

학습과정명	패션CAD실습													
학습목표	패턴은 디자인 감각을 요구하는 디자인 작업과 기능적인 봉제 작업을 연결해 주는 연결 작업이다. 현대 패션계는 보다 과학적인 방식의 프로그램을 활용하여 시간 및 공간의 제약을 최소화하고 있다. 본 교과목에서는 3D패션 프로그램을 습득하여 직물의 조직을 대입하고 의상 제작전반에 대한 기술을 익힌다. 나아가 3차원 가상착장으로 완성도 있는 의상제작을 실습한다. 우선, 프로그램의 메뉴와 툴을 습득하고 패션 아이템(블라우스, 티셔츠, 스커트, 팬츠, 베스트, 재킷)의 특성을 분석한다. 그에 따른 패턴제작, 그레이딩 및 디자인 변형, 연단, 재단의 모든 과정을 습득하고 직물의 조직을 물성에 따른 표현방식까지 다양하게 표현할 수 있도록 하여 현 패션 산업계의 전문의상인을 양성한다. 이를 통해 자신만의 디자인을 기획하고 프로그램을 활용하여 가상착장 및 가봉에 따른 수정, 소재 물성을 표현함으로써 실무적인 능력을 키워본다.													
주교재	3D 패션디자인 - CLO 6.0, 최영림, 교학연구사, 2021													
성적평가	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
■ 주차별 수업(강의·실험·실습 등) 내용														
주별	차시	수업(강의·실험·실습 등) 내용										과제 및 기타 참고사항		
제1주	1	<p>※ 오리엔테이션: 전반적인 강의계획을 설명하고 학습과정에 대한 소개 및 강의 진행방식(과제물, 조별과제 안내 포함)을 설명한다</p> <p>1. 강의주제: CLO 윈도우 구성에 대한 이해와 활용</p> <p>2. 강의목표: - CLO 윈도우 구성의 툴을 이해 할 수 있다.. - 윈도우 구성 툴의 기능을 활용 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 라이브러리창의 활용 2) 3D&2D창의 이해 3) 속성창과 작업내역창의 이해 4) 모듈구성창의 이해와 활용 5) 다양한 모드 활용</p>										<p>○수업방법: 오리엔테이션, 강의, 질의응답, 실습, 시청각자료</p> <p>○학습자료: 강의계획서 교재 소개 오리엔테이션용 PPT</p> <p>○학습 기자재: 빔프로젝터, 컴퓨터</p>		
	2	<p>1. 강의주제: 메뉴창의 이해와 활용</p> <p>2. 강의목표: - 메뉴창의 요소들을 이해 할 수 있다. - 메뉴창의 기능을 활용 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) CLO 상단에 위치한 각 기능에 대한 메뉴 이해 2) 3D창 팝업메뉴에 대한 이해 3) 3D창에서의 MRB 팝업메뉴에 대한 이해 4) 2D창 팝업메뉴에 대한 이해 5) 2D창에서의 MRB 팝업메뉴에 대한 이해</p>												
	3	<p>1. 강의주제: 툴바의 이해와 활용</p> <p>2. 강의목표: - 3D&2D창의 툴바의 요소를 이해 할 수 있다.. - 3D&2D창의 툴바의 기능을 활용 할 수 있다..</p> <p>3. 강의세부내용 1) 3D창 툴바의 메뉴와 기능 이해 2) 2D창 툴바의 메뉴와 기능 이해 3) 3D창 17가지의 툴바 기능 이해와 적용 4) 2D창 13가지의 툴바 기능 이해와 적용 5) 3D&2D툴바 기능 적용 및 활용</p>												
	4	<p>1. 강의주제: 화면보기 기능의 이해와 활용</p> <p>2. 강의목표: - 3D창 화면 보기 기능을 학습하고 활용 할 수 있다.. - 2D창 화면 보기 기능을 학습하고 활용 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용</p>												

	<ol style="list-style-type: none"> 1) 3D창 화면 내의 아이콘의 이해 2) 3D창 화면 내의 아이콘 기능의 활용 3) 2D창 화면 내의 아이콘의 이해 4) 2D창 화면 내의 아이콘 기능의 활용 		
5	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 부제어와 파일관리 기능의 이해와 활용 2. 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 부제어의 기능을 이해하고 활용 할 수 있다. - 다양한 파일관리 기능을 이해하고 활용 할 수 있다. 3. 강의세부내용 <ol style="list-style-type: none"> 1) 3D창과 2D창의 부제어 기능 이해 2) 부제어를 통한 화면전환 기능 활용 3) 파일 열기 & 저장 기능 이해 4) 불러오기, 내보내기 기능 이해 5) 렌더링 및 비디오 녹화 기능 이해 		
제2주	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 배트윙 소매 블라우스 패턴 배치 2. 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 배트윙 소매 블라우스 패턴을 이해 할 수 있다. - 아바타 및 패턴을 불러올 수 있다. 3. 강의세부내용 <ol style="list-style-type: none"> 1) CLO창에서 아바타 불러오기 2) 배트윙 소매 블라우스 패턴 불러오기 3) 2D 창에서의 패턴 배치 4) 재봉 전 배치 패턴 이해 	<p>○수업방법: 강의, 시청각시연, 실습, 질의응답</p> <p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT, USB</p> <p>○학습 기자재: 빔프로젝터, 컴퓨터</p>
	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 배트윙 소매 블라우스 재봉 2. 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 배트윙 소매 블라우스 재봉 순서를 이해 할 수 있다. - CLO내에서의 툴을 활용하여 배트윙 소매 블라우스를 재봉 할 수 있다. 3. 강의세부내용 <ol style="list-style-type: none"> 1) 앞판과 뒷판, 허리밴드 재봉 2) 동시수정 패턴 복제를 활용하여 패턴 복제 및 배치 3) 3D창 아바타 내에서 패턴 재배치 4) 기즈모를 활용한 패턴 배치 세부조정 5) 의상 형태 완성 	
	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 배트윙 소매 블라우스 시뮬레이션 및 패턴 수정 2. 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 배트윙 소매 블라우스 시뮬레이션을 통하여 재봉 오류를 파악 할 수 있다. - 입자간격을 및 패턴 수정을 통하여 의상의 완성도를 높힐 수 있다. 3. 강의세부내용 <ol style="list-style-type: none"> 1) 시뮬레이션을 통한 재봉 오류 파악 및 수정 2) 시뮬레이션 수정을 통하여 옷 매무새 수정 3) 입자간격을 통한 의상의 완성도 향상 4) 패턴 합치기를 통해 패턴 병합 기능 이해와 활용 	
	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 배트윙 소매 블라우스 원단 적용 및 속성 조절 2. 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 배트윙 소매 블라우스의 원단스타일을 변경할 수 있다. - 배트윙 소매 블라우스에 색상 및 원단 스타일을 추가할 수 있다. 3. 강의세부내용 <ol style="list-style-type: none"> 1) 텍스처 삽입을 사용하여 원단 속성 이해와 적용 2) 색상변경을 사용하여 의상의 색상 변경 3) 물체창을 활용한 원단 종류 및 재질 변경 	

	<p>4) 물체창을 활용한 원단 스타일 추가</p> <p>1. 강의주제: 배트wing 소매 블라우스 조정 및 스냅샷</p> <p>2. 강의목표: - 원단 물성 기능을 활용하여 의상에 텍스처를 변경할 수 있다. - 스냅샷 기능을 활용하여 완성된 의상을 이미지로 변환할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 속성창을 활용한 원단의 텍스처 적용 2) 최종 시뮬레이션을 통해 완성된 의상 확인 3) 파일저장 기능을 활용하여 의상을 다양한 포맷으로 저장 4) 스냅샷 기능을 활용하여 작업물을 이미지로 변환</p>	
5		
제3주	<p>1. 강의주제: 패션3D패션디자이너 소개</p> <p>2. 강의목표: - 현직 패션3D디자이너 소개</p> <p>3. 강의세부내용 1) 현직 패션3D디자이너 소개</p>	<p>※특강: 패션3D디자이너를 초빙하여 특강 실시</p> <p>○수업방법: 강의, 시청각시연, 실습, 질의응답</p> <p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 유인물, 시청각 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터</p> <p>※성적과제1 : 과제부여 특강 후 느낀 점과 함께 소재표현 응용방식 및 부자재 표현을 레포트 형식으로 정리하여 6주차에 제출</p> <p>①특강 후 느낀 점 ②소재표현 응용방식 정리 ③부자재 표현 정리</p>
2	<p>1. 강의주제: 패션3D디자이너의 준비와 역할에 대한 강의</p> <p>2. 강의목표: - 패션3D디자이너의 역할에 대한 소개 - 패션3D디자이너의 준비과정</p> <p>3. 강의세부내용 1) 역할에 대한 소개로 현장에서의 업무 이해 2) 패션3D디자이너의 준비과정 설명을 통한 학생들의 호기심 고무</p>	
3	<p>1. 강의주제: 브랜드 의상 실습: 패턴제작 및 수정</p> <p>2. 강의목표: - 현장에서의 패턴 제작 및 수정 방법을 시연함으로 학생들의 작업에 대한 고찰 - 다양한 방법과 노하우 전달로 CLO 프로그램에 대한 이해도 상승</p> <p>3. 강의세부내용 1) 디자이너의 패턴 제작방법 이해 2) 디자이너의 패턴 수정방법 이해 3) 작업에 대한 강의로 학생들의 프로그램 이해도 상승</p>	
4	<p>1. 강의주제: 브랜드 의상 실습: 부자재표현 방법 및 부자재 제작</p> <p>2. 강의목표: - 현장에서의 부자재표현 방법 및 제작을 시연함으로 학생들의 작업에 대한 고찰</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 방법과 노하우 전달로 CLO 프로그램에 대한 이해도 상승 	
	<p>3. 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 부자재 표현 방법 소개 2) 부자재 표현 제작 방법 이해 3) 작업에 대한 강의로 학생들의 프로그램 이해도 상승 	
5	<p>1. 강의주제: 질의 응답을 통한 궁금증 해소</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현직 패션3D디자이너에게 궁금했던 점을 질문하여 궁금증을 해소 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 질의 응답을 통한 궁금증 해소 	
제4주	<p>1. 강의주제: 베이직 소매 티셔츠-2D패턴 실습</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 베이직 소매 티셔츠를 2D패턴 창에서 재봉할 수 있다. - 재봉된 베이직 소매 티셔츠를 3D아바타에 패턴배치 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 베이직 소매 티셔츠 패턴 불러오기 및 패턴 배치 2) 2D메뉴틀을 사용하여 패턴 재봉 3) 3D아바타 창에 패턴 배치 4) 기즈모와 배치포인트를 사용하여 패턴 배치 세부조정 5) 패턴 배치와 재봉선의 오류 확인 	<p>○수업방법: 강의, 시청각시연, 실습, 질의응답</p> <p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT, USB</p> <p>○학습 기자재: 빔프로젝터, 컴퓨터</p>
	<p>1. 강의주제: 베이직 소매 티셔츠-가상봉제 및 물성 조절</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 베이직 소매 티셔츠를 시뮬레이션 및 수정을 통해 의상의 오류를 해결 할 수 있다. - 물성조정을 통하여 의상의 원단 및 색상을 추가 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 시뮬레이션을 통해 재봉 오류 파악 및 수정 2) 넥밴드와 포켓을 추가함으로 의상의 디테일 향상 3) 물체창을 활용하여 티셔츠 원단 적용 4) 색상적용을 통하여 의상의 색상 지정 5) 내부도형 삭제를 활용하여 의상에 필요없는 기초선 삭제 	
	<p>1. 강의주제: 래글런 소매 티셔츠-2D패턴 실습</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 래글런 소매 티셔츠를 2D패턴 창에서 재봉 할 수 있다. - 재봉된 래글런 소매 티셔츠를 3D아바타에 패턴배치 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 래글런 소매 티셔츠 패턴 불러오기 및 패턴 배치 2) 2D메뉴틀을 사용하여 패턴 재봉 3) 3D아바타 창에 패턴 배치 4) 기즈모와 배치포인트를 사용하여 패턴 배치 세부조정 5) 패턴 배치와 재봉선의 오류 확인 	
	<p>1. 강의주제: 래글런 소매 티셔츠-가상봉제 및 물성 조절</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 래글런 소매 티셔츠를 시뮬레이션 및 수정을 통해 의상의 오류를 해결 할 수 있다. - 물성조정을 통하여 의상의 원단 및 색상을 추가 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 시뮬레이션을 통해 재봉 오류 파악 및 수정 	

	<ul style="list-style-type: none"> 2) 물체창을 활용하여 티셔츠 원단 적용 3) 색상처용을 활용하여 의상의 색상 지정 4) 트레이스 툴과 지퍼툴을 활용하여 지퍼 생성 5) 내부도형 삭제를 활용하여 의상에 필요없는 기초선 삭제 	
5	<p>1. 강의주제: 아이템 특성에 따른 추가 기능 설명 및 완성도 높이기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 베이직 소매 티셔츠 및 래글런 소매 티셔츠를 물체창을 활용하여 완성도를 높힐 수 있다. - 스냅샷과 파일저장을 활용하여 작업물을 이미지화 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 입자간격 조정 및 물성 세부조정을 활용하여 완성도 상향 2) 래글런 소매 티셔츠에 그래픽 디테일 추가 3) 지퍼 툴을 사용하여 지퍼 모양 및 색상 변경 4) 스냅샷 기능을 활용하여 작업물 이미지화 	
1	<p>1. 강의주제: 스커트 관련 패턴의 활용방법 및 특징 설명</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스커트 기본패턴을 활용하여 다양한 스커트 연출법 이해 및 활용 - 스커트 특징에따른 디테일과 실루엣에 따른 명칭 및 설명 이해 <p>3. 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 실루엣과 기장에따른 스커트 명칭 설명 소개 2) 디테일에따른 스커트 명칭 및 설명 소개 3) CLO프로그램을 활용한 스커트 변형 4) 2D창메뉴툴을 활용한 디테일 추가 이해 	<p>○수업방법: 강의, 시청각시연, 실습, 질의응답</p> <p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT, USB</p> <p>○학습 기자재: 빔프로젝터, 컴퓨터</p>
제5주	<p>1. 강의주제: . 플라운스 스커트-2D패턴 실습1</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플라운스 스커트 패턴을 불러오고 배치 시킬 수 있다. - 플라운스 스커트 재봉 및 재봉 오류를 찾아 해결 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 패턴 불러오기를 활용하여 플라운스 스커트 패턴 불러오기 2) 2D패턴창 패턴 배치를 활용하여 재봉 순서 파악 3) 패턴복사를 활용하여 뒷판 패턴 제작 4) 재봉툴을 활용하여 스커트 봉재 5) 동시수정 패턴을 활용하여 스커트 패턴 및 재봉 완성 	
	<p>1. 강의주제: 플라운스 스커트-2D패턴 실습2</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플라운스 스커트의 허리밴드를 제작 할 수 있다. - 패턴 배치를 통하여 3D아바타 창에 스커트를 위치시킬 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 허리밴드 패턴을 재봉툴을 활용하여 패턴재봉 2) 3D창에 패턴 배치 후 재봉 오류 확인 및 수정 3) 기즈모와 좌우뒤집기를 활용하여 패턴 세부배치 4) 배치포인트를 이용하여 허리밴드 패턴 배치 	
	<p>1. 강의주제: 플라운스 스커트 제작 1</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플라운스 의상 형태를 완성하고 3D창에서 올바르게 착장 되었는지 확인 할 수 있다. - 단추&단추구멍 툴을 이용하여 단추를 추가 할 수 있다. 	
	4	

	<p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 3D창에서 시뮬레이션 후 착장 확인 및 오류 수정 2) 패턴 합치기를 활용하여 앞쪽 패턴 합치기 3) 단추&단추구멍틀을 활용하여 단추 및 단추구멍 생성 4) 물체창을 활용하여 단추 너비 및 재질 조정 5) 단추잡그기 틀을 활용하여 제작된 단추 잠금 모션 실행 	
5	<p>1. 강의주제: 플라운스 스커트 제작 2</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 원단 물성조정 및 생상 지정을 통해 스커트의 완성도를 높힐 수 있다. - 패턴 추가를 활용하여 플라운스를 두겹으로 표현할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 라이브러리 원단을 활용하여 스커트의 원단 변경 2) 허리밴드 패턴을 식서 방향 회전 3) 2D창 틀을 이용하여 패턴 복사 및 내부선분 생성 4) 내부선분 자르기 후 추가한 패턴 재봉 5) 추가한 플라운스 패턴 물성을 투명한 쉬폰으로 변경 6) 완성된 스커트를 이미지파일로 저장 	
1	<p>1. 강의주제: 플리츠 스커트-2D패턴 실습</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 접힘각도 틀을 활용하여 플리츠 스커트의 기본 형태를 구현 할 수 있다. - 플리츠의 재봉순서를 파악하고 이해할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 플리츠 스커트 패턴 불러오기 및 배치 2) 요크 및 뒷판 재봉 3) 트레이스틀을 활용한 내부선분 트레이스 적용 4) 플리츠 전기 틀을 사용한 플리츠 연출 5) 플리츠 접힘순서에 따른 재봉 	<p>○수업방법: 강의, 시청각시연, 실습, 질의응답</p> <p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT, USB</p> <p>○학습 기자재: 빔프로젝터, 컴퓨터</p> <p>*성적과제1 제출</p>
제6주	<p>1. 강의주제: 플리츠 스커트-가상봉제 및 물성 조절</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 시뮬레이션 된 플리츠 스커트 확인 및 오류 수정을 할 수 있다. - 플리츠 스커트에 텍스처 및 물성을 조절하여 의상의 품질을 높힐 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 3D창에 패턴 배치 및 기즈모를 통한 세부배치 2) 재봉상태 확인 및 프리즈와 강화를 활용한 플리츠 라인 표현 3) 시뮬레이션을 통한 오류 확인 후 수정 4) 체크무늬 텍스처를 삽입 후 입자간격 조절 5) 랜더링 및 두겹표현을 활용한 의상 완성 	
3	<p>1. 강의주제: 패치 포켓 스커트-2D패턴 실습</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 속성창을 활용하여 셔링표현을 할 수 있다. - 내부선분 생성을 통한 주머니를 재봉 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 패턴 불러오기 및 배치 2) 봉재 순서에 따른 스커트 기본 재봉 3) 속성창(고무줄)을 활용하여 셔링라인 표현 4) 포켓 재봉선 트레이스 후 주머니 재봉 5) 속성창을 활용하여 주머니 셔링라인 표현 	
4	<p>1. 패치 포켓 스커트-가상봉제 및 물성 조절</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 시뮬레이션 된 패치 포켓 스커트 확인 및 오류 수정을 	

	<p>할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스커트의 포켓 부분의 원단을 다른 원단으로 적용하여 배색 효과를 줄 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 3D창 아바타에 의상 패턴을 배치 2) 허리밴드 패턴을 식서 방향 회전 3) 물체창을 활용하여 주머니 원단 다르게 표현 4) 원단 입자간격 및 렌더링 두께 조절 5) 완성된 의상을 이미지파일로 저장 	
5	<p>1. 강의주제: 아이템 특성에 따른 추가 기능 설명 및 완성도 높이기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플리츠 스커트에 포켓을 추가하여 다른 원단으로 적용 할 수 있다. - 패치 포켓 스커트에 파이핑을 추가할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 플리츠 스커트를 2D창틀을 활용하여 포켓 모양 생성 및 봉재,배치 2) 물체창을 활용하여 포켓 원단을 다른 색으로 지정 3) 패치 포켓 스커트에 파이핑 틀을 활용하여 파이핑 생성 4) 파이핑 수정틀을 이용하여 파이핑 디자인 변경 	
1	<p>1. 강의주제: 쇼트 팬츠-2D패턴 실습</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 쇼츠 팬츠의 재봉 순서를 파악하고 구현 할 수 있다. - 다투와 턱 표현을 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 패턴 불러오기 및 패턴 순서 맞추기 2) 패턴 수정(다트 시접 분량 삭제, 프론트 플라이 자르기) 3) 팬츠 재봉 순서에 따른 재봉 구현 4) 동시 수정 패턴 복제를 활용하여 패턴 복제 및 배치 	<p>○수업방법: 강의, 시청각시연, 실습, 질의응답</p> <p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT, USB</p> <p>○학습 기자재: 빔프로젝터, 컴퓨터</p>
제7주 2	<p>1. 강의주제: 쇼트 팬츠-가상봉제 및 물성 조절</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 쇼츠 팬츠를 시뮬레이션 후 의상 확인 및 오류 수정을 할 수 있다. - 벨트고리를 만들어 팬츠에 재봉을 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 3D창에서 패턴 배치, 시뮬레이션 확인 및 오류 수정 2) 단추&단추구멍틀을 활용하여 단추 및 단추구멍 생성 3) 2D메뉴틀을 이용하여 벨트 고리 생성 및 재봉 4) 입자간격 및 원단 물성 적용을 통한 의상 완성 5) 완성된 의상을 이미지파일로 변환 	
3	<p>1. 강의주제: 데님 팬츠-2D패턴 실습</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 데님 팬츠의 재봉 순서를 파악하고 구현 할 수 있다. - 코인포켓 및 힙포켓을 재봉할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 패턴 불러오기 및 배치 2) 2D메뉴창을 통한 패턴 삭제 및 수정 3) 재봉순서에 따른 재봉 4) 동시 수정 패턴 복제를 사용한 패턴 복제 5) 동시 수정 해제 후 왼쪽 코인포켓 삭제 	
4	<p>1. 강의주제: 데님 팬츠-가상봉제 및 물성 조절</p> <p>2. 강의목표:</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> - 데님 팬츠를 시뮬레이션 후 의상 확인 및 오류 수정을 할 수 있다. - 데님팬츠에 스티치를 추가 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 3D창에서 시뮬레이션 후 착장 확인 및 오류 수정 2) 입자간격 및 원단 속성/물성 지정 3) 단추통을 활용하여 단추 & 단추구멍 생성 및 조절 4) 물체창을 활용하여 바지에 스티치 추가 5) 스티치를 각 봉제 및 기선에 따른 다르게 적용 및 활용 	
	5	<p>1. 강의주제: 아이템 특성에 따른 추가 기능 설명 및 완성도 높이기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 쇼츠 팬츠 밑단에 그래픽을 추가할 수 있다. - 데님 팬츠 힙포켓을 절개하여 배색 효과를 낼 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) PNG파일 추가 후 쇼츠 팬츠 하단에 이미지 추가 2) 2D메뉴틀을 이용하여 내부선분 생성 및 자르기 3) 원단스타일 추가하여 포켓에 배색효과 표현 4) 절개라인에 스티치 추가 	
제8주	1~5	<p>○중간고사(30점)</p> <ul style="list-style-type: none"> -평가내용 : 2~7주에 학습한 아이템을 바탕으로 코디하여 완성된 결과물 제출 -평가방법 : 개인별 결과물을 학습자별로 발표 후 평가 <ol style="list-style-type: none"> ①아이템별 착장이미지 완성도, ②소재 물성표현 완성도, ③부자재 표현 완성도, ④프로그램 기능 활용도 	<p>○수업방법: -학습자간의 토론 및 발표</p> <p>○학습자료: 평가준비자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린</p>
	1	<p>1. 강의주제: 후드 티셔츠-2D패턴 실습</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 후드 티셔츠의 재봉 순서를 파악하고 구현 할 수 있다. - 후드 밑단과 소매단 표현을 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 패턴 불러오기 및 패턴 순서 맞추기 2) 재봉 순서에 따라 후드티셔츠를 재봉 3) 3D창에 배치 후 기즈모와 MRB통을 활용하여 세부조정 4) 배치포인트를 활용하여 소매단과 밑단 배치 조절 5) 2D메뉴틀과 접어배치를 활용하여 밑단 배치 	<p>○수업방법: 강의, 시청각시연, 실습, 질의응답</p> <p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT, USB</p> <p>○학습 기자재: 빔프로젝터, 컴퓨터</p>
제9주	2	<p>1. 강의주제: 후드 티셔츠-가상봉제 및 물성 조절</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 후드 티셔츠를 시뮬레이션 후 의상 확인 및 오류 수정을 할 수 있다. - 후드 포켓 패턴 제작 및 재봉을 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 3D창에서 패턴 배치, 시뮬레이션 확인 및 오류 수정 2) 2D창을 활용하여 앞.뒤판 패턴 합치기 3) 원단 입자간격 및 속성/물성 적용 4) 2D메뉴틀을 활용하여 포켓 패턴 생성 및 재봉 	
	3	<p>1. 강의주제: 후드 집업-2D패턴 실습</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 후드 집업의 재봉 순서를 파악하고 구현 할 수 있다. - 배치포인트를 활용하여 패턴을 3D창에 배치 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p>	

	<ol style="list-style-type: none"> 1) 패턴 불러오기 및 패턴 배치,순서 맞추기 2) 트레이스툴을 활용하여 내부선분을 트레이스 3) 재봉 순서에 따른 재봉 4) 패턴을 3D창에 배치 5) 아바타의 배치포인트와 접어배치를 활용하여 패턴 세부 배치 	
4	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 후드 집업-가상봉제 및 물성 조절 2. 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 후드 집업을 시뮬레이션 후 의상 확인 및 오류 수정을 할 수 있다. - 후드의 안단 표현과 지퍼 생성을 할 수 있다. 3. 강의세부내용 <ol style="list-style-type: none"> 1) 3D창에서 시뮬레이션 후 착장 확인 및 오류 수정 2) 지퍼툴을 활용하여 지퍼 생성 및 수정 3) 입자가격 및 원단 속성/물성 지정 4) 물체창을 활용하여 후드 안감 원단 배색 설정 5) 작업 파일 이미지 파일로 변환 및 저장 	
5	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 아이템 특성에 따른 추가 기능 설명 및 완성도 높이기 2. 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 후드 티셔츠에 포켓 입구 배색을 추가할 수 있다. - 후드 집업에 시보리 원단 배색과 와펜을 추가할 수 있다. 3. 강의세부내용 <ol style="list-style-type: none"> 1) 2D메뉴툴을 활용하여 포켓 입구 제작 및 재봉 2) 물체창을 활용하여 포켓 입구 원단 배색 및 물성 설정 3) PNG파일 추가 후 후드 집업 가슴 부분에 이미지 추가 4) 물체창을 활용하여 시보리 원단 배색 및 물성 설정 	
제10주	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 패딩 관련 패턴의 활용방법 및 특징 설명 2. 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - CLO내 패딩 효과 이미지를 이해하고 구현할 수 있다. - 패딩 효과를 이용한 다양한 패턴 활용을 이해 할 수 있다. 3. 강의세부내용 <ol style="list-style-type: none"> 1) CLO 내 툴을 이용하여 패딩 효과 구현 이해 2) 내부선분을 이용한 패딩 모양 디벨롭 구성 3) 패턴 변형을 통한 패딩 실루엣 이해 4) 압력 툴을 사용한 패딩효과 연출 구현 	<p>○수업방법: 강의, 시청각시연, 실습, 질의응답</p> <p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT, USB</p> <p>○학습 기자재: 빔프로젝터, 컴퓨터 ※수시평가 디자인 변형하여 제작 - 제시된 아이템(티셔츠 및 스커트)을 디자인 변형하여 제작 1점</p>
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 패딩 베스트-2D패턴 실습1 2. 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 패딩 베스트 패턴을 이해하고 재봉 순서에 따라 재봉 할 수 있다. - 겹 패턴 만들기 효과를 이해하고 사용할 수 있다. 3. 강의세부내용 <ol style="list-style-type: none"> 1) 패턴 불러오기 및 패턴 배치,순서 맞추기 2) 트레이스툴을 활용하여 패딩라인을 트레이스 3) 재봉 순서에 따른 재봉 4) 동시수정 패턴 복제 후 포켓 봉재 5) 2D메뉴창을 활용하여 겹 패턴 생성 	
	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 패딩 베스트-2D패턴 실습2 2. 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 압력효과를 이용하여 패딩 베스트의 볼륨감을 구현 할 수 있다.

	<ul style="list-style-type: none"> - 속성창을 이용하여 패딩의 재봉선이 놀리는 현상을 구현 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 겹 패턴 압력 설정을 활용하여 패딩 효과를 구현 2) 시뮬레이션 실행 후 볼륨감 조절 3) 속성창을 이용하여 재봉선이 놀리는 현상 구현 4) 시뮬레이션 실행 후 비율 조정 	
4	<p>1. 강의주제: 패딩 베스트-가상봉제 및 물성 조절</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 패딩 베스트에 지퍼를 구현 할 수 있다. - 원단 배색 및 지퍼 색상 변경을 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 지퍼 툴을 활용하여 지퍼를 생성 2) 물체창을 활용하여 원단 생성 및 배색 효과 구현 3) 3D메뉴툴을 사용하여 지퍼 색상 변경 및 적용 4) 원단 입자간격 설정 및 물성/속성 조절 5) 작업 파일 이미지 파일로 변환 및 저장 	
5	<p>1. 강의주제: 아이템 특성에 따른 추가 기능 설명 및 완성도 높이기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 완성된 패딩 베스트를 활용하여 진동 둘레에 배색을 줄 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 2D메뉴툴을 활용하여 겹 패턴 삭제 2) 2D메뉴툴을 활용하여 진동둘레 절개 및 재봉 3) 물체창을 통해 배색 효과 적용 4) 압력 설정을 활용하여 패딩 효과 재구현 	
1	<p>1. 강의주제: 재킷 관련 패턴의 활용방법 및 특징 설명</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 재킷의 패턴을 이해하고 패턴 변형 및 활용할 수 있다. - 재킷에 들어가는 다양한 디테일 요소를 CLO에서의 구현 방법을 이해 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 자켓 패턴구성 소개 및 이해 2) 디테일 구성요소 소개 및 구현방법 시연 3) 재킷 패턴 변형 및 활용 4) 디테일 요소 변형 및 활용 	<p>○수업방법: 강의, 시청각시연, 실습, 질의응답</p> <p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT, USB</p> <p>○학습 기자재: 빔프로젝터, 컴퓨터</p>
제11주 2	<p>1. 강의주제: 데님 재킷-2D패턴 실습1</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 재킷 패턴을 이해하고 재봉 순서에 따라 재봉 할 수 있다. - 본딩 효과를 이해하고 적절한 패턴에 적용 시킬 수 있다.. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 재킷 패턴 불러오기 및 패턴 배치,순서 맞추기 2) 트레이스 툴을 활용하여 재봉에 필요한 선분 트레이스 3) 재봉 순서에 따른 재봉 4) 동시수정 패턴 복제 5) 2D창 내 툴로 본딩이 필요한 부분 본딩 효과 적용 	
3	<p>1. 강의주제: 데님 재킷-2D패턴 실습2</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 칼라 접어 배치 효과를 이해하고 적용 시킬 수 있다. - 포켓과 사이드 포켓 패턴을 제작하고 재봉 할 수 있다. 	

	<p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 3D아바타에 2D 상태로 배치 2) 기즈모와 MRB메뉴를 활용하여 세부 배치 3) 3D메뉴틀을 활용하여 칼라 접어 배치 4) 단추틀을 활용하여 단추 생성 및 수정, 잠그기 5) 시뮬레이션 후 포켓 및 사이드 포켓 패턴 제작 및 재봉 		
4	<p>1. 강의주제: 데님 재킷-가상봉제 및 물성 조절</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 재킷에 탑스티치를 추가하고 변경 할 수 있다. - 포켓에 장식용 단추를 구현 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 2D메뉴틀을 활용하여 포켓에 장식용 단추 구현 및 수정 2) 원단 입자간격 설정 및 물성/속성 설정 3) 물체창을 활용하여 스티치 디테일 추가 4) 물체창을 활용하여 부분적으로 스티치 양식 변경 5) 작업 파일 이미지 파일로 변환 및 저장 		
5	<p>1. 강의주제: 아이템 특성에 따른 추가 기능 설명 및 완성도 높이기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 퍼커링 기능을 이해하고 데님 자켓에 추가할 수 있다. - 사이드 포켓에 장식 지퍼를 추가할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 물체창을 활용하여 퍼커링을 추가 2) 물체창을 활용하여 퍼커링 스타일을 변경 3) 2D메뉴창을 활용하여 자켓 사이드 포켓라인 지퍼 라인 생성 4) 지퍼틀을 활용하여 사이드 포켓의 홀에 지퍼 생성 		
제12주	1	<p>1. 강의주제: 의상 레이어링-1: 레이어링 방법 설명</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 의상 추가 방법을 이해할 수 있다. - 의상의 레이어 변경 방법을 이해하고 적용시킬 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 프로젝트 파일 추가 및 옵션 설명 2) 포즈에 따른 의상 이동 설명 3) 속성창을 활용한 레이어 변경법 설명 4) 레이어 적용 후 의상 레이어링 시연 5) 시뮬레이션 후 의상 매무새 정리법 설명 	<p>○수업방법: 강의, 시청각시연, 실습, 질의응답</p> <p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT, USB</p> <p>○학습 기자재: 빔프로젝터, 컴퓨터</p> <p>※성적과제2 : 과제 부여 F/W컬렉션에서 소재별, 아이템별 이미지 조사 후, CLO3D 적용방식을 레포트 형식으로 정리하여 14주차에 제출 ①소재 및 아이템별 정리 ②CLO3D 적용방식 수치화</p>
	2	<p>1. 강의주제: 의상 레이어링-2: 실습</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기존의 작업물을 이용한 의상 레이어링을 할 수 있다. - 레이어링 된 의상을 파일저장 및 스냅샷을 찍을 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 프로젝트 파일 추가를 이용한 의상 추가 2) 속성창을 활용한 레이어 변경 및 의상 착장 3) 레이어링 된 의상 오류 수정 및 재착장 4) 레이어링 된 착장을 파일 저장 및 이미지파일로 변경 	

	<p>1. 강의주제: 관절점 활용 및 포즈 변경 실습</p> <p>2. 강의목표: - 아바타의 포즈를 다양하게 변경 할 수 있다. - 포즈 디자인 및 저장을 통해 나만의 포즈를 제작 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 라이브러리창을 활용하여 아바트 포즈 변경 2) 메인메뉴툴을 사용하여 관절점에 따른 포즈 변경 3) 3D창 IK툴바를 사용하여 세부적인 포즈 디자인 구현 4) 기즈모를 활용하여 세부 포즈 디테일 구현 5) 파일메뉴를 사용하여 포즈 저장 및 불러오기 실행</p>	
4	<p>1. 강의주제: 컬러웨이-1: 컬러웨이 방법 설명</p> <p>2. 강의목표: - 컬러웨이 툴을 이용한 컬러웨이 편집을 이해할 수 있다. - 컬러웨이 편집 및 저장 방법을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 메인메뉴 로케이션을 이용하여 컬러웨이 편집 시연 2) 컬러웨이 추가/삭제 방법 설명 3) 속성 및 이름 변경방법 설명 4) 스냅샷 저장법 설명</p>	
5	<p>1. 강의주제: 컬러웨이-2: 실습</p> <p>2. 강의목표: - 제작한 의상을 다양한 컬러웨이로 스냅샷을 찍을 수 있다. - 저장한 컬러웨이의 스위치에 이름을 각각 변경할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 컬러웨이 편집창을 활용한 컬러웨이 추가 2) MBR팝업메뉴를 통한 컬러웨이 삭제 3) 속성창을 활용한 썸네일 반영 4) 편집창을 활용한 스냅샷 저장법</p>	
제13주	<p>1. 강의주제: 개별 컬렉션 디자인-하의 하의 관련 아이템 이미지 자료 조사 및 선정</p> <p>2. 강의목표: - 컬렉션을 바탕으로 본인이 제작하고 싶은 하의 레퍼런스를 찾아 디자인 디벨롭을 할 수 있다. - 디자인한 하의를 CLO로 구현 가능한 여부를 판단 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 레퍼런스 서치 및 디자인 디벨롭 2) 디자인 의도와 개별 디자인 컨셉 3) CLO에서의 구현가능성 조정</p>	<p>○수업방법: 강의, 시청각시연, 실습, 질의응답</p> <p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT, USB</p> <p>○학습 기자재: 빔프로젝터, 컴퓨터</p>
2	<p>1. 강의주제: 개별 컬렉션 디자인-하의 선정된 아이템 제작: 2D패턴열기 및 수정</p> <p>2. 강의목표: - 기존의 작업했던 패턴을 본인 디자인의 하의 패턴으로 변형할 수 있다. - 패턴 수정에 대한 실루엣과 디테일을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 개인의 디자인에 따른 패턴 변형 2) 변형된 패턴 컨셉</p>	
3	<p>1. 강의주제: 개별 컬렉션 디자인-하의 선정된 아이템 제작: 재봉선 생성 수정</p>	

	<p>2. 강의목표: - 본인 디자인의 하의를 재봉하고 패턴을 수정 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 개인의 디자인 재봉 2) 시뮬레이션을 통한 실루엣 및 디테일 수정 3) 최종 실루엣 및 디테일 컨펌</p>	
4	<p>1. 강의주제: 개별 컬렉션 디자인-하의 가상봉제 및 물성 조절</p> <p>2. 강의목표: - 다양한 원단의 이미지를 서치해보며 원단에 대한 이해를 할 수 있다. - 본인의 하의에 어울리는 원단을 입힐 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 라이브러리 창의 원단의 물성을 이용하여 본인의 옷에 어울리는 물성 및 속성 서치 2) 인터넷 서치와 포토샵을 통한 원단 이미지 제작 및 수정 3) 본인 디자인의 하의에 원단 적용 및 배색</p>	
5	<p>1. 강의주제: 개별 컬렉션 디자인-하의 완성</p> <p>2. 강의목표: - 의상의 디테일적인 부분을 설정하여 의상의 완성도를 높힐 수 있다. - 완성된 디자인을 랜더링하여 이미지파일로 내보낼 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 물체창을 이용해 디자인에 맞는 디테일 추가 2) 랜더링 툴을 활용하여 의상의 형태를 확인 3) 형태 확인 후 오류 사항 수정 4) 최종 컨펌 후 랜더링으로 이미지파일 변환</p>	
1	<p>1. 강의주제: 개별 컬렉션 디자인-상의 상의 관련 아이템 이미지 자료 조사 및 선정</p> <p>2. 강의목표: - 컬렉션을 바탕으로 본인이 제작하고 싶은 상의 레퍼런스를 찾아 디자인 디벨롭을 할 수 있다. - 디자인한 상의를 CLO로 구현 가능한 여부를 판단 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 레퍼런스 서치 및 디자인 디벨롭 2) 디자인 의도와 개별 디자인 컨펌 3) CLO에서의 구현가능성 조정</p>	<p>○수업방법: 강의, 시청각시연, 실습, 질의응답</p> <p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT, USB</p> <p>○학습 기자재: 빔프로젝터, 컴퓨터</p> <p>※성적과제2 제출</p>
제14주	<p>1. 강의주제: 개별 컬렉션 디자인-상의 선정된 아이템 제작: 2D패턴열기 및 수정</p> <p>2. 강의목표: - 기존의 작업했던 패턴을 본인 디자인의 상의 패턴으로 변형할 수 있다. - 패턴 수정에 대한 실루엣과 디테일을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 개인의 디자인에 따른 패턴 변형 2) 변형된 패턴 컨펌</p>	
2	<p>1. 강의주제: 개별 컬렉션 디자인-하의 선정된 아이템 제작: 재봉선 생성 수정</p>	
3		

		<p>2. 강의목표: - 본인 디자인의 상의를 재봉하고 패턴을 수정 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 개인의 디자인 재봉 2) 시뮬레이션을 통한 실루엣 및 디테일 수정 3) 최종 실루엣 및 디테일 컨펌</p>	
4		<p>1. 강의주제: 개별 컬렉션 디자인-상의 가상봉제 및 물성 조절</p> <p>2. 강의목표: - 다양한 원단의 이미지를 서치해보며 원단에 대한 이해를 할 수 있다. - 본인의 상의에 어울리는 원단을 입힐 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 라이브러리 창의 원단의 물성을 이용하여 본인의 옷에 어울리는 물성 및 속성 서치 2) 인터넷 서치와 포토샵을 통한 원단 이미지 제작 및 수정 3) 본인 디자인의 하의에 원단 적용 및 배색</p>	
5		<p>1. 강의주제: 개별 컬렉션 디자인-상의 완성</p> <p>2. 강의목표: - 의상의 디테일적인 부분을 구현하여 의상의 완성도를 높힐 수 있다. - 완성된 디자인을 랜더링하여 이미지파일로 내보낼 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 물체창을 이용해 디자인에 맞는 디테일 추가 2) 랜더링 툴을 활용하여 의상의 형태를 확인 3) 형태 확인 후 오류 사항 수정 4) 최종 컨펌 후 랜더링으로 이미지파일 변환</p>	
제15주	1~5	<p>○기말고사(30점) -평가내용 : 9-14주 내용의 결과물 제출 -평가방법 : 개인별 결과물을 학습자별로 발표 후 평가 ①아이템별 착장이미지 완성도, ②소재 물성 표현 완성도, ③부자재 표현 완성도, ④프로그램 기능 활용도</p>	<p>수업방법: -학습자간의 토론 및 발표</p> <p>○학습자료: 평가준비자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린</p>
첨부자료			