시대적 배경에 따라 총 4개의 무대 공간으로 나뉘어 의상 전시가 진행된다. 디자이너는 특정 무대를 제작하기 전에 디자인 과정에서 디자이너와 무대 재료 간의 대화 특성을 고려하여 초기 단계에 영감을 주는 재료를 찾아 설계하는 것이 특히 중요하다(Schon,D.A. 2007). 이를 감안하여 무대를 기획하는 과정에서 시각화된 무드 보드(mood board)를 도입하고, 시대적 배경과 월분패를 통해 여성이 처한 환경적 특징을 분석한 후 시각적 정서를 자극함으로써 이번 패션쇼 주제에 적합한 무대의 시각적 영감의 재료를 발굴해 낸다. 무드 보드는 관련 주제의 방향에 대한 자료를 수집 및 분류하여 모종의 정서적 반응을 유도하고, 이를 시각화하여 참고하는 도구이다. 일반적으로 무드 보드는 키워드를 추출하고 초기 방향을 설정한 다음 무드 보드를 제작하며, 요소의 특성을 시각화하여 구현한 후 마지막으로 활용하는 것이다. 실제 제작 단계에서 요소의 특성은 다음의 3단계를 거쳐 표현된다.

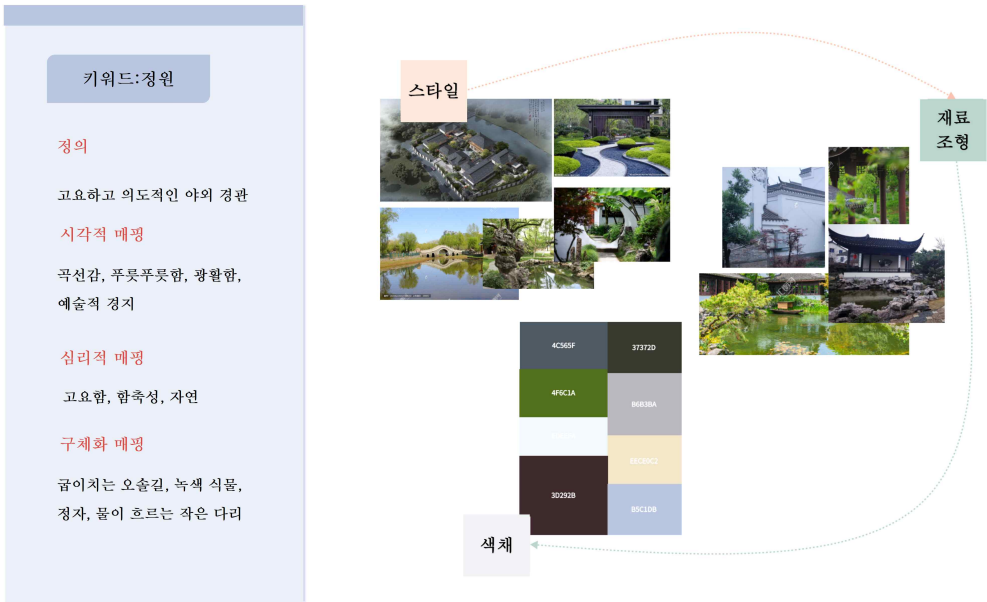
첫째, 키워드를 선택하고 특징을 생성한다. 무대의 키워드는 월분패의 이미지 자료 수집을 통해 당시 여성이 처한 환경 및 배경을 파악하여 시대적 배경 특징에 부합하는 누각, 정원, 댄스홀, 밤거리 등 4가지로 결정한 후 브레인스토밍 방법을 활용하여 시각, 심리, 구체화 등 측면에서 선택한 키워드들의 다양한 특징을 생성하였다. 예를 들어 <그림 43>의 누각의 경우 시각적 측면에서 전통 양식, 고전, 대칭 배열, 얼룩덜룩함 등을 통해 시각을 자극하고, 심리적 측면에서는 그윽함, 역사적인 느낌 등을, 구체화 측면에서는 누각 건물, 긴 복도, 나무, 현판과 기둥 등을 각각 반영한다. <그림 44>의 정원의 경우 시각

적 측면에서 곡선감(曲線感), 푸릇푸릇함, 광활함, 예술적 경지 등을, 심리적 측면에서는 고요함, 함축성, 자연 등을, 구체화 측면에서는 굽이치는 오솔길, 녹색 식물, 정자, 물이 흐르는 작은 다리 등을 표현한다. <그림 45>의 댄스홀의 경우 시각적 측면에서 패션, 오락, 장엄함, 화려함 등을, 심리적 측면에서는 여유, 유쾌함, 모던함 등을, 구체화 측면에서는 무대, 장식주의 스타일, 재즈 음악, 마이크 등을 보여준다. <그림 46>의 상하이 밤거리의 경우 시각적 측면에서 현대적, 우아함, 중국과 서양의 결합 등을, 심리적 측면에서는 도시적이면서 복고적인 느낌을, 구체화 측면에서는 네온사인, 유럽식 건축물 등을 나타낸다.

둘째, 재료를 선택하고 시각화한다. 이미지 자료 분석과 키워드 추출을 통해 키워드에 대한 이해에 따라 인터넷을 사용해 위의 네 가지 측면의 내용에 대한 이미지를 검색한다. 그리고 적합한 재료를 선택하여 설계할 주제의 특성에 맞는 포스터를 제작하고 이를 검토 및 조정한다(鄒曉松, 伍宇宙, 2016). 그다음 붙여 넣은 그림을 정교하게 세팅한 후 그중 가장 대표적인 내용을 선정하고 형식 스타일, 색상 및 재료에서의 기준점을 선택한다. 무드 보드 제작을 통해 누각의 색채는 일차적으로 원목색 위주로 하고, 정원은 주로 담녹색과 회백색을 사용하며, 댄스홀은 빨간색과 금색을, 밤거리는 온백색과 오색 색상으로 장식한다. 재료로는 얼룩덜룩한 낡은 건축물, 무광 백색 벽, 반사되는 물결무늬, 실내 집성판, 모직 카펫 등이 주는 풍부한 촉감을 참고하고, 조형에서는 기하학적인 정사각형의 조화, 원통형의 직사각형, 불규칙한 곡선 등의 역동성을 고려한다.



<그림 43> 무대 1 무드 보드



<그림 44> 무대 2 무드 보드

키워드:댄스홀

정의

사교 오락 장소

시각적 매핑

패션, 오락, 장엄함, 화려함

심리적 매핑

여유, 유쾌함, 모던함

구체화 매핑

무대, 장식주의 스타일, 재즈 음악, 마이크

<그림 45> 무대 3 무드 보드

키워드:밤거리

정의

번화한 유럽풍 건축물의 야경 거리

시각적 매핑

현대적, 우아함, 중국과 서양의 결합

심리적 매핑

도시적이면서 복고적인 느낌

구체화 매핑

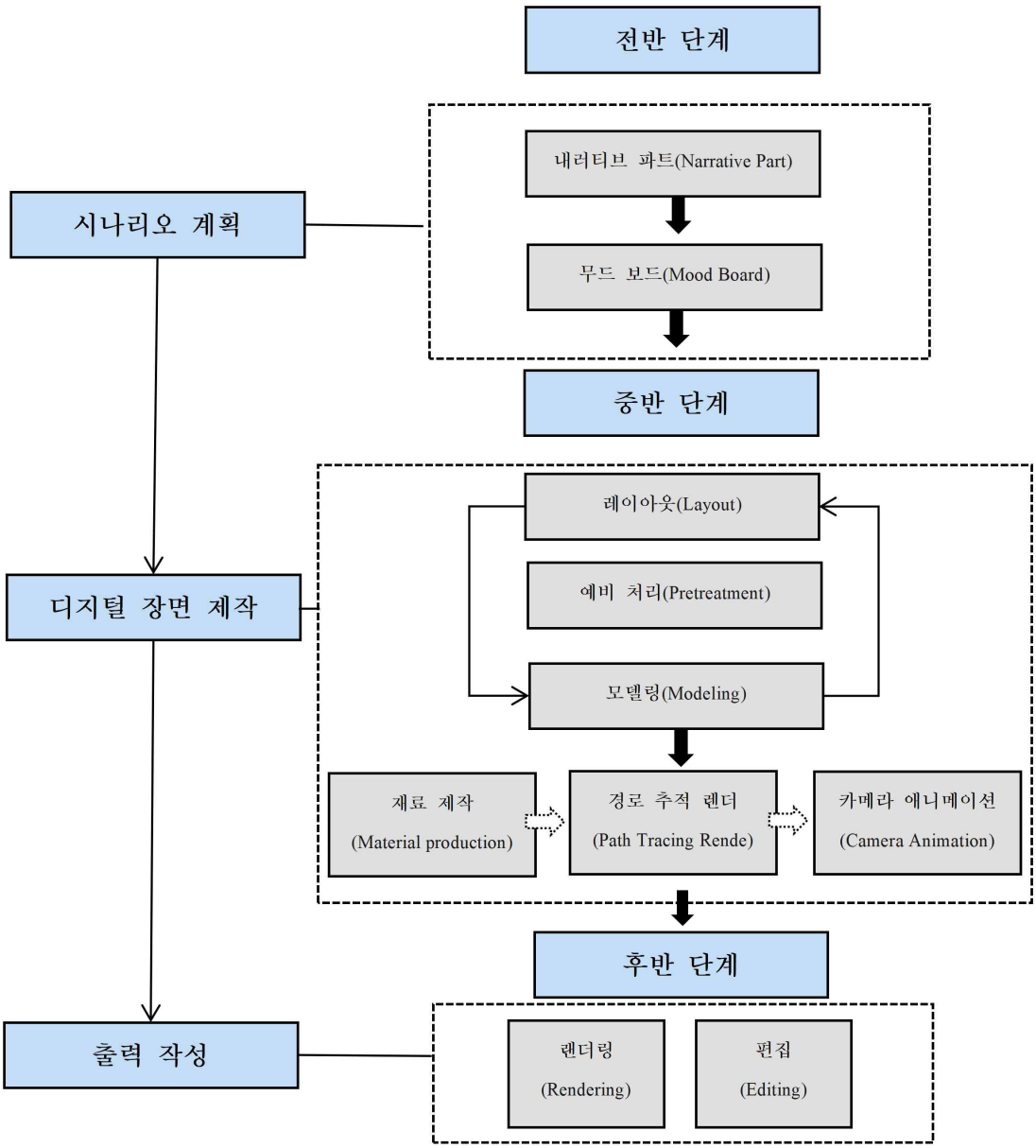
네온사인, 유럽식 건축물

<그림 46> 무대 4 무드보드

셋째, 실제 무대 제작 과정에서의 활용이다. 무대를 실제로 기획과 제작하는 과정에서 월분패의 시대적 배경, 추출한 키워드 및 수집한 재료들을 이해함으로써 무대 기획에 대한 요구 사항을 한층 더 잘 파악하여 시각적 감각의 민감성을 발휘할 수 있다. 풍부한 정보를 담은 포스터와 다양한 분야에서 얻은 이미지를 통해 무대의 기획 및 설계를 다양한 관점에서 살펴볼 수 있다. 무대 기획 및 설계에서 시각 이미지의 비교를 통해 관련 설계의 참고할 만한 포인트를 습득하여 누각과 정원을 전통, 중국식, 고전, 예술적 경지 등 스타일 특성과 연결하고, 댄스홀, 밤거리는 패션, 복고, 도시, 모던 등의 스타일 특성과 결부시켜 적절한 배경 요소를 선택한다.

2) 무대 제작 파이프라인

디지털 무대 제작은 모델링, 렌더링, 애니메이션, 조명, 사운드 등 다양한 요소를 고려해야 하는 다양한 단계로 이루어진 프로세스다. 이번 디지털 무대 제작은 언리얼 엔진(Unreal Engine) 소프트웨어를 비롯해 오토데스크 마야(Autodesk Maya), 포토샵(photoshop) 등 소프트웨어를 보조로 사용하였다. 언리얼은 무대 모델 자원의 통합, 소재 제작, 신(scene) 제작 및 렌더링에 사용된다. 리소스는 무대에서 사용되는 디지털 모델, 애니메이션, 매핑과 같은 데이터다. 토데스크 마야(Autodesk Maya)는 렌더링 테스트, 무대 리소스 및 애니메이션 리소스의 정확성을 확인하고, 리소스 최적화에 사용된다. 포토샵(Photoshop)은 주로 매핑을 수정하고 매핑 품질을 조정한다.



<그림 47> 무대 제작 파이프라인

본 디지털 패션쇼의 네 가지 무대는 모두 <그림 47>과 같은 제작 파이프라인을 통해 제작이 진행되었다.

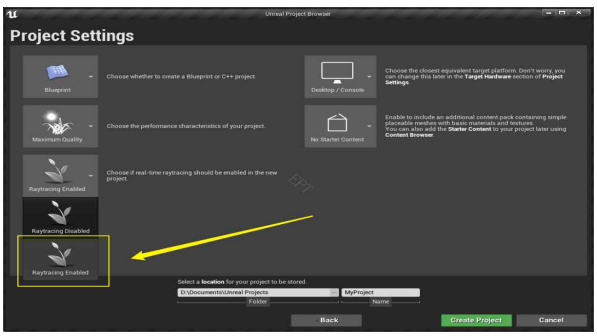
디지털 장면 제작은 다층적 과정으로서 다양한 요소를 고려해야 한다. 사전 단계에서 전체 내러티브 디자인(Narrative Part), 무드 보드(Mood Board) 정리가 이루어지며, 중간 단계로 디지털 장면 레이아웃(Layout), 모델링(Modeling), 모델 사전 처리(Pretreatment), 패스 트레이싱 설정(Path Tracing), 재질 처리(Material), 카메라 애니메이션(Camera Animation) , 애니메이션 렌더링(Rendering)이 진행된다. 후반 단계에서는 후처리 색보정(Color Correct)과 편집(Film Editing)이 이루어진다.

다음은 챕터1(Chapter1) 디지털 장면 제작 과정 사례이다.

첫째, 장면 제작 사전 처리 단계다<그림 48>. 사전 처리의 목적은 후속 장면 편집을 위한 체계적 기초를 마련하고 전체 제작 흐름을 보다 효율적이고 체계적으로 만드는 데 있다. 준비된 모든 장면 모델 리소스를 가져오고, 동일한 소프트웨어 환경에 있도록 한다. 이는 후속 통합 및 편집 용이성을 위함이다. 가져오는 과정에서 동일한 재질의 모델을 분류하고 각 그룹에 동일한 재질로 설정한다. 이로써 후속 UE4에서 해당 재질을 편집하여 손쉽게 장면에 맞는 설정을 할 수 있다. 각기 다른 재질에 이름을 붙여 UE4에서 직관적인 재질 확인 및 관리가 용이하도록 한다. Maya의 편리함으로 해당 단계에서 장면 내 각 요소 배치, 카메라 화각 조정, 전체 장면 레이아웃 구성 등을 유연하게 해 이상적인 화면 구도를 만들 수 있다.

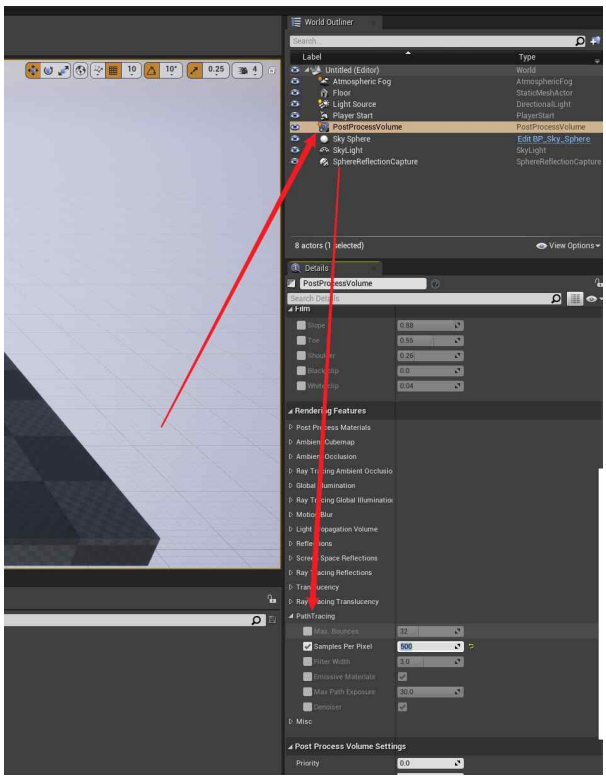
<그림 48> Maya에서 사전 처리 단계

둘째, 패스 트레이싱 설정 단계다<그림 49>. 광선 추적 기능 설정 과정이다. 3D 장면에서 광선 전달을 시뮬레이션하여 물체 표면의 반사와 굴절 효과를 정교하게 모사하고, 현실감 높은 렌더링 효과를 실현한다. 준비한 장면 모델을 Unreal Engine으로 가져와 새 태스크를 생성하고 광선 추적을 활성화하였다. 광선 추적은 현실 광선을 시뮬레이션하는 기술로, 그래픽 렌더링의 현실감을 높인다. Unreal Engine의 광선 추적 설정을 통해 장면 내 조명, 반사, 그림자 등의 정교한 표현이 가능하다. 애니메이션 렌더링 출력을 위해 “Movie Render Queue” 플러그인도 활성화하였다. 이러한 과저을 통해 애니메이션 시퀀스를 생성할 수 있다. 광선 추적 설정 후 프로젝트 재시작과 함께 기존 모델 다시 가져오기가 필요하다.



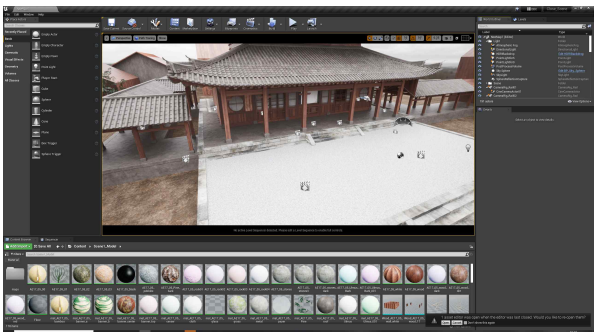
<그림 49> 패스 트레이싱 설정

또한 렌더링 미리보기 시 빠른 확인이 가능하도록 간단한 파라미터 설정이 이루어진다. 장면에 “Post Process Volume”을 추가하고<그림 50>, 이를 통해 장면 후처리 효과를 조정한다. 볼륨의 “Path Tracing” 파라미터에서 ″Samples Per Pixel″을 500으로 변경하여 화질과 렌더링 시간 사이의 균형을 맞춘다. ″Infinite Extent″도 체크하여 장면 범위의 제한 없이 광선 추적이 이루어질 수 있도록 한다. 이와 같은 설정 변경 후 “Path Tracing” 모드를 통해 렌더링 미리보기를 진행할 수 있다. 간단한 설정으로 실시간 확인이 가능해 보다 효과적이다.



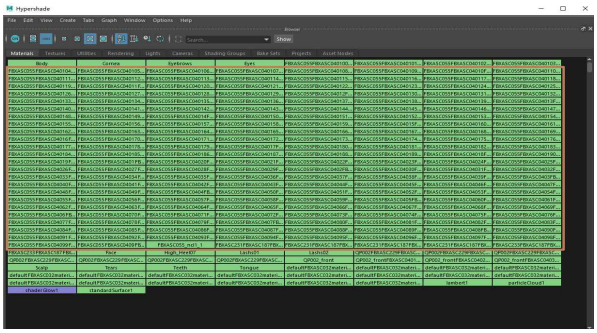
<그림 50> 포스트 프로세스 볼륨(Post Process Volume) 설정

셋째, 재질<그림 51>과 광원 제작 단계이다. 먼저 장면 모델에 상응하는 재질 텍스처를 준비하고 UE4로 가져온다. Maya 사전 처리 과정에서 각 재질에 이름을 설정했기 때문에 UE4에서 재질 텍스처 가져오기 및 관리가 용이하다. 이후 장면 요건에 따라 개별 재질을 제작 및 디버깅하여 가상 장면에서 보다 실제와 가깝도록 표현한다. 색상, 광택도, 반사율 등 파라미터를 조정한다. 광원 설계는 중요한 역할을 한다. 광원의 종류와 수를 현실과 동일하게 제작해 빛을 사용해야 한다. 방향, 색상, 세기 등 광선 파라미터가 장면의 실재감에 영향을 미친다. 광선 추적을 통해 장면 내 빛과 그림자 효과가 보다 섬세해진다.



<그림 51> 재질 프로덕션 프로세스

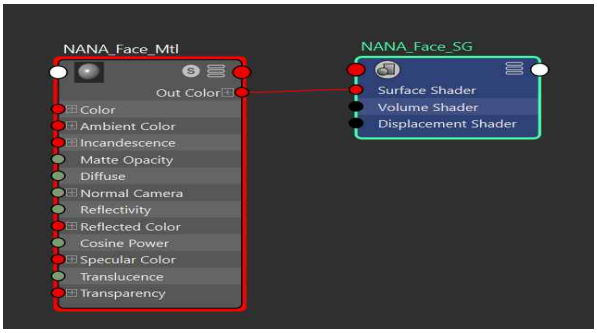
또한 Style3D로 제작한 인물 모델에 대한 재질도 UE4에서 제작한다. Style3D 인물 모델을 가져와 새 재질 볼을 만들고 각 파트에 할당함으로써 일관성 있는 외관을 유지한다. 여기서 주의할 점은 헤어 재질의 처리다<그림 52>. Style3D 모델 역시 Maya에서 사전 처리를 거쳐야 한다. 구조 최적화, 헤어 플랜 병합 등의 과정을 거친 후 UE4로 가져와야 디지털 모델의 헤어에 대량의 재질 볼이 생성되는 것을 방지할 수 있다. 사전 처리한 FBX 파일을 가져와 동일 재질의 헤어 평면을 병합하여 재질 수를 줄인다.



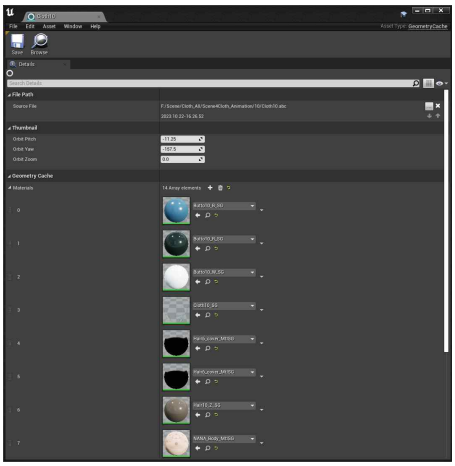
<그림 52> 정리해야 할 머리카락 재질

본 패션쇼에 사용된 워킹 애니메이션은 Style3D 내장 워킹이다. Style3D 애니메이션을 장면과 융합하기 위해 워킹 시뮬레이션, 즉 의상 변화와 표현을 해석하는 과정을 거쳤다. 해석 후 Alembic(ABC) 형식으로 저장 및 내보내기를 했으나, 해당 형식은 재질 정보를 유지할 수 없어 회색 인물 모델만 출력되는 문제가 있었다.

ABC는 형상 정보(Shape)만 저장 가능하다. 이 문제를 해결하기 위해 가져오기 시 FBX 형식을 사용하여 재질 정보를 전달받는다. 형상 정보 (Shape)를 매개로 FBX의 재질을 ABC 애니메이션에 전달함으로써 UE4에서 재질 있는 워킹 애니메이션 표현이 가능해졌다<그림 53>, <그림 54>, <그림 55>.



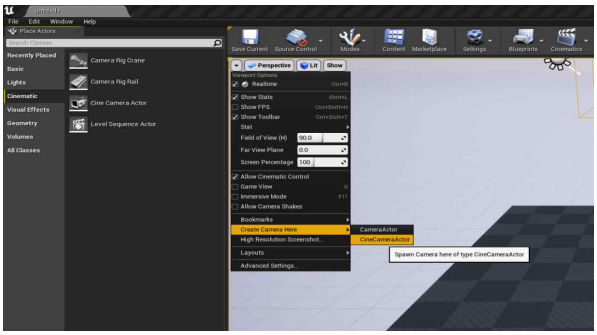
<그림 53> 머리카락의 Shape 파일



<그림 54> 모델은 Shape를 사용하여
추가한 재료

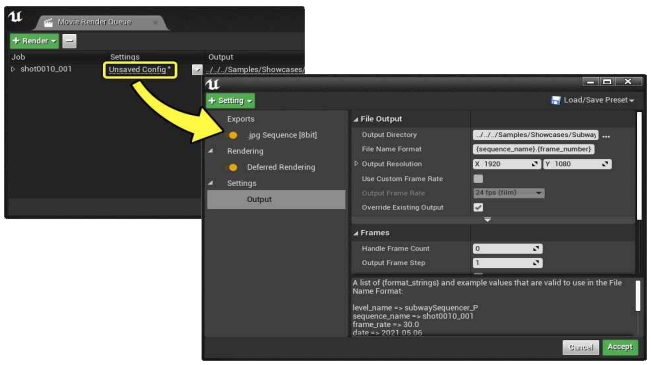
<그림 55> Shape재질을 추가한 모델

넷째, 카메라 애니메이션 제작 단계다. 우선 장면에 카메라를 생성한다<그림 56>. 초점거리, 조리개, 초점 모드 등 주요 파라미터를 조정한다. 다음은 카메라 트랙킹 애니메이션 제작으로 밀기, 당기기, 회전, 이동, 통과, 추적, 흔들기 등의 기본 방식이 있다. Cinematic의 Camera Rig Rail을 사용하여 트랙킹 경로를 보며 제작한다.



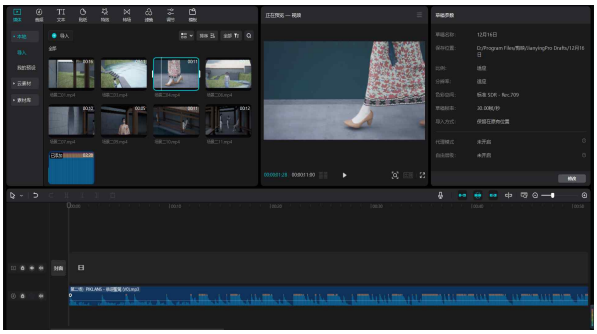
<그림 56> 카메라 만들기

다섯째, 렌더링 단계다<그림 57>. Level Sequence 도구를 주로 사용하는데, 이는 시네마틱 장면 순서 생성, 편집, 제어에 사용된다. Movie Render Queue 플러그인과 결합하여 다수의 샷을 효율적으로 관리 및 렌더링한다. 사용자 인터페이스를 통해 렌더링 작업 설정 및 조정 시 작업이 용이하다. 프레임당 샘플 수 세팅이 중요한데, 최종 화질과 유동성에 영향을 미치므로 작업 과정은 효율적인 동시에 예상과 같은 장면이 나오도록 해야한다. 전체 Level Sequence에 대해 렌더링되며 설정한 샘플 수대로 프레임이 생성되고, 소모되는 시간은 복잡도와 해상도 등에 따라 상이하다.



<그림 57> 렌더링 설정

여섯째, 편집 및 색보정 단계다. 렌더링 후 최종 편집 및 색보정이 이루어진다. AE와 JianYing<그림 58> 소프트웨어를 사용하여 음향효과, 음악, 환경음 등을 추가하여 현실감을 높인다. 또한 음악과 애니메이션 동기화가 필요하다. 후처리 색 보정 등 단계를 거쳐 최종 출력물을 만들며, 다양한 기기에서 정상적으로 작동하는지 확인한다.



<그림 58> 영상 및 음악 편집 화면

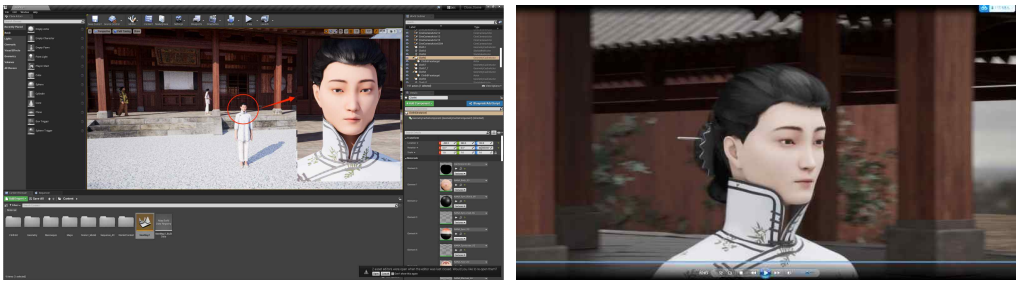
3) 서브테마 디지털 장면 제작

상술한 장면 제작 프로세스에 기초하여 각 장면 제작 시 다양한 문제에 부딪혔으나 해결책을 찾았다. 겪었던 구체적 문제와 대처 방법은 다음과 같다.

첫 번째로 제작한 장면은 누각이다. 무드 보드 분석 결과를 바탕으로 전통 건축물, 나무 천장과 기와 등의 요소를 우선적으로 추출하였다. 주요 문제는 이를 바탕으로 장면에 분위기와 이야기성을 어떻게 더할 것인가 하는 점이었다. 이에 UE4에서 얼룩덜룩한 텍스처 소재(Texture)를 사용하여 낡은 목재와 바닥의 재질 효과를 시뮬레이션하고 역사감을 추가하였다. 또한 앰비언트 오클루전(Ambient Occlusion)<그림 59> 툴로 누각 내 빛과 그림자 및 물체 상호작용을 시뮬레이션하여 명암 대비와 계층감을 극대화하였다. 또 UE4에 배

치된 모델의 얼굴색이 붉게 편향된 문제가 있었는데, 후처리 볼륨Post (Process Volume)을 이용하여 정상적 피부톤을 위한 색채 편차 보정을 하였다<그림 60>.

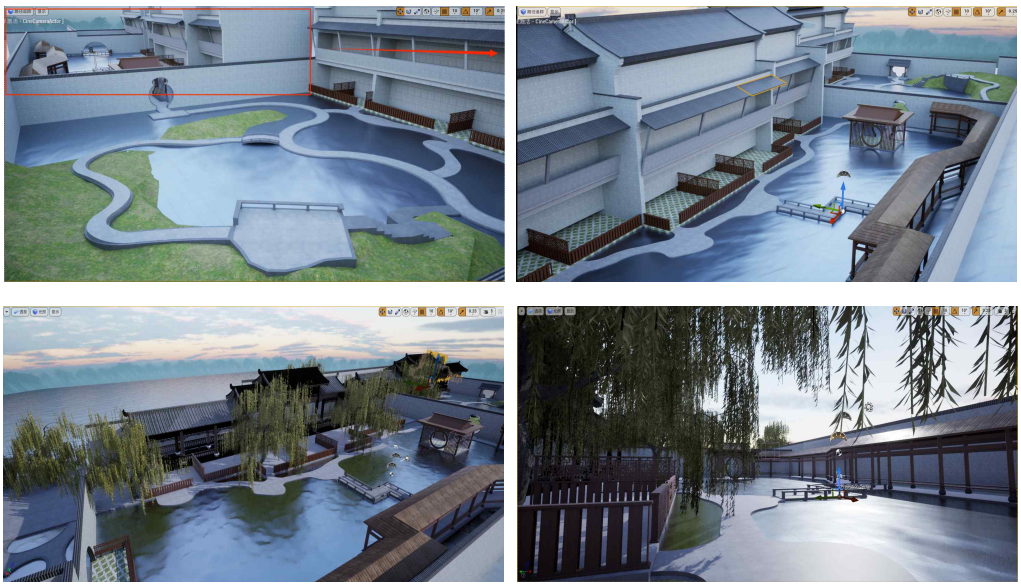
<그림 59> 낡은 목재와 바닥의 재질 효과 및 빛과 인물 그림자



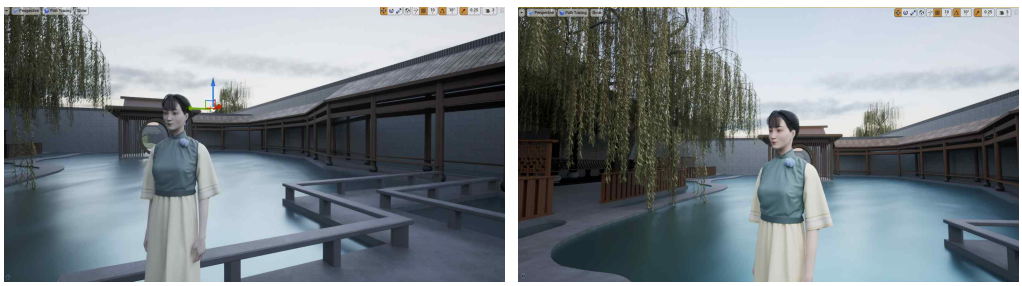
<그림 60> 장면1에 인물 얼굴 피부색 수정 전후

두 번째로 제작한 장면은 정원이다. 무드 보드 분석 결과를 바탕으로 잔디밭, 구불구불한 지형, 연못 등의 요소로 구성하였다. 이 장면에는 크기가 큰 두 화면 틀이 있으며 다수의 모델, 텍스처, 조명 등 자원이 수반되어 복잡도가 높았다. 이에 성능을 최적화할 수 있도록 게임업계에서 많이 사용하는 PBR 소재를 사용하고 성능 소모가 더 낮은 로우폴리 모델링(Low Poly Model)을 사용해 장면 시뮬레이션을 만들어 모델과 텍스처의 복잡성을 줄였다. 또한 랜드스케이프 에디터(landscape editor)으로 지면 효과를 시뮬레이션하고 다각형과 드로잉 횟수를 줄였다.

초기 버전 출력에서 건물이 일체화되어 식생 모델도 크게 감소한 탓에 두 화면 틀의 차이점이 떨어지는 문제가 있었다. 이에 한쪽 건물 모델을 교체하고 추가로 나무 모델을 배치하여 결과적으로 공간감과 위계성을 높인 두 화면 틀을 완성하였다<그림 61>. 또한 후처리 볼륨(Post Process Volume)을 이용하여 정상적 피부톤을 위한 색채 편차 보정을 하였다<그림 62>.



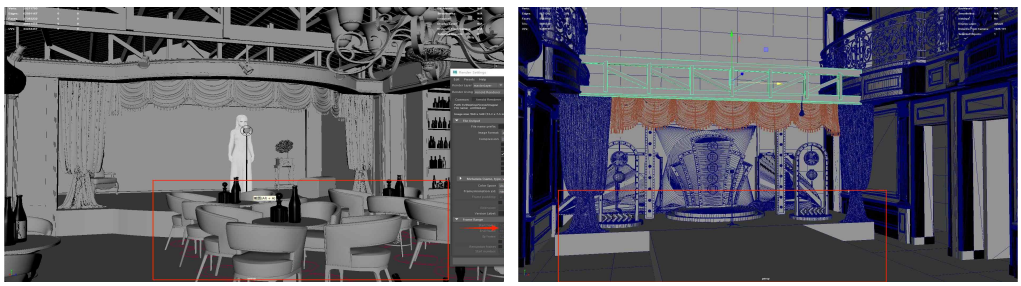
<그림 61> 장면2 제작 수정 전후



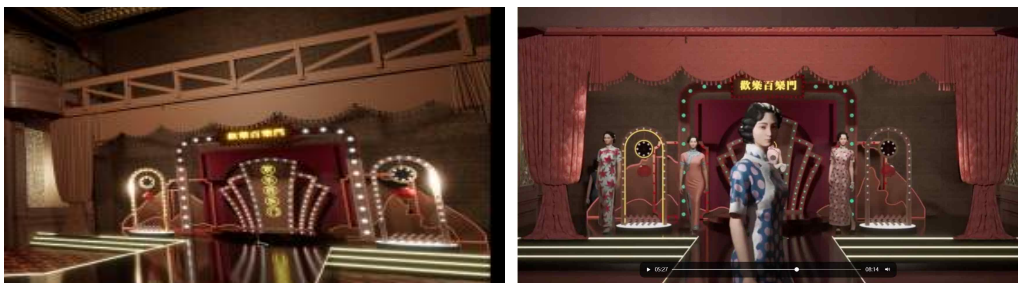
<그림 62> 장면2에 인물 얼굴 피부색 수정 전후

세 번째로 제작한 장면은 무도장이다. 무드 보드를 바탕으로 실내 공간, T자 무대, 조명 등을 주요 디자인 요소로 구성하였다. 여기서의 문제는 실내의 다수 모델 배치 문제였다. 본래 테마에 맞추어 테이블과 의자를 배치하였으나 모델이 돌아다니기에 용이한 무대와 워킹 경로 부족 문제가 있었다. 이에 테이블과 의자를 없애고 가운데 T자 무대를 추가하여 모델 전시 상황을 연출하였다<그림 63>.

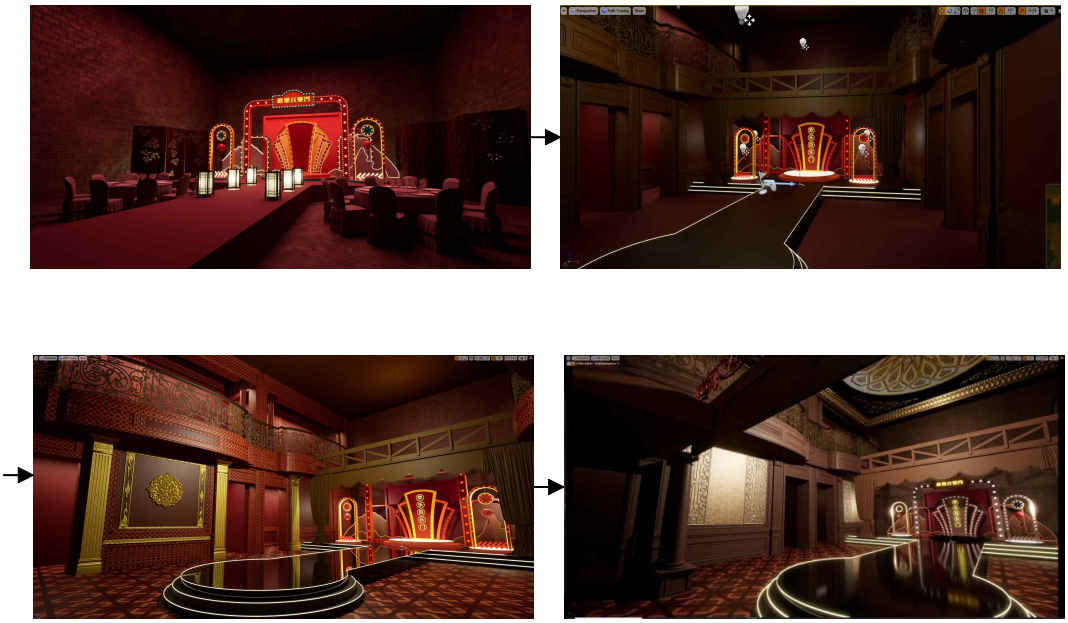
초기에 실내 디자인 이해 부족으로 복고적 호화로움 표현이 미흡하였다. 이에 당시 유행했던 아르데코 장식 예술 양식을 참고하여 실내에 문양을 부여하고 재질 텍스처를 새로 제작 및 조정하였다. 또 커튼과 무대 재질을 수정하여 전체적 조화를 이루었다<그림 64>. 4차의 수정 끝에 만족도 높은 시각 효과를 달성하였다<그림 65>.



<그림 63> 장면3에서 T자 무대를 추가하기



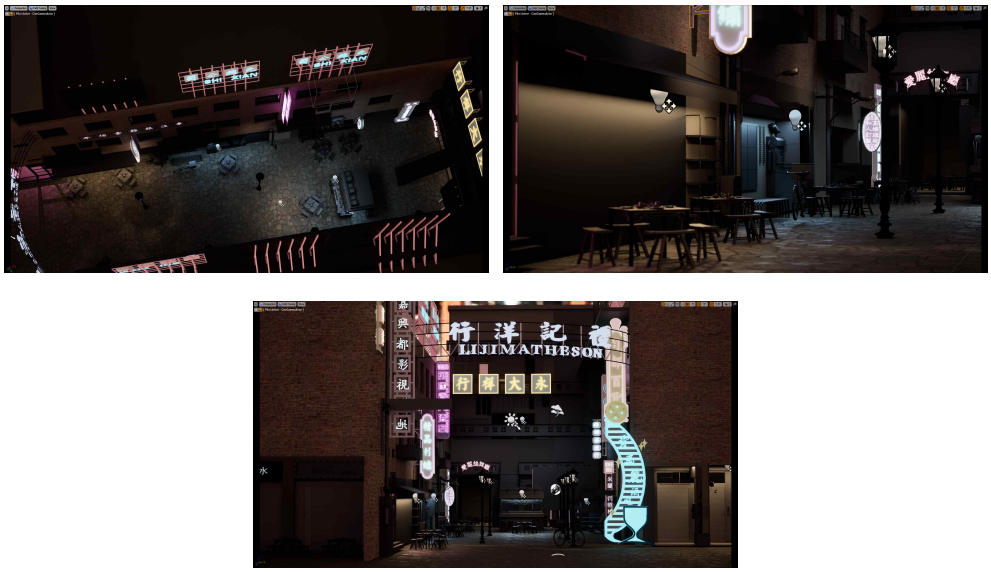
<그림 64> 장면3 무대 커튼 수정 전후



<그림 65> 장면3 제작 수정 과정

네 번째로 야경 가로수 장면 제작 시 무드 보드 기반으로 간판 조명을 주요 요소로 설정하였다. 초기 버전에서는 시각적 탁월성을 위해 주변 환경색상 비중을 간과하여 전체 분위기가 어둡고 모델의 중심성이 약화되었다<그림 66>. 또 1940년대라는 시대성을 고려하지 못하고 잘못된 스타일로 제작한 문제가 있었다. 전쟁 시대의 무거운 스크린 텍스처 효과를 위해 기조를 유화로 잡고 보다 짙고 무거운 시각 감각을 위해 노력하였다.

포스트 프로세싱 볼륨(Post-Processing Volume)과 컬러 분류(Color Grading) 조정을 통해 채도, 명암비, 밝기 등을 조정하고 흐림, 후광 효과를 구현하였다. 라이트(Light)에서 광원 설정 변경으로 장면의 밝기 조절, 모델 얼굴과 의상에 대한 광원 방향과 그림자 추가 등을 시도하였다. 여러 차례 조정 끝에 이상적인 유화 질감을 획득할 수 있었다<그림 67>.

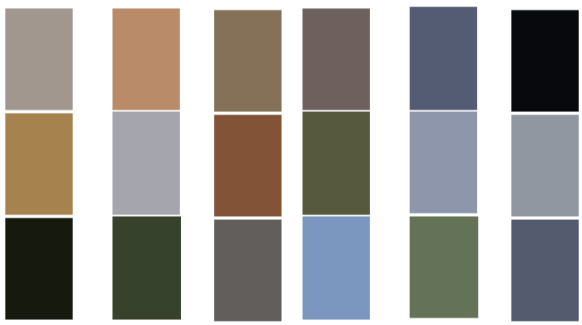


<그림 66> 장면4 구 판본

<그림 67> 장면4 신 판본

또한, 디지털 장면 화면의 색조를 설계하고 조정해야 한다. 화면 색조의 설계와 조정은 실제 월분패의 예술적 특징을 기반으로 제작하였다. 초기 월분패 속 의복은 전통적인 회화로 색채가 고풍스럽고 단아했으며, 어둡고 탁하였다.

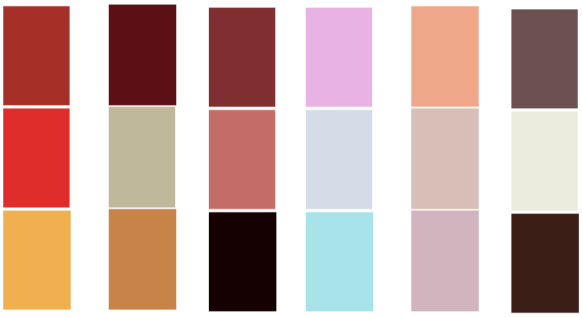
화면 속 색채의 순도는 낮았고, 밝기는 전반적으로 어두운 편이었다. 의복과 배경도 이와 비슷한 색이 많았고, 그림의 색은 단순하면서 마치 재가 덮인 것 같은 강한 정체성을 보여준다. 이는 당시 여성들이 처한 사회적 배경과 비슷하다. 따라서 장면1과 장면2의 패션쇼는 화면 톤을 회색 톤으로 설정하고, 채도가 낮은 컬러 화면을 통해 오래된 복고풍과 시간의 흐름을 느낄 수 있게 하였다. 디지털 패션쇼의 Chapter 1과 Chapter 2 화면의 Tone은 <그림 68>와 같다.



<그림 68> 장면1과 장면2의 화면 톤

후반부 두 시기에서 월분패는 서양 영화를 참고로 한 밝고, 강한 대비를 보이는 색상으로 순도와 밝기가 높은 산뜻한 색을 특징으로 한다. 화면의 밝기가 높아진다는 전제하에 순도는 초기 월분패의 인물 색채보다 한층 더 높아지고, 화면의 온도는 균일하게 분포되어 있고, 모호하던 색체가 선명해지면서 강렬한 대비를 나타낸다(邱義慧, 2020). 여성의 복식 이미지에서 치파오가 이미지 변화의 분수령이 되어 각양각색의 치파오가 꽃을 피우게 된다. 이는 여성들이 서양식 사상을 흡수하고 전환하여 자국인에게 맞는 심미적 요소로 변환시킨 것이며, 중국과 서양의 장벽을 허물고 융합된 것으로 해석할 수 있다. 여성들이 자신의 아름다움에 대한 권리를 스스로 주장하게 되면서 화면은 점점

더 선명해지고, 보는 이로 하여금 빛나고 매력적인 시각적 느낌을 주게 된다. 디지털 패션쇼의 Chapter 3과 Chapter 4 화면의 Tone은 <그림 69>와 같다.



<그림 69> 장면3과 장면4의 화면 톤

4. 디지털 음악과 음향 디자인

음향 부분은 전통적인 패션쇼나 디지털 패션쇼에서 모두 매우 중요한 구성 요소이다. 음악의 핵심 구성 요소인 음향은 패션쇼에 절묘하게 녹아들어 관객들에게 다층적인 미적 체험을 제공하며 패션쇼에서 다층적인 역할을 한다. 첫째, 음악은 패션쇼 주제에 맞는 분위기를 조성하고 의상의 예술적 스타일을 부각시키고 형성하는데 도움을 주며, 의상의 예술적 특징을 더욱 선명하게 드러내어 패션쇼 전반에서 대체할 수 없는 역할을 한다. 둘째, 음악은 관객의 관심을 끌 수 있고 음악의 감정 변화를 느낄 수 있을 뿐만 아니라 의상의 의미를 이해하고 시각적 체험을 보다 향상시켜 입체적으로 만들 수 있다. 셋째, 음악은 관객이 상상할 수 있는 여지를 주어 패션쇼 장면을 더 잘 만들 수 있도록 도와주며, 음악이 만들어내는 장면에 사람들의 상상력, 감수성을 집중시켜 공연에 필요한 분위기를 만들어준다. 마지막으로, 음악은 사람들의 감정 변화

를 일으킬 수 있으며, 다양한 음악은 사람들의 마음 깊은 곳에서 여러 공감을 불러일으킬 수 있다. 음악의 호흡으로 모델의 퍼포먼스와 의상이 완벽하게 어우러지면 관객은 시각, 청각 그리고 내면의 감정을 통해 자신의 이해와 감정에 녹아든다. 패션쇼는 깊이 있는 체험을 유도해 관객들의 패션쇼 참여도를 높인다. 음악은 관객에게 메시지를 전달하고, 이를 통해 관객이 시너지 효과가 발생하면서 패션쇼에 담긴 주제와 메시지를 더욱 깊이 이해할 수 있도록 한다. 따라서 패션쇼에 맞는 음악을 선택하는 것은 패션쇼 전체의 주제를 밝히는 데 도움이 될 수 있다. 패션쇼에 배경음악을 접목해 음악과 패션쇼를 결합해 감상하고 패션의 특징을 판단할 수 있다. 배경음악이 모델의 퍼포먼스와 맞물리면 시청각의 즐거움을 선사해 패션쇼의 장으로 끌어들이며 관객이 더 깊게 몰입할 수 있도록 도와준다(王欣琦, 2023).

음악은 패션쇼의 메인 음악 뿐만 아니라 환경 배경 음향도 포함한다. 음악은 패션쇼의 전체 분위기, 무대 전환 및 관객의 감정을 효과적으로 조절할 수 있을 뿐만 아니라 시각 무대의 청각 개념을 도입하여 동적인 느낌을 강조한다. 패션쇼는 언어나 문자가 아닌 시각적 요소를 메인으로 한다. 따라서 배경음악의 역할은 매우 중요하다. 음악은 적절한 분위기를 조성하여 관객의 열정을 직접적으로 자극하고 패션쇼에 대한 기대감을 높인다. 또한 주변 배경 음향의 통합은 장면의 현실감과 분위기를 강화하기 위한 것이다. 각 시대의 의상 특징을 고려하여 의상의 시대적 배경을 참고하여 관객에게 패션쇼의 감정선을 전달한다. 네 개의 챕터에서는 각기 다른 음악을 선택하며 Adobe Premiere 소프트웨어를 사용하여 오디오를 편집하고 조절한다.

오프닝 음악: 고전적인 필름 리와인드 소리로 시작하여 패션쇼의 시각적 환경으로 관객을 안내한다.

Chapter1 음악: ‘Shining Spirit of Water’ (Kitaro). 전통악기 조합을 바탕으로 쟁을 연주하고 현악으로 편곡한 이 곡은 역사의 세월의 무색함과 깊이가

음표 사이로 흐른다. 봉건제도가 무너졌음에도 불구하고 그 문화는 풍습이 되어 남아 있고, 우뚝 솟은 원보령이 여성의 뺨을 가리고 몸을 감싸고 있는 모습은 이 시기 여성의 속박과 억눌린 감정을 절묘하게 전달하고 있다. 정자와 누각 사이를 헤매고 돌아보는 여성의 모습은 마치 시간의 증인인 듯 서글픔을 자아낸다.

Chapter2 음악: '공영성가(恭迎圣駕)' (Piklans). 고전 음악의 원리와 재즈 요소가 융합된 이 곡은 그 시기의 중국이 번영한 새로운 정치 체제의 모습을 반영한다. 개항과 상업의 개방으로 서양 상품과 문화가 중국으로 쏟아지면서 전반적인 사회 분위기는 열정적으로 변화하였다. 여성의 이미지도 전진적인 유행의 시작을 보이며 짧은 머리, 옷의 길이를 줄이고 살갗을 드러내는 모습이 빈번해졌다. 미래를 향한 여성들의 열망과 갈망이 의상과 메이크업으로 표현되었다.

Chapter3 음악: 'Blues Walk'(Lou Donaldson). 초반에는 떠들썩한 사람의 목소리가 들리더니 점차 목소리가 작아진다. 오래된 음반의 음질과 함께 나지막한 색소폰과 신나는 트럼펫이 어우러져 시크하고 가볍고 즐거운 멜로디가 흘르나오며 다양한 치파오의 다채로움과 어우러져 이 시기 여성의 우아함과 여성스러움을 보여준다. 음악은 비단처럼 부드럽고 아름다우며 주제와 잘 어울린다. 배경에는 떠들썩한 대화 소리가 뒤섞여 마치 화려한 사교장 같다.

Chapter4 음악: 'Rhapsody In Blue'(George Gershwin), 12 Études, Op.10-Etude in Emajor 'Tristesse'(Maurizio Pollini). 처음 부분에 자동차 경적 소리가 들어가 이 장면의 예측를 유도하고, 이어 첫 곡으로 긴장된 분위기감을 살려 해당 전란시대의 압박감을 부각시킨다. 긴박했던 가락이 강에서 약해지고 2초간 공백 후 부드러운 피아노 곡조에 들어가는 격렬함과 부드러운 곡조가 어우러져 인물의 성격을 부각시키는 시대에도 여성은 굳건한 자신감을 갖고 화려한 의상을 입고 젊음과 아름다움이 바탕이 된다. 느릿느릿한 피아노

곡조의 변화는 여성들에게 여유로운 우아함을 부여하고, 당시 혼돈의 불안한 전란 배경과 어우러져, 전란 속의 여성이 장미처럼 재탄생하며, 주제 전체에 깊이와 정서를 더하여 여성의 현대화 행보가 멈추지 않고, 반쪽 하늘을 지배할 수 있는 새로운 장으로 나아갈 것임을 예고한다. 평화에 대한 희망에 젖어 새로운 미래를 예고하는 듯하다.

5. 디지털 모델 런웨이 동선 디자인

패션쇼의 퍼포먼스가 지루해 보이지 않도록 모델의 다양한 진로 경로을 설계해 무대의 유동성과 공연의 관람성을 높여야 한다. 모델의 진행 경로를 설계할 때 모델 간의 간격과 연기 리듬을 합리적으로 고려해야 한다. 좋은 무대 리듬은 무대 위의 출연자 수를 효과적으로 제어할 수 있을 뿐만 아니라 전체 무대 배치의 균형을 유지하고 원활한 연기를 보장한다. 간격을 정할 때는 전체 공연의 시간 길이를 확보하는 것을 목표로 해야 한다. 국제 패션쇼 관례에 따르면 패션쇼는 보통 20분에서 40분 사이에 공연되며, 너무 짧으면 의상 컬렉션의 완전한 전시에 한계가 있고, 너무 길면 관객의 심미적 피로감을 유발할 수 있다. 이에 따라 이번 컬렉션에서는 각 서사 챕터의 길이를 3분 정도, 총 4개의 서사 챕터를 10분 이내로 설정해 전체 공연의 총 길이를 합리적인 범위 내에서 유지하도록 하였다.

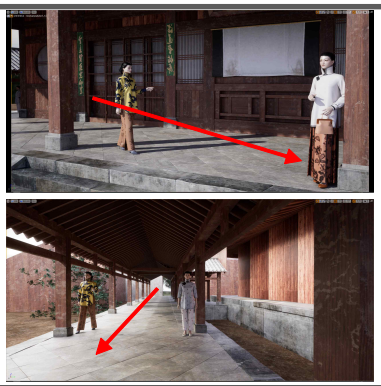
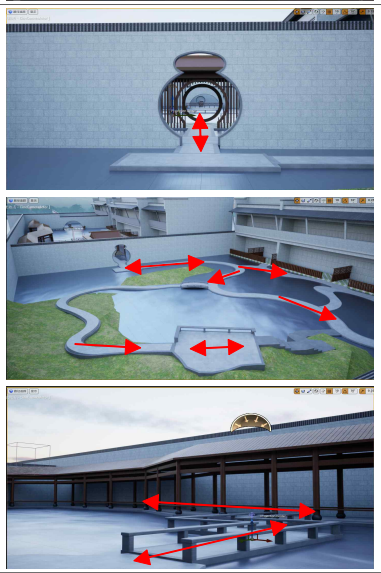
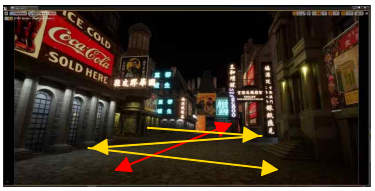
내러티브 파트의 설정은 다양한 장면과 무대 공간과 관련되어 있으며, 다양한 시각적 효과를 위해 파트마다 각기 다른 무대 통로와 런웨이 코스를 설계하였다. 전통적인 패션쇼의 단일한 런웨이 코스와는 달리 특별히 다양한 각도의 카메라를 고려하고, 다양한 공간과 장면별 렌즈의 출현을 허용하여 모델의 정적인 포즈와 동적 런웨이를 편집하여 진행할 수 있다. 각 파트마다 의상의

등장 순서도 중요한데, 오프닝 모델이 입는 의상은 그 시기에 주로 유행하는 의상의 스타일을, 클로징 모델이 입는 의상은 다음 시기의 의상의 과도기를 나타낸다. 따라서 각 파트마다 오프닝과 클로징 모델을 신중히 선택해야 한다.

구체적으로 첫 번째 무대는 누각인데, 다락문 앞 공터와 다락방 긴 복도는 모델이 워킹할 수 있는 두 공간이다. 두 번째 무대는 정원으로 아치형 다리, 잔도, 복도 등 모델의 런웨이 경로가 다양하며, 아치문, 정자 등 여러 개의 정적 조형 전장을 설치해 시각적인 효과를 크게 높였다. 세 번째 무대는 댄스홀로, 댄스홀에서 패션쇼가 열리는 장면을 연출하기 때문에 이 무대는 전통적인 런웨이 형식을 취하고 있다. 네 번째 무대는 밤거리로, 주요 런웨이 경로는 거리이며 Z자 모양의 런웨이와 다양한 카메라 각도를 보조적으로 사용한다.

종합하자면 런웨이 경로를 선택하고 동선을 연출하는 것은 쇼의 매끄러움과 관람성을 확보하는 데 도움이 될 것이다. 또한, 시간을 합리적으로 조절하고, 의상 등장순서를 세심하게 배치하면 의상 변화의 과정을 보다 잘 전달하고, 패션쇼 전체를 더욱 스토리 있고 매력적으로 만들 수 있다. 다양한 장면과 코스, 모델의 런웨이 코스와 의상 등장 순서 설계, 다채로운 시각적 요소를 통해 디지털 패션쇼를 다채롭고 예술적인 공연으로 만들어냈다. 각각의 무대는 각기 다른 역사적 시기와 문화적 분위기를 대변하며, 관객들을 다양한 감정적 체험으로 이끌었다. 패션쇼 연출은 단순한 의상 전시가 아니라 시대별 여성의 사회적 지위와 태도, 가치관의 변화를 반영한 스토리텔링이다. 무대 배치의 균형, 모델 간의 원활한 상호 작용, 의상 간의 일관성 있는 변화를 충분히 고려해서 관객들이 매 시기의 내포된 뜻을 깊이 느낄 수 있도록 하였다. 각 장면은 전통과 향수에 이어 현대, 자유, 미래까지 다차원적인 여성상을 구현한 독특한 매력을 지니고 있다. 이는 패션과 문화가 교차되어 시간의 흐름과 여성힘의 변화를 느낄 수 있는 시각적 향연이다. 위 내용을 아래 <표 31>와 같이 정리하였다.

<표 31> 디지털 모델 런웨이 동선

	런웨이 동선(일부)	오프닝/엔딩 모델	
무대1			
무대2			
무대3			
무대4			

6. 디지털 패션쇼의 시놉시스

디지털 패션쇼에 사용되는 모든 장면은 무대 요소, 화면 색상, 조명 효과, 음향 효과를 포함하여 세심하게 설계된 것으로 다양한 주제와 시대 분위기를 표현하여 패션쇼를 시청하는 관객에게 다양한 경험을 제공한다. 이러한 요소들이 시너지 효과를 내면서 디지털 패션쇼의 장면을 구축하면 관객들은 서로 다른 역사적 배경과 감정적 분위기를 느낄 수 있다. 이러한 장면 요소에 대한 신중한 선택과 시청각 효과의 조화는 매 시기의 패션쇼가 대표하는 역사적 배경과 감정적 내용을 깊이 있게 전달할 수 있도록 한다. 관객은 종합적인 시청각 경험으로 시대마다 다른 특징과 여성 캐릭터가 지닌 중요한 역할을 더욱 생생하게 느낄 수 있다. 이러한 설계는 패션쇼의 표현을 풍부하게 하는 것은 물론, 관객들에게 더욱 깊은 문화 체험을 제공한다. 디지털 패션쇼의 최종결과를 4가지 시기별로 화면의 내용, 음악, 음향 등을 정리하고 러닝타임별로 상세컷을 정리하면 <표 32>에서 <표 36>과 같다.

<표 32> 디지털 패션쇼 시놉시스

디지털 패션쇼 기본정보

주제	서브테마	러닝타임	디지털 모델 수	이미지
更衣記·嬗變	CHATPER1:기(起) CHATPER2:승(承) CHATPER3:전(轉) CHATPER4:합(合)	8m13s	9	60

비디오 링크: https://youtu.be/crVwuCwoLjU

디지털 패션쇼 시놉시스

시작 장면 10s	

화면 내용: 패션쇼 테마, 편장 소개

음악/음향: 소리 없음

<표 33> 1910년대 이미지의 Chapter 1 기(起) 무대

CHATPER 1 기(起)	
11s~17s	

화면 내용: 세션 문자 소개(그림1).기러기가 날아간다(그림2).

음악 : 『shining spirit water』-kitaro

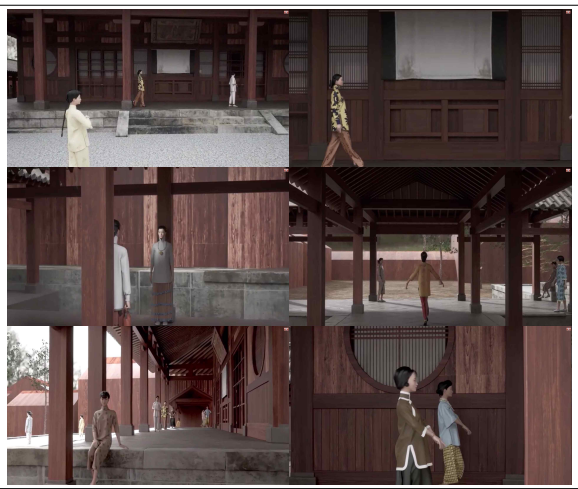
음향 : 기러기 우는 소리

21s~1m12s

화면 내용: 정적 모델로 전시를 시작(그림1)하고, 아래에서 위로 카메라 이동하며 의상 전시(그림2-3), 얼굴 클로즈업으로 헤어&메이크업을 강조(그림4)하며, 중장거리 샷으로 모델의 스타일링을 보여준다(그림5). 원형 트래킹으로 얼굴 특수 효과를 준다(그림6).

음악 : 『shining spirit water』-kitaro

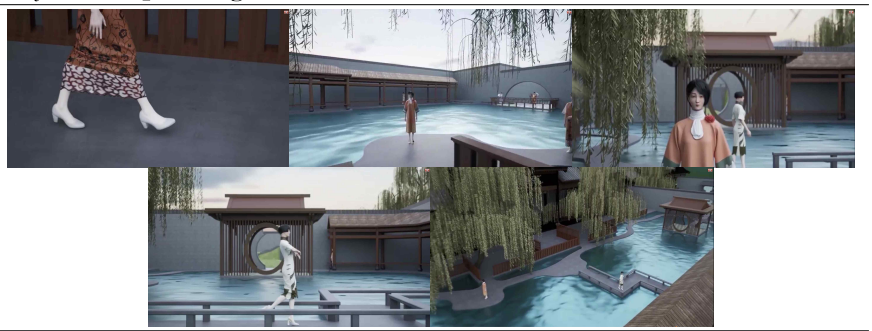
1m13s~2m32s



화면 내용: 멀리서 가까이로 카메라 줌 인을 하며 시각을 변화(그림1-2) 시키고, 대칭 샷(그림3)을 보여주며, 뒷면 의상을 보여주다가(그림4), 다중 모델 전체 샷(그림5), 이인조 모델 워킹으로 장면을 마무리한다(그림6).

음악: 『shining spirit water』-kitaro

<표 34> 1920년대 이미지의 Chapter 2 승(承) 무대

CHATPER 2 승(承)	
2m33s~2m42s	
화면 내용: 세션 문자 소개(그림1), 이전 장면과 연결하며, 두 번째 장면으로 넘어간다(그림2), 음악: 『Rhapsody In Blue』-George Gershwin 음향:새소리	
2m43s~4m01s	
화면 내용: 멀리서 들어오다가(그림1), 대칭 중거리 샷(그림2), 삼각구도(그림3), 멀리서 가까이로 줌으로 얼굴 클로즈업(그림4), 곡선과 대칭 구도 결합(그림5), 트래킹 앞뒤 움직임과 회전(그림6). 음악: 『Rhapsody In Blue』-George Gershwin	
4m02s~4m42s	
화면 내용: 하반신 클로즈업(그림1)으로 시작한 뒤, 중거리 원형 트래킹(그림2)으로 재미를 주다가, 앞뒤 대비로 인물을 돋보이게 하고(그림3), 측면에서 의상을 보여주며(그림4), 멀리서부터 가까이로 카메라 움직임으로 공간의 여백을 형성하며(그림5) 점차 장면을 마무리한다. 음악: 『Rhapsody In Blue』-George Gershwin	

<표 35> 1930년대 이미지의 Chapter 3 전(轉) 무대

CHATPER 3 전(轉)	
4m43s~4m46s	

화면 내용: 세션 문자 소개(그림1), 모델이 한쪽에서 등장하며, 하반신 특수 효과로 세 번째 장면으로 넘어간다(그림2).

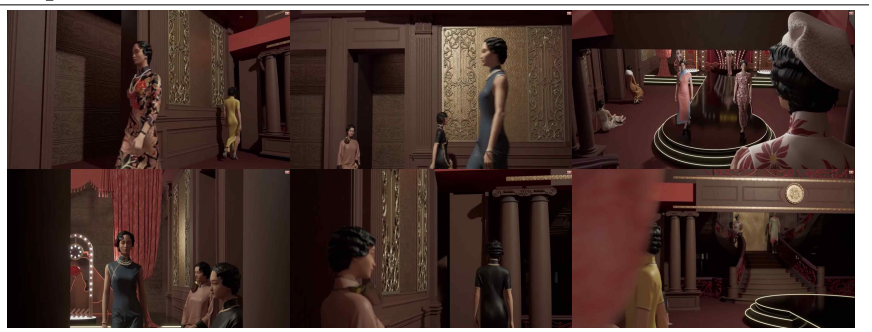
음악 : 『Blues walk』 -Lou Donaldson

음향 : 말소리

4m47s~5m03s	

화면 내용: 화면이 보조 무대와 모델을 향하며(그림1), 조명이 어두워지고, 불이 켜지며 5명 모델의 조합을 중거리에서 보여준다(그림2). 모델들이 교차하며 보여주고, 빠르기를 달리하여 속도 전환이 이루어진다(그림3). 모델이 T자 무대 위에서 단독 워킹(그림4). 얼굴 클로즈업(그림5). 이인조 모델 하반신에 특수 효과를 준다(그림6).

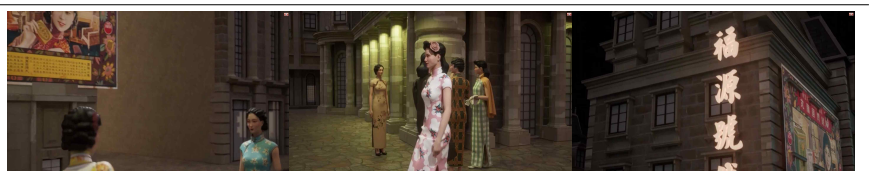
음악 : 『Blues walk』 -Lou Donaldson

5m04s~6m31s	

화면 내용: 무대 아래 다수 모델 전체 샷(그림1-2). 관객석 시점(그림3). 줌 트래킹(그림4). 앞뒤 흐림 대비를 주고 의상 뒷면을 보여준다(그림5). 한쪽 모델이 무대 밖으로 나가 장면 마무리(그림6). 내려다보는 샷으로 장면 전환(그림2).

음악: 『Blues walk』 -Lou Donaldson

<표 36> 1940년대 이미지의 Chapter 4 합(合) 무대

CHATPER 4	
합(合)	
6m32~6m40s	
화면 내용: 세션 문자 소개(그림1), 내려다보는 샷으로 장면 전환(그림2). 음악: 『Rhapsody In Blue』-George Gershwin(시작 부분). 『12 Études, Op. 10 – Etude in E major 'Tristesse'』-Maurizio Pollini. 음향: 자동차 경적 소리	
6m41s~7m15s	
화면 내용: 가로수 거리 멀리서 시작(그림1). 모델 그룹 샷(그림2). 의상 클로즈업(그림3). 얼굴 클로즈업(그림4). 중거리 샷(그림5). 정적과 동적 샷 결합한 의상 워킹(그림6). 음악: 『12 Études, Op. 10 – Etude in E major 'Tristesse'』-Maurizio Pollini.	
7m16s~8m03s	
화면 내용: 줌 인 아웃 트래킹(그림1). 슬로우 모션(그림2). 회전하면서 풍경으로 장면을 마감(그림3). 음악: 『12 Études, Op. 10 – Etude in E major 'Tristesse'』-Maurizio Pollini.	
엔딩	
8m04s~8m07s	
화면 내용: 엔딩, 작자 소개 음향: 소리 없음	

이상과 같이 중국 월분패 여성복을 활용한 디지털 패션쇼를 제작하기 위해 1910년대부터 1940년대까지 연도별 월분패 여성복 이미지를 복원하고자 하였다. 디지털 패션쇼를 기획하기 위해 내러티브, 장면, 모델, 헤어와 메이크업 스타일링 등을 디자인하고 직접 설계 제작하였다. 디지털 패션쇼 테마는 기(起), 승(承), 전(轉), 합(合)의 4가지 주제로 내러티브를 구성하였으며, 월분패 여성 이미지 특성에 맞추어 누각, 정원, 댄스홀, 밤거리 등 4개의 무대를 설계하였다. 또한 디지털 모델 체형을 기획하여 가상 모델 9가지로 의상, 메이크업 및 헤어스타일, 액세서리 등을 선정하여 스타일링 하였으며, 디지털 의상 제작을 위해 의상 분석, 패턴 제작, 3D 시뮬레이션, 비교 분석, 수정 후 렌더링 아웃풋 등 Adobe After Effects(AE)로 영상 편집과 음향 효과 추가 작업을 진행하였다. 최종의 디지털 패션쇼의 완성도를 높이기 위해 여러 차례 수정과 조정의 반복을 통해 최종 디지털 패션쇼를 완성하였다.

VI. 결 론

디지털 패션쇼 개발 제작 분야와 월분패 문화 디지털 전시 현황 분석을 통해 연구의 필요성을 파악하였다. 또한, 본 연구의 기획, 설계, 실습 및 제작을 통해 월분패 의류 문화 디지털 전시 수단의 타당성을 더욱 확인하였다.

본 연구는 온라인으로 관람할 수 있는 다양한 콘텐츠를 지닌 디지털 패션쇼를 제작하고자 하였다. 본 연구의 목적을 위해 무형문화유산인 월분패에서 여성 의복 60점을 선정하여 3D 디지털 복식으로 제작하였다. 전시 주제와 내러티브 구조를 기획하고, 두 가지 스타일의 디지털 모델, 네 곳의 패션쇼 무대, 9개의 메이크업과 헤어스타일을 디자인하였고, 전반적인 스타일을 매치하였다. 또한 디지털 모델의 워킹 스타일과 포즈를 결정하고, 음향 효과를 결합하여 디지털 패션쇼를 완성하였다. 또한 본 연구는 디지털 패션쇼의 개발 및 제작 프로세스에 대한 심도 있는 분석을 통해 월분패 복식 문화에 대해 알아보았다. 디지털 패션쇼의 성과는 생동감 있고 사실적인 비주얼뿐만 아니라 현대 기술과 전통문화의 완벽한 조화를 보여준다. 이와 함께 디지털 패션쇼의 연구 성과는 다른 전통복식의 기획과 제작을 위한 새로운 아이디어와 참고자료도 제공한다.

본 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 문헌연구를 통해 본 연구 디지털 패션쇼에 채택해야 할 기술적 수단을 제시 하였고 형태를 선정하였다. 기술적인 수단으로는 소프트웨어 프로그램을 이용한 디지털 모델 구현, 디지털 의류 및 디지털 장면의 디자인을 제작하여, 완전한 가상 세계를 구축하였다. 디지털 패션쇼가 선보이는 방식에 영화 서사의 기법을 적용해 몰입형 비주얼 효과를 구현하였다.

둘째, 본 연구는 무형문화재 월분패의 여성복을 디지털 패션쇼로 구현하였

다. 월분패 선행연구에 대한 고찰, 문화전파 현황에 대한 분석을 통해 월분패 전통문화와디지털 패션분야의 융합 가능성을 파악하였다.

셋째, 월분패 여성복에 대한 시대적 분석을 하고 시대별 스타일 특성을 정리하였다. 이 분석을 바탕으로 디지털 패션쇼의 주제와 4개의 서브테마를 추가로 정하고 패션쇼 전반에 대한 내러티브를 기획하여 포스터의 디자인과 제작을 동시에 마쳤다.

넷째, 디지털 패션쇼에 전시해야 할 의상을 선정하였다. 일반 패션쇼 의상 전시의 수를 참고해 이번 패션쇼 의상 전시 수량은 60점, 서브테마별 의상 수는 15점으로 정하였다.

다섯째, 2가지 디지털 모델의 체형을 디자인했으며 디지털 모델의 얼굴 이목구비를 조정한 후 4가지 메이크업 스타일, 9가지 헤어스타일을 디자인하였다.

여섯째, 디지털 의류 60세트 제작을 완성하였다. 샘플 분석, 패턴 제작, 3D 시뮬레이션, 비교 분석, 3D 렌더링 5단계 등 제작 단계를 다듬고 분석하였다.

일곱째, 4개 디지털 장면의 디자인과 제작을 완료하고 장면의 주제와 스타일에 따라 음악과 음향을 선택해 전체적인 시청각 효과를 풍부하게 한다.

여덟째, 다른 전통 의상 전시의 참고 자료로 삼을 수 있는 완전한 디지털 패션쇼 기획 개발 프로세스를 구축하였다.

본 연구를 통해 다음과 같은 논의와 시사점을 제시한다.

첫째, 본 연구는 완전한 디지털 패션쇼의 프로세스를 구축하였다. 다른 디지털 패션쇼와는 달리 이번 디지털 패션쇼의 연구 범위는 패션쇼 전반의 기획 개발과 프로세스와 제작을 담고 있다. 테마와 서브테마의 디자인, 서사 디자인, 포스터 디자인, 전시 의상 선정, 디지털 모델의 디자인 제작, 모델의 메이크업 헤어 디자인 제작, 디지털 의상 액세서리 제작, 디지털 장면의 디자인 제작, 모델의 포즈와 워킹 동선, 음악과 사운드, 영상의 편집 및 편집 등이 있다.

이 내용들은 다른 연구에서 볼 수 없는 것이다. 따라서 이 프로세스는 디지털 패션쇼 연구 분야의 한 예로서 같은 유형의 전통 의상이나 현대 패션을 참고하여 크리에이티브한 디지털 패션쇼를 완성할 수 있다.

둘째, 본 연구는 월분패 복식 문화의 디지털화 전파의 새로운 전략을 깊이 분석하고, 2D 이미지에서 3D 입체 디지털로 전환하는 과정을 성공적으로 실현하였다. 이 혁신적인 접근법은 전통적 복식 문화의 확산에서 디지털 기술의 독특한 장점을 한층 더 확인시켜 주는데, 이것은 영구적으로 보존되고 시간적 공간적 제약 이 없는 온라인 관람 경험을 할 수 있는 장점이 있다. 본 연구를 통하여 디지털의 기술을 이용하여 월분패 복식문화를 입체적으로 보여줄 필요성과 가능성을 분명하게 인식할 수 있다. 이것은 현재 월분패 의상문화 전시 수단의 상대적으로 단편적인 현상을 개선할 가능성이 있을 것이며, 중국의 우수한 전통문화를 선양하고 전파하는데 적극적인 기여를 할 것이다. 디지털 패션쇼는 월분패 복식의 독특한 매력을 보여주었을 뿐만 아니라 학술 분야에서도 월분패 복식과 디지털 전시의 응용을 탐구하는 데 포괄적인 연구 방법을 제공하였다. 이를 통해 월분패 디지털 복식 문화 확산 전시를 구축하기 위한 기초자료로 활용될 수 있으며, 월분패 디지털 복식 전시관 등과 같은 향후 연구를 위한 기초자료를 제공할 수 있다.

셋째, 본 디지털 패션쇼 기획 개발 연구를 통해 전통 복식 문화의 혁신과 전승을 실현하였다. 디지털 문화가 계속 업그레이드되면서 디지털 기술은 인터랙티브 체험의 형태로 대중의 지식 욕구와 호기심을 충족시켜 문화유산을 전시하고 활용하면서 동시에 효과적으로 보호할 수 있다. 이러한 디지털화 기술을 이용해 시간성과 공간성을 초월한 전파 공유를 실현함으로써 전통문화 요소의 현대적 중역을 촉진하고 무형문화유산의 전승과 전통문화의 지속을 위해 창조적 전환과 혁신적 발전의 가능성을 제공한다.

본 연구는 제한점은 다음과 같다.

우선, 복식의 변천과정을 분석하는 과정에서 주로 시각적 이미지의 전환에 주목하고, 이러한 변화 배후의 심층적인 원인과 사회문화적 요소를 깊이 탐구하지 못하였다. 이는 추후 연구에 새로운 아이디어와 접근점을 제공한다.

둘째, 월분패 디지털 패션쇼를 기획할 때 최대한 신중하게 생각했지만, 여전히 미처 고려하지 못한 부분들이 있을 수 있다. 전시된 여성이미지를 선택할 당시, 저자의 심미적 판단과 주관적 판단이 들어가 영향을 미칠 수 있다. 게다가 디지털 패션쇼는 시간적, 기술적 제약으로 인해 완벽하지 않을 수도 있다. 이것은 디지털 패션쇼의 효과를 더욱 개선하고 개선할 수 있는 방향을 제시한다.

셋째, 사회 문화, 경제 및 기술의 변화에 따라, 월분패 여성복의 진화와 디지털 패션쇼의 기획은 모두 지속적인 업데이트와 개선이 필요하다. 향후 연구에서는 월분패 여성 의상이 변화하는 심층적인 이유와 디지털 패션쇼의 효과를 더 잘 나타낼 수 있는 방법에 대해 더 자세히 살펴볼 수 있을 것이다. 이것은 월분패라는 독특한 문화 현상에 대한 연구에 보다 풍부한 내용과 시각을 제공할 것이다. 또한, 본 연구는 단지 월분패 여성복의 변천에 대한 초보적인 탐구를 진행하였으며, 향후 연구는 더 나아가 남성복식, 아동복식 등 다른 방면으로 확대될 수 있다. 동시에 디지털 패션쇼의 기획과 연출에 있어서 더 많은 혁신과 돌파를 시도하여 패션의 매력과 예술적 가치를 더 잘 드러낼 수 있다.

마지막으로, 연구 방법에 있어서 본 연구는 주로 역사 문헌 연구와 실천 분석을 채택하였으나, 추후 사회 조사, 심층 인터뷰 등 다른 연구 방법을 시도하여 보다 전면적이고 깊이 있는 이해를 얻을 수 있다.

<부록 1> 디지털 패션쇼 룩북(총 60개)

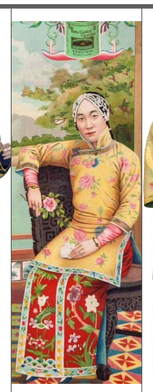
Chapter 1-『기』

(1910년대)

1

2

3



4

5

6

7

8

9

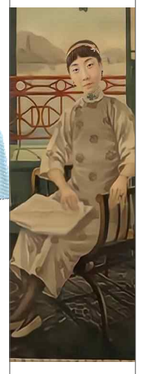
10

11

12

13

14



15

Chapter 2-『승』

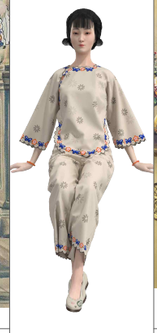
(1920년대)

1

2

3

4



5

6

7

8

9

10

11

12

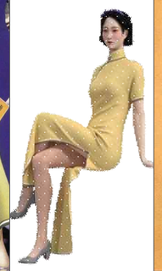
13

14

15

Chapter 3-『전』

(1930년대)

														
1		2		3		4		5		6		7		8
9		10		11		12		13		14		15		

Chapter 4-『함』

(1940년대)

1		2		3		4		5		6		7		8
9		10		11		12		13		14		15		

참 고 문 헌

<국내문헌>

<단행본>

황현모.(1999).『나도FashionSow연출가』 정주:정주출판사.

<학위논문>

김소형.(2012). 조형원리에 따른 패션쇼 무대디자인의 공간구성 표현특성에 대한 연구. 성균관대학교 대학원. 석사학위논문.

김응찬.(2022). 메타버스시대 디지털 콘텐츠를 활용한 패션디자인 개발 연구, 조선대학교 대학원, 석사학위논문.

나윤희.(2021). 가상 복식 박물관 구축을 위한 3D 가상의상 제작 연구:1980년대 패션을 중심으로. 세종대학교 대학원. 박사학위논문.

당하루.(2023). 소수민족 복식 가상 박물관의 구축을 위한 3D 가상의상 제작 연구:중국 묘족 복식을 중심으로. 세종대학교 대학원, 박사학위논문.

상영화.(2018). 중국1930년대상해여성의미용문화연구, 영산대학교 대학원, 박사학위논문.

송청롱.(2021). 중화민국(中華民國) 치파오디자인의 시대별 분석을 통한 패턴복원 및 패턴개발 연구.청주대학교 대학원, 박사학위논문.

안덕기.(2020). VR 패션쇼가 사용자 경험(UX)에 미치는 유용성 연구, 동국

대학교 대학원, 박사학위논문.
위 뢰.(2021). 상해월분폐(上海月分牌) 광고 속의 여성이미지에 대한 신화학적연 구, 계명대학교 대학원, 박사학위논문.
이슬아.(2017). 현대 패션쇼에 표현된 인터미디어 특성. 한양대학교 대학원. 박사학위논문.
한설희.(2005). 패션모델의신체, 워킹, 포즈에 대한 미적 고찰, 국민대학교 대학원, 박사학위논문.

<학술지>

강태석, 이동연, 김진모.(2020). CLO 3D와 Vuforia를 활용한 증강현실 기반 디지털 패션 콘텐츠 제작. 컴퓨터그래픽스학회논문지, 26(3),pp.21-29.
공도안.(2021). 메타버스를 활용한 박물관 전시 콘텐츠 개발－국립민속박물관을중심으로. 문화예술경영, 4, pp.57-76.
권기영, 성유정.(2009). 패션쇼를 위한 패션 스토리텔링 기법의 설계. 한국의류산업학회지, 11(6), pp.857-866.
김석래, 안덕기.(2016). 3D 디지털 패션쇼 중요 시각 구성요소에 대한 분석 연구. 커뮤니케이션디자인학연구, 57, pp.s305-320.
김석래, 정진헌.(2015). 인체비례론에 근거한 EBS 유아동 애니메이션 캐릭터 등신비율 분석. 디지털융복합연구, 13(10), pp.491-499.
김선영.(2020). 패션과 게임 융합의 게이미피케이션 사례와 의미-럭셔리 패션브 랜드를 중심으로. 한국과학예술융합학회, 38(4), pp.17-32.
김소영, 양숙희.(2002). 패션 커뮤니케이션 매체와 이상적 신체미 (제1보):패션커뮤티케이션 매체를 중심으로. 복식, 52(7), pp,139-154.
김주희 and 김유경.(2019). 3D 가상 패션디자인 프로그램 융합 특성 연구.

한국과학예술융합학회, 37(4), pp.53-63.

나윤희 and 김숙진.(2012). 영화 의상과 3D 가상 의상의 표현 특성 비교 연구: CLO 3D와 Marvelous Designer2 소프트웨어를 중심으로. 한국의류산업학회지, 14(1), pp.1-12.

박소형, 임은혁.(2018). 커뮤니케이션 플랫폼에 따른 패션 내러티브 분석:루이비통을 중심으로. 복식문화연구, 26(6), pp.994-1014.

반옥숙.(2020). 코로나19와 콘텐츠 이용 변화와 전망.KOCCA FOCUS.통권 139호, pp.11-12.

백정현, 배수정.(2020). 유튜브 채널 패션필름 분석을 통한 크리스찬 디올의 브랜드 커뮤니케이션 특성 연구.한국의류산업학회지,22(6), pp.716-726.

성유정, 권기영.(2009). 패션 디자인 프로세스와 스토리텔링의 관계 정립에 관한 연구. 한국의류산업학회지, 11(2), pp.210-218.

성유정, 권기영.(2009). 패션쇼를 위한 패션 스토리텔링 기법의 설계. 한국의류산업학회지, 11(6), pp.857-866.

신혜경.(2014). 3D 가상 시뮬레이션을 활용한 팬츠슈트룩 디자인연구. 상품문화디자인학연구, 36, pp.117-126.

우세희, 외.(2013). 디지털 패션쇼 사례분석 및 3D 디지털 패션쇼 제작에 관한 연구. 패션 비즈니스, 17(1), pp.64-80.

우세희, 외.(2013). 디지털 패션쇼를 통한 3D 가상 의상 표현연구. 멀티미디어학 회논문지, 16(4), pp.529-537.

이슬아, HyunJu Shin, 이연희, Hyun-Jung Lee.(2020). Keyword-based network analysis for contemporary fashion show affected by intermedia. 복식문화연구, 28(4), pp.562-571.

이윤경.(2017). 제4차 산업혁명 시대, 패션산업에 나타난 ICT 융합. 한국디자인문화학회지, 23(2), pp.497-507.

이재정, 윤성림.(2001). 패션쇼에 있어서의 무대장치 사례분석 연구. 한국패션디 자인학회지, 1(1), pp.53-76.

장안화, 박민여.(2004). 현대패션쇼의 대중문화적 특성(제2보). 복식, 54(5), pp. 1-12.

조우인, 서승희.(2014). 현대 디지털 패션쇼에 나타난 하이브리드 디지털 문화적 특성. 복식, 64(6), pp.131-147.

조우인, 서승희.(2014). 현대 디지털 패션쇼에 나타난 하이브리드 디지털 문화적특성. 복식, 64(6), pp.131-147.

최현주, 신영옥.(2008). 패션쇼 관람만족에 영향을 미치는 패션쇼구성요인에 관한 연구. 패션 비즈니스, 12(1), 45-62.

홍혜림, 김영인.(2014). 디지털 영상을 활용한 패션쇼의 커뮤니케이션 특성. 복식, 64(6), pp. 1-15.

<해외문헌>

<단행본>

Craik, J.(1994).『The face of fashion:Cultural studies in fashion』 New York:Routledge.

Evans, C.(2013). 『The mechanical smile: modernism and the first fashion shows in France and America, 1900-1929』 New haven, CT: Yale university press.

Everett, J.,Swanson, K.et al(2018). 『GuidetoProducingaFashionShow 4thEdition』 New York: Fairchild Books,

Laing, E.(2004).『Selling Happiness:Calendar Posters and Visual Culture in Early-Twentieth-Century Shanghai』 Honolulu:University of Hawaii Press.

Lee, H. J., Lee, Y. S.(1997).『Fashion businessdictionary』 Seoul: Kayohakyongusa.

Winters, A.A., Goodman, S.(1978).『Fashion sales promotion』 London: Fairchild.

白　云.(2006).『中國老旗袍』 北京:光明日報出版社.

包銘新, 吳娟, 楊樹, 等.(1998).『中國旗袍』 上海:上海文化版社.

包天笑.(1974).『衣食住行的百年變遷』 香港:香港大華出版社.

柴麗芳.(2020).『廣府裳音:近現代廣府服裝服飾的符號學研究』 北京:中國紡織出版社.

陳平原.(2018).『左圖右史與西學東漸：晚清畫報研究』 香港：三聯書店有限公司.

程乃珊.(2003).『上海lady』 上海:文匯出版社.

顧炳權.(2018).『上海洋場竹枝詞』 上海：上海書店出版社.

顧炳權.(2018).『上海風俗古跡考』 上海:上海書店出版社.

胡喬木. 等.(1993).『中國大百科全書·美術卷』 北京：中國大百科全書出版社.

胡云斌.(2005).『20世紀中國广告平面研究』 昆明:云南大學出版社.

華　梅.(1989).『中國服裝史』 天津:天津人民美術出版社.

黃能馥, 李当岐, 臧迎春, 等(2002).『中外服裝史』 武漢:湖北美術出版社.

黃　强.(2008).『衣儀百年—近百年中國服飾風尙之變遷』 北京:文化藝術出版社.

黃能馥, 陳娟娟.(2004).『中國服飾史』 上海:上海人民出版社.

江　南, 談雅麗.(2008).『旗袍』 北京:當代中國出版社.

樂　正.(1991).『近代上海人社會心態』 上海:上海人民出版社.

李德生.(2009).『烟畵中國：昔日摩登女郎』 南昌:江西教育出版社.

李倫新, 等.(2012).『海派文化的創新發展与世界文明』 上海：上海大學出版社.

李妙齡.(1984).『中國歷代服飾大觀』 台北:百齡出版社.

廖　軍, 許　星.(2009).『中國服飾百年』 上海:上海文化出版社.

劉　瑜.(2011).『中國旗袍文化史』 上海:上海人民美術出版社.

劉夢溪(1998).『中華文化通志藝文典』 上海:上海人民出版社.

山內智惠美.(2001).『20世紀漢族服飾文化研究』 西安:西北大學出版社.

蘇文生, 趙　爽(2010).『西風東漸:衣食住行的近代變遷』 北京:中華書局.

王受之.(1997).『世界現代設計』 臺北:藝術家出版社.

王樹村, 王海霞.(2005).『年畵』 杭州：浙江人民出版社.

王宇清.(1975).『歷代婦女袍服考實』 台北:中國祺袍研究會.

吳　昊.(2006).『都會云裳-細說中國婦女服飾与身体革命(1911-1935)』 香港:三聯書店有限公司.

吳　欣, 趙　波.(2020).『臻美袍服』 北京:中國紡織出版社.

吳偉栗(譯).(2022).『1898年的夏日:一个德國記者的中國觀察』 北京:人民文學出版社. Goldmann, P.(2010).『Ein Sommer In China』 Whitefish: Kessinger Publishing LLC.

徐　珂.(2010).『淸稗類鈔』 北京:中華書局.

徐華龍.(2017).『民國服裝史』 上海:上海交通大學出版社.

袁杰英.(2000).『中國旗袍』 北京:中國紡織出版社.

張錫昌.(2008).『美女月份牌』 上海:上海錦綉文章出版社.

張燕風.(1994).『老月份牌广告畵論·上卷』 台北：漢聲雜誌社.

周　汎, 高春明(1998).『中國傳統服飾形制史』 台北:南天書局有限公司.

周　汎, 高春明.(1984).『中國歷代服飾』 上海:學林出版社.

周　汎, 高春明.(1988).『中國歷代婦女妝飾』　台北:南天書局有限公司.
周錫保.(2011).『中國古代服飾史』 北京:中央編譯出版社.
朱成梁, 王躍年.(1997).『老照片－服飾時尙』 南京:江蘇美術出版社.
朱瘦菊.(1991).『歇浦潮』 上海:上海古籍出版社.

<학위논문>

Sabbahi, Basma(2019). Digital technology for Saudi Arabian fashion shows, De Montfort University.Thesis (Ph.D.).
蔡睿恂.(2013). 袍而不旗?現代中國旗袍研究, 國立政治大學, 碩士學位論文.
曾春華.(2012). 從香煙月份牌廣告畫看民初女子的流行時尙. 國立成功大學. 碩士學位論文.
鞠　萍.(2008). 民國時期審美觀与上海女性美容妝飾(1927-1937) 華中師范大學. 碩士學位論文。
李從娜.(2010). 媒体·消費·性別：民國時期都市女性身体研究－天津<北洋畫報>爲中心. 南開大學 博士學位論文.
沈淑綺.(2000). 中國「月份牌」美女海報(1896-1945)之研究, 臺南藝術學院, 碩士學位論文.
王　云.(2011). 社會性別視域中的近代中國女子体育(1843-1937). 南京大學. 博士學位論文.
王紅飛.(2012). 20世紀20-30年代月份牌广告与上海市民生活, 上海師范大學, 碩士學位論文.
王鈺惇.(2023). <三吋高>：以民初女性鞋脚文化爲主題之繪本創作. 國立臺中教育大學. 碩士學位論文.

王之瑜.(2008). 從<良友畫報>看近代中國女性服飾變化, 國立中央大學, 碩士學位論文.

原海曉.(2011). 民國時尙与服飾制度－以女子服飾爲中心的考察(1912-1929), 華東師范大學, 碩士學位論文.

張世瑛.(2006). 淸末民初的變局與身體, 國立政治大學, 博士學位論文.

<학술지>

Leach, W.R.(1984)."Transformations in a Culture of Consumption: Women and Department Stores, 1890 - 1925". The Journal of American History, 71, pp.319-342.

Linfante, V., & Pompa, C. (2021). "Space, Time and Catwalks: Fashion Shows as a Multilayered Communication Channel". ZoneModa Journal", 11(1), pp.15 - 42.

Skov, L. et al(2009)."The Fashion Show as an Art Form". Department of Intercultural Communication and Management, Copenhagen Business School, pp.37.

卞向陽, 賈晶晶, 陳宝菊.(2008). "論上海民國時期的旗袍配伍". 東華大學學報(自然科學版), (06), pp.713-718.

卞向陽.(2001). "論晚淸上海服飾時尙". 東華大學學報(自然科學版), (05), pp.26-32.

卞向陽.(2003). "論旗袍的流行起源". 裝飾, 127(11), pp.68 - 69.

范銀花, 樊媛媛(2020). "盡善盡美－淸代蘇州年畵女性形象特征的构建". 南京藝術學 院學報(美術与設計), (2). pp.79-84.

龔建培.(2011). "月份牌繪畫与海派服飾時尚". 民族藝術研究, (05), pp.140-143.

胡怀琛.(1920). "女子当除装飾". 婦女雜志, (4), pp.21.

景庶鵬.(1972). "近數十年來中國男女裝飾變遷大勢". 清末民初中國各大都會男女裝　飾論集. 香港:中山圖書公司, pp.33-35.

李　楠.(2013). "文明新裝的衣裳制度与設計思想". 服飾導刊, 2(1). pp.67-70.

李寓一.(1924.07.29.). "近二十五年來中國南北各大都會之裝飾". 民國日報(广州),(8).

凌伯元.(1920.04.11.). "婦女服裝之經過". 民國日報(上海), (14).

劉菁菁.(2015). "与戲劇水乳交融的当代藝術－裝置藝術与舞台設計研究". 戲劇文學, (11), pp.101-106.

呂　晶.(2015). "霓裳幻象－時裝秀叙事性的語義构建". 新聞世界, (4), pp.2.

馬世燧.(1921.01.08.). "月份牌广告之效益".申報, (16).

羆　士.(1921.09). "女子服裝的改良(二)". 婦女雜誌, 7(9), pp.44-46.

邱義慧.(2020). "民國時期月份牌色彩探析". 美術教育研究(07), pp.34-35.

裘景周.(1934). "束胸与放胸". 文化月刊, 1, pp.103.

任淑芳.(1944.08.06.), S"脚的遺憾". 申報, (3).

邵晨霞.(2010). "西風東漸對民國時期服飾的影響". 絲綢, (04), pp.47-49.

史亞娟.(2013). "視覺文化視域下的時尚秀場文化研究". 文化研究, (17), pp.327-330.

王欣琦.(2023). "舞台氛圍設計在服裝表演中的作用分析". 設計, 8(1), pp.10-14.

魏海悅,　張原.(2018). "服裝表演舞美設計的傳播要素与原理－評<服裝表演概論>". 新聞戰線, (5X), pp.152-152.

新聞夜報播音園地匯編.(1935). "現代的女子". 美術生活, (16), pp.7.

徐郁達.(1925.12.21.). "衣服的進步". 申報.

續慶慧.(2023). "圖像与觀念－民國月份牌中女性圖像的身体叙事". 美術, (02),

pp.144-147.

楊舒蕙, 洪楓.(2021). 遮蔽与掀露:規訓中的身体－明清以降中國女性圖像變遷. 中國藝術, (03), pp.85-95.

叶錦霓, 吳哲楷, 丁錚.(2023).″從姿態表達看女性社會身份認同感嬗變－以民國烟草月份牌爲例″. 美与時代(上), (02), pp.74-77.

叶淺予.(1931). ″初秋新裝″. 玲瓏, 1(27), pp.985.

叶淺予.(1931). ″夏季新裝″. 玲瓏, 1(19), pp.665.

一 庵.(1925.10.07). ″婦女應改良的習慣″. 广州民國日報. pp.9.

袁宙飛.(2012). ″基于年畵透析女性身份的演變″. 民俗研究, (3). pp.129-136.

詹慧珊, 朱慧英, 等.(2015). ″中國月份牌海報畵女性、化妝与服飾之研究″. 美容科技學刊, 12(2), pp.5-20.

張愛玲.(1943). ″更衣記″. 古今, (34). pp.26-27

張虎胜.(2022). ″舞台灯光效果在舞台表演中的作用分析. 戲劇之家, 2022(17): 28.

張小虹.(2007). ″現代性的曲線″. 中外文學, 36(3), ㄴpp.171-200.

趙竹光.(1934). ″高跟鞋對於婦女健康之影響″. 東方雜誌, 30(19), pp.208.

庄啓元.(1927). ″男性美和女性美″. 性雜志, 2, pp.2.

<그림 출처>

출처: Evans, Caroline(2013).The Mechanical Smile: Modernism and the First Fashion Shows in France and America, 1900-1929. Yale University Press, London, UK and New Haven, USA.

출처: https://www.jiemian.com/article/1216603.html(검색일: 2023.03.16)

출처: Evans, Caroline(2013).The Mechanical Smile: Modernism and the First Fashion Shows in France and America, 1900-1929. Yale University Press, London, UK and New Haven, USA.

출처: https://www.jiemian.com/article/1232825.html(검색일: 2023.03.16)

출처: https://www.wired.com/story/lil-miquela-digital-humans/(검색일: 2023.03.01.)

출처: https://www.lsnglobal.com/article/view/24115(검색일: 2023.03.01)

출처: https://www.dezeen.com/2021/06/10/the-fabricant-toni-maticevski-unisex-digi-couture/(검색일: 2023.03.13)

출처: https://1granary.com/designers-3/schools/royal-academy-antwerp/antwerp-academy-digital-show/(검색일: 2023.03.13.)

출처: https://mendrilla.blog/2021/02/10/space-2020-the-new-unreal/(검색일: 2023. 03.13)

출처: https://www.papermag.com/balenciaga-video-game#rebelltitem19(검색일: 2023.03.13)

출처: https://globalfashionreport.com/diesel-spring-summer-2008-liquid-space(검색일: 2023.04.10.)

출처: https://agirls.aotter.net/post/50039(검색일: 2023.04.10)

출처: https://www.facebook.com/marvelousdesigner/videos/harriette-kim-clo/110794492366218/(검색일: 2023.04.10.)

출처: https://www.superbright.me/work/ar-fashion-week-ny/(검색일: 2023.04.10)

출처: https://fashionunited.com/news/fashion/helsinki-digital-fashion-week-overview/2020081434938(검색일:2023.04.10.)출처:https://www.youtube.com/watch?v=rgK9-iSdMi0(검색일: 2023.08.15.)

출처: https://www.youtube.com/watch?v=_7y0qbs71Ec(검색일: 2023.08.15)

출처: https://www.dimensionstudio.co/work/balenciaga-afterworld-age-tomorrow-volumetric(검색일: 2023.08.15.)

출처: https://www.douban.com/note/217975417/?_i=129064837HPsTS(검색일: 2023.04.11.)

출처: 楊勇(2013)『20世紀中國視覺印象』北京:中國輕工業出版社.

출처: https://ad518.com/article/2012/05/3991(검색일: 2023.04.23)

출처: 張錫昌(2008).『美女月份牌』上海:上海人民美術出版社.

출처: 趙琛(2001).『中國近代廣告文化』長春:吉林科學技術出版社.

출처: 趙琛(2001).『中國近代廣告文化』長春:吉林科學技術出版社.

출처: 趙琛(2001).『中國近代廣告文化』長春:吉林科學技術出版社.

출처: 趙琛(2001).『中國近代廣告文化』長春:吉林科學技術出版社,

출처: 鄧明、高艷(2003).『老月份牌年畵：最后一瞥』上海：上海畵報出版,

출처: 鄧艷,高明(2003).『老月份牌年畫:最后一瞥』上海:上海畫報出版社.

출처: 張錫昌(2008).『美女月份牌』 上海:上海人民美術出版社.

출처: 宋家麟(1997).『老月份牌』上海:上海畵報出版社.

출처: 宋家麟(1997).『老月份牌』上海:上海畵報出版社.

출처: 宋家麟(1997).『老月份牌』上海:上海畵報出版社.

출처: 吳昊,卓伯棠(1994).『都會摩登－月份牌：1910s~1930s』.香港:香港三聯書刊.

출처: 白雲(2003)『中國老廣告－招貼廣告的源與流』台北:台海出版社.

출처: 吳昊,卓伯棠(1994).『都會摩登－月份牌：1910s~1930s』.香港:香港三聯書刊.

출처: 吳昊,卓伯棠(1994).『都會摩登－月份牌：1910s~1930s』.香港:香港三聯書刊.

출처: 吳昊,卓伯棠(1994).『都會摩登－月份牌：1910s~1930s』.香港:香港三聯書刊.

출처: 吳昊,卓伯棠(1994).『都會摩登－月份牌：1910s~1930s』.香港:香港三聯書刊.

출처: 吳昊,卓伯棠(1994).『都會摩登－月份牌：1910s~1930s』.香港:香港三聯書刊.

출처: 宋家麟(1997).『老月份牌』上海:上海畵報出版社.

출처: 宋家麟(1997).『老月份牌』上海:上海畵報出版社.

출처: 宋家麟(1997).『老月份牌』上海:上海畵報出版社.

출처: 宋家麟(1997).『老月份牌』上海:上海畵報出版社.

출처: 鄧艷,高明(2003).『老月份牌年畫:最后一瞥』上海:上海畫報出版社.

출처: 林家治(2008).『民國商業美術史』上海:上海人民美術出版社.

출처: https://www.mofba.org/2019-08-13-1938-advertising-poster-mockup/(검색일: 2023.04.15)

출처: 張錫昌(2008).『美女月份牌』上海:上海人民美術出版社.

출처 : 吳昊,卓伯棠(1994).『都會摩登－月份牌：1910s~1930s』.香港:香港三聯書刊.

출처 : 吳昊,卓伯棠(1994).『都會摩登－月份牌：1910s~1930s』.香港:香港三聯書刊.

출처: 鄧艷,高明(2003).『老月份牌年畫:最后一瞥』上海:上海畫報出版社.

출처: http://www.333cn.com/shejizixun/201104/43497_105270.html(검색일: 2023.04.15.)

출처: 鄧艷,高明(2003).『老月份牌年畫:最后一瞥』上海:上海畫報出版社.

출처: 吳昊,卓伯棠(1994).『都會摩登－月份牌：1910s~1930s』.香港:香港三聯書刊.

출처: 鄧艷,高明(2003).『老月份牌年畫:最后一瞥』上海:上海畫報出版社.

출처: 吳昊,卓伯棠(1994).『都會摩登－月份牌：1910s~1930s』.香港:香港三聯書刊.

출처: https://m.thepaper.cn/wifiKey_detail.jsp?contid=22086640&from=wifiKey(검색 일: 2023.04.15.)

출처: 鄧明,高艷(2003).『老月份牌年畫：最后一瞥』上海:上海畵報出版社.

출처: https://m.weibo.cn/status/IuDmYxPIq?mblogid=IuDmYxPIq(검색일: 2023.04.15.)

출처: http://huaimg.com/items/10001/41078/41078-63-001.JPG@!big(검색일: 2023.04.15.)

출처: https://www.artfoxlive.com/product/718569.html(검색일: 2023.06.01)

출처: 白云(2006).『中國老旗袍: 老照片老广告見証旗袍的演變』北京:光明日報出版社.

출처: www.MutualArt.com(검색일: 2023.06.01)

출처: http://pmgs.kongfz.com/detail/223_949460/(검색일: 2023.04.15)

출처: https://m.weibo.cn/u/6429214222?luicode=10000011&lfid=100103type%3D1%26q%3D%E6%B4%AA%E9%9F%B3(검색일: 2023.06.01.)

출처: 張燕風(2010).『老月份牌廣告畫上卷：論述篇』台北:英文漢聲出版社.

출처: 益斌,柳又明,甘振虎(1995), 『老上海廣告』上海:上海畵報出版社.

출처: https://m.weibo.cn/status/4653771155834465(검색일: 2023.06.01)

출처: http://www.huabid.com/auctions/616341(검색일: 2023.06.01)

출처: https://www.epailive.com/goodsGallery/13447531?type=1(검색일: 2023.08.10.)

출처: 吳昊,卓伯棠(1994).『都會摩登－月份牌：1910s~1930s』.香港:香港三聯書刊.

출처: https://m.weibo.cn/u/1839316082?t=&luicode=10000011&lfid=100103type%3D1%26q%3D%E5%A4%A7%E6%9E%9D((검색일: 2023.08.10)

출처:鄧明,高艷(2003).『老月份牌年畫:最后一瞥』上海:上海畫報出版社.

출처: https://loongese.com/blog/%E5%BE%B7%E5%88%A9%E9%A6%99%E6%B0%B41933(검색일: 2023.06.08)

출처: 宋家麟(1997).『老月份牌』上海:上海畫報出版社.

출처: 張燕風(2010).『老月份牌廣告畫上卷：論述篇』台北:英文漢聲出版社.

출처: 吳昊,卓伯棠(1994).『都會摩登-月份牌: 1910s~1930s』.香港:香港三聯書刊.

출처: https://m.thepaper.cn/newsDetail_forward_23921460(검색일: 2023.06.01)

출처: https://www.dongtaituku.com/tuku/202101/27328/(검색일: 2023.06.01)

출처: 龔建培(2020).『旗袍藝術-多維文化視域下的近代旗袍及面料研究(下篇)』北京:中國紡織出版社有限公司.

출처: 吳昊,卓伯棠(1994).『都會摩登-月份牌:1910s~1930s』.香港:香港三聯書刊.

출처: https://wapbaike.baidu.com/tashuo/browse/content?id=013e9d86634c92966c2a1a93(검색일: 2023.08.10)

출처: https://art.icity.ly/events/v6dv70d(검색일: 2023.08.10)

출처: 龔建培(2020).『旗袍藝術-多維文化視域下的近代旗袍及面料研究(下篇)』北京: 中國紡織出版社有限公司.

출처: 龔建培(2020).『旗袍藝術-多維文化視域下的近代旗袍及面料研究(下篇)』北京: 中國紡織出版社有限公司.

출처: 龔建培(2020).『旗袍藝術-多維文化視域下的近代旗袍及面料研究(下篇)』北京: 中國紡織出版社有限公司.

출처: 龔建培(2020).『旗袍藝術-多維文化視域下的近代旗袍及面料研究(下篇)』

北京: 中國紡織出版社有限公司.

출처: 龔建培(2020).『旗袍藝術-多維文化視域下的近代旗袍及面料研究(下篇)』北京: 中國紡織出版社有限公司.

출처: https://www.artwun.com/index.php/poster/233.html#show(검색일: 2023.08.16)

출처: https://www.douban.com/note/608053963/?_i=218081537HPsTS(검색일: 2023.08.16)

출처: https://www.zhihu.com/question/385093588(검색일: 2023.08.16)

출처: https://www.meipian.cn/3a47ak1s(검색일: 2023.08.16)

출처: 龔建培(2020).『旗袍藝術-多維文化視域下的近代旗袍及面料研究(下篇)』北京: 中國紡織出版社有限公司.

출처: https://posts.careerengine.us/p/599d0c39ffb9fe7f49b0745chttps://posts.careerengine.us/p/599d0c39ffb9fe7f49b0745c(검색일: 2023.08.13)

출처: https://www.mofba.org/2019-08-13-1938-advertising-poster-mockup/(검색일: 2023.08.13)

출처: 宋家麟(1997).『老月份牌』上海:上海畵報出版社.

출처: 宋家麟(1997).『老月份牌』上海:上海畵報出版社.

출처: https://twcsr2.wixsite.com/hschaku/post/%E6%A8%A1%E7%89%B9%E9%BB%83%E9%87%91%E6%AF%94%E4%BE%8B%E5%85%AC%E5%BC%8F%E5%A4%A7%E5%85%A8 (검색일:2023.07.03)

출처: https://www.3dxia.com/3dmoxing/132813986.html(검색일: 2023.09.15)

출처: https://3d.znzmo.com/3dmoxing/1123962338.html(검색일: 2023.09.15)

출처: https://3d.znzmo.com/3dmoxing/521542675.html(검색일: 2023.09.15)

출처: https://3d.znzmo.com/3dmoxing/253670880.html(검색일: 2023.09.15)

출처: https://3d.znzmo.com/3dmoxing/521583697.html(검색일: 2023.09.15)

출처: https://www.zhihu.com/column/p/31732994(검색일: 2023.09.15)

출처: https://www.huitu.com/photo/show/20210325/091104756020.html(검색일:2023.09.15)

출처: https://www.nipic.com/show/44548309.html(검색일: 2023.09.15)

출처: https://www.nipic.com/show/41680327.html(검색일: 2023.09.15)

출처: https://www.huitu.com/photo/show/20230622/202617489202.html(검색일: 2023.09.15)

출처: https://www.nipic.com/show/43215460.html(검색일: 2023.09.15)

출처: https://www.nipic.com/show/44613554.html(검색일: 2023.09.15)

출처: https://www.huitu.com/photo/show/20230712/222757864204.html(검색일: 2023.09.15)

출처: https://www.huitu.com/photo/show/20230621/153202653225.html(검색일: 2023.09.15.)

출처: https://boardmix.cn/app/editor/fulNti1rMeKHUzgrwHbe1w(검색일: 2023.09.15.)

출처: https://www.huitu.com/photo/show/20230713/223801467204.html(검색일: 2023.09.15)

출처: http://mt.sohu.com/20171219/n525733427.shtml(검색일: 2023.09.15)

출처: http://mt.sohu.com/20171219/n525733427.shtml(검색일: 2023.09.15)

출처: https://www.sohu.com/a/253398473_761964(검색일: 2023.09.15)

출처: https://www.sohu.com/a/368510468_752414(검색일: 2023.09.15)

출처: https://zhuanlan.zhihu.com/p/29981002(검색일: 2023.09.15)

출처: https://www.huitu.com/photo/show/20160427/213424631500.html(검색일: 2023.09.15)

출처: https://www.huitu.com/photo/show/20190223/215724418020.html(검색

일: 2023.09.15.)

출처: https://www.artstation.com/artwork/qQYA1z(검색일: 2023.09.15)

출처:https://www.huitu.com/photo/show/20230614/150048335201.html(검색일: 2023.09.15)

출처: https://www.huitu.com/photo/show/20210513/165010445051.html(검색일: 2023.09.15.)

출처: https://www.huitu.com/photo/show/20191013/203650558050.html(검색일: 2023.09.15.)

출처: https://www.huitu.com/photo/show/20210331/182933408060.html(검색일: 2023.09.15)

ABSTRACT

Research On Developing Digital Fashion Show Using Chinese Yuefenpai Women's Clothing

ZHANG XINNING
Department of Clothing
Graduate School of
Sungshin Women's University

With the emergence of COVID-19 and the arrival of the post-COVID-19 era, various information and communication technologies have brought about the development of the fourth industrial revolution. In the industry all over the world, the digital transformation (Digital Transformation) from the traditional way to the digital world has become a hot topic. The development and application of digital technology facilitate the production, communication and dissemination of cultural elements, fashion content is also constantly expanding, fashion digitization has changed in many aspects, such as smart clothing, fashion show digitalization, pattern production and so on. Through the accelerated development of digital media, the fashion industry has expanded to a mixed digital culture, including mixed culture. In particular, fashion shows with the essence of adapting to the new environmental changes have recently quickly adapted to the innovation and changes of the digital network model and established

a relationship with digital culture. Communication with digital culture as the medium is the core of the new changes in fashion shows in the 21st century. Digital fashion shows are a new form of communication media with the coexistence of digital technology and fashion.

In particular, it is possible to deduce the traditional clothing image into a fashion show by using digital virtual technology. In the advance research of digital fashion show, the research of planning digital theme fashion show is insufficient. Therefore, through this study to establish a complete digital fashion show system process, make full use of the advantages of digital technology, according to the trend of modern social and cultural development, to achieve cultural communication that can be seen at any time, become the basic materials and examples that can be used for reference when displaying other traditional clothing or various types of clothing on digital fashion shows, and promote the sustainable development of fashion.

Yuefenpai is an intangible cultural heritage in Shanghai and a popular advertising poster in the period of the Republic of China, which contains the cultural connotation of an era and has the characteristics of the integration and innovation of national culture and western culture. it reflects the national mood formed by the times with visual imagination. The most important feature of the Yuefenpai is that most of the subjects in the painting are women.

Therefore, the Yuefenpai is also known as the fashion beauty Therefore, the Yuefenpai is also known as the fashion beauty Yuefenpai. The women's wear in the Yuefenpai changed with the changes of the times,

led the fashion trend in China, showed the most popular female image of the Republic of China at that time, and painted a strong and colorful brushstroke for the female image of China. But the Yuefenpai is a kind of art works, the display form is simple, mostly displayed by gallery, museums or individual collectors for a short time, and the display content is mainly painting. Although a lot of academic research has been done on the female image of the Yuefenpai, there is almost no research on the professional display or performance of the changes of female clothing in the Yuefenpai, and the research on the restoration of virtual clothing or digital display is not perfect.

Therefore, this study focuses on the infinite development potential of this field in the future, first of all, grasp the application of digital technology in the field of fashion, realize the design of digital fashion shows, and put forward the possibility of spreading new forms for traditional clothing culture. committed to promoting the protection and display diversity of intangible culture.

In this study, we use Style 3D to restore the image of Yuefenpai women's clothing according to the timeline, plan and design digital fashion shows, and plan complete monthly scoreboard women's fashion shows, such as modeling, makeup and hairstyle restoration, stage art design, models' static posture to walking movements, and so on. In line with the changes in the era of digital transformation, the display form for the purpose of spreading monthly decibel culture has been added to fill the gap in this display method. Folklore is not the ambition of the past, but to live to the present, to gain insight into the secrets and values of today's

culture. Through this interesting and fashionable content, the audience can fully watch the dynamic fashion shows in which the female characters came out of the paintings in the past and experience the interaction with the characters in the past. This differential experience will add vitality to the spread of the intangible culture of the Yuefenpai.