패션 디자인의 모든 것
A to Z

디자인 실무부터 브랜드 창업까지

기본
Standard



HYE STUDIO

Contents

Introduction

책을 만들게 된 계기

매뉴얼 사용법

01 디자이너, 그리고 브랜드 05

나는 어떤 디자이너가 되고 싶은가

나는 어떤 브랜드를 만들고 싶은가

나는 앞으로 어떤 마음으로 지낼 것인가

02 패션 디자인의 모든것 09

기획 및 시즌 컨셉 정하기

리서치 하기

스크랩 하기

목업 만들기

2D 디자인 , 도식화 (Flat Drawing)

03 실무! 17

현장 실무 용어 사전

Fashion Calendar

작업지시서 작성

패턴 의뢰하기

Introduction

패션 디자이너 및 디렉터로 자신의 브랜드를 창업하고 싶은 사람들에게,

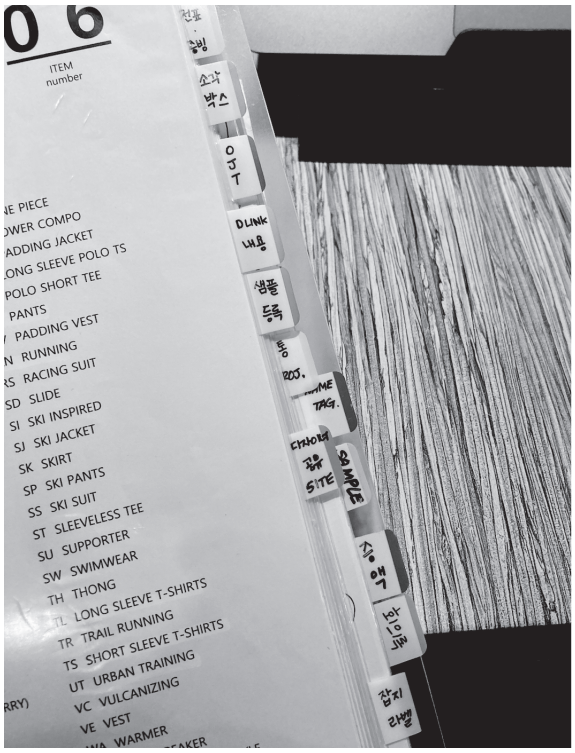
내가 바라보는 현재 패션시장의 동향을 한마디로 표현하자면, '난리난리 생난리' 라고 할 수 있다.
몇년 째 지속되고 있는 경기 침체로 사람들은 의식주에서 '의'부터 허리띠를 졸라매기 시작했고,
가성비를 쫓는 20대 젊은 소비자들은 10년동안 산업의 시스템을 송두리 째 바꿔놓았다.
패션위크를 거부하는 럭셔리 브랜드, 오프라인 매장 하나 없이 온라인 웹사이트로 5000억 매출을
기록하는 브랜드, SNS 마케팅으로 완판 행진을 달리는 인플루언서 등, 시장은 아예 새로운 구조와
시스템으로 변화해나가고 있다.

패션 산업은 다른 산업군과 다르게 원부자재 생산, 유통, 도소매, 마케팅 등 다양한 부가가치들이
얽혀있는 클러스터를 구축하고 있다. 이와 같은 산업의 특성 상, 기존의 구조와 시스템이 급격한
변화와 혁신을 받아들이는데는 오랜 시간이 걸릴 것이라 예상한 나의 예상을 아주 가뿐히
뛰어넘듯이, 패션 시장은 변화를 정말 빠르게 흡수하며 끊임없이 발전하고 있다.

그래서!!
10년 전 브랜드 성공 스토리를 보며 벤치마킹 하고, 따라서 창업하다간 1년안에 망하기 쉽다.
계속 현재를 파악하고 더욱 날카로운 눈으로 미래의 흐름을 캐치해야 한다.

브랜드 창업을 준비하고 막상 시작해보면 생각보다 많은 시간을 필요로 하고, 절대 쉽지 않을 것이다.
모든 창업자가 비슷하겠지만 협력업체와의 끊임없는 소통, 사업자 등록, 통신 판매업 신고, 보험,
택배 계약 등 옷을 좋아하는 내가 절대 상상하지도 못한 일들이 수없이 기다리고 있을 것이다.

유학생활을 하며 학교에서 배운 디자인 수업, 그리고 회사에서 얻은 패션에 대한 모든 것을 공유한다.
이 책은 이와 같이 옷을 사랑하고 패션이 좋아 디자이너가 되고 싶은, 브랜드를 만들고 싶은
모든 이에게 앞으로 다가올 일들을 미리 알려주는 길잡이가 되었으면 한다.



디자인할 게 그닥 없었던 입사 후 나의 첫 업무들

책 사용법

목차 별 내용은 각각의 정보를 담고 있어, 순서대로 읽을 필요는 없다.

본인에게 필요한 부분을 찾아 읽으면 된다.
책을 읽으면서 생소한 실무 용어가 나오면, 바로 검색하고 용어 사전에서 찾아보는걸 추천한다.

책의 내용을 후루룩 훑어보기도 하고, 질문들 하나하나에 대답을 써내려가며 깊게 고민해보는걸 추천한다. 현재의 나를 객관적으로 파악하고, 앞으로의 계획을 주체적으로 생각할 수 있도록 도와줄 것이다.

이 책을 통해 한국의 유능한 디자이너, 디렉터들이 현실에서 좀 더 당황하지 않고, 당당히 필드를 뛰어다니는 플레이어로 거듭나기를...!
우리 모두 화이팅!!!!

2021년 12월,
Hye :)

01 디자이너, 그리고 브랜드

나는 어떤 디자이너가 되고 싶은가

나는 어떤 브랜드를 만들고 싶은가

나는 앞으로 어떤 마음으로 지낼 것인가

나는 어떤 디자이너가 되고 싶은가?

나는 어떤 브랜드를 만들고 싶은가?

나는 앞으로 어떤 마음으로 지낼 것인가?

나는 어떤 디자이너가 되고 싶은가

디자이너는 아무래도 디자인이 주 업무인 직업의 형태를 띄고 있을 것이다.
디자인을 전공할 때 까지만 해도 발상, 아이디어, Design Thinking, 독창성 등을 강조하고,
이 역량을 키우기 위해 훈련해 왔을것이다.

그러나, 막상 디자인 회사를 입사하고 나면, 납기를 잘 맞추는 사람, 프로그램을 잘 다루는 사람,
유관부서 및 협력업체와 소통을 잘하는 사람이 좋은 디자이너로 여겨질 수도 있다.
브랜드를 창업해도, 위와 같은 업무 능력을 가진 사람을 뽑고 싶을 때가 있을 것이다.

그렇다면 나는 필드에 나갔을때 과연 어떤 디자이너가 되고 싶은가?
이 질문에 대한 대답이 곧 **본인의 아이덴티니, 그리고 브랜드의 아이덴티티**가 될 것이다.

사회를 나가보면 디자이너는 보통 두가지 유형으로 나눌 수 있다.
디자인의 예술적 가치를 추구하는 **Artist형 디자이너**와 디자인을 의뢰한 고객과의 소통을 우선시
하는 **Driector형 디자이너**다.

2가지 관점 모두 디자이너에겐 중요한 역량이고 지녀야할 자세 이지만, 어디에 조금 더 비중을
싣는가의 문제인 것 같다. 본인이 추구하는 가치를 고민하다보면, 나는 나만의 길을 묵묵히 갈 수
있는 사람인지, 내가 좋아하는 것으로 브랜드를 전개할 것인지, 고객들에게 맞추어 브랜드를 발전
시킬 것인지, 혹 나만의 경쟁력을 가질수 있는 무기가 있는지 등, 방향성을 잡는데 도움이 될 것이다.

***여기에 이 2 가지 유형의 디자이너 모두 포함시켜야할 전제조건이 있다.
바로 **"디자이너 = 장사꾼"** 이다.
디자인은 소비 시장에서 소지바들에게 관심을 받아야만 가치를 얻는다. 내 디자인을 팔아서 돈을
벌어야 한다. 그렇기 때문에 내가 어떤 디자이너가 되던, 내 디자인에 관심을 갖게 하고, 선택을 하게
만들어 곧 구매로 이끄는, **곧 모든 과정에 대한 인지와 실무 능력이 곧 경쟁력**이 될 수 밖에 없다.
꼭 명심 하자!

나는 어떤 브랜드를 만들고 싶은가

브랜드의 가치를 고민해보면 좋을 것이다. 누구에게 어떤 걸 팔고 싶은지,
어떤 메세지를 전달하고 싶은지, 어떤 가치를 만들어낼 것인지 등등.
내가 만들 제품 하나하나를 떠올리기보다는, 전체적인 무드와 테마를 고민해보면 좋다.
브랜드에 관한 이야기는 05 챕터에서 좀 더 자세히 설명하겠다.

나는 앞으로 어떤 마음으로 지낼 것인가

지금까지는 무슨 옷을 만들지, 나는 어떤 디자이너가 될지, 브랜드를 어떻게 알릴지 고민하고,
이에 대한 준비를 해왔을 것이다. 이 과정이 지나면 전반적인 세팅이 끝난 셈이다. 그럼 이제 내면의 마인드세팅을 시작할 차례이다.

학교의 울타리, 그리고 사회의 어떤 안정적인 울타리 안에서 독립해 사업이라는 전쟁터에서
살아남기 위하려면 그 누구보다 내가 나를 챙겨야 한다. 결국 멘탈싸움이다.
회사생활을 하며 나에게 도움이 됐던 태도 3가지를 꼽자면 **'책임감, 효율성, 긍정적태도'** 이다.

책임감
내가 맡은 일 그리고 나의 위치에 대한 책임과 신의를 갖고 일할 때의 작업 퀄리티는 높을 뿐 아니라 디자이너로서 성장할 수 있는 내 안의 가능성도 더 많이 발견할 것이다.

효율성
효율성을 추구하는 사람이라면, 디자인 뿐 아니라 업무, 소통, 운영 등 모든 영역에서 그 이득을 누릴 것이다. 가성비 좋게 일하고, 벌자.

긍정적 태도
모든 과정을 혼자 시작하고 이끌어가다보면, 놓치는 부분이 생기고, 실수가 나오기도 한다.
욕심이 많고, 완벽을 추구하는 사람일수록 나는 본인을 칭찬해주는 습관을 길러야한다고 생각한다.
힘들어도 지치지 않고 딛고 일어서는 끈기를 잃지 않기 위해선, 실패를 감정이 아닌 현상으로 인식하고, 문제 해결 방식을 찾는 과정으로 받아들이자.
부정적인 감정이 태도가 되도록 방치해선 안된다.

02 패션 디자인의 모든 것

기획 및 시즌 컨셉 정하기

리서치 하기

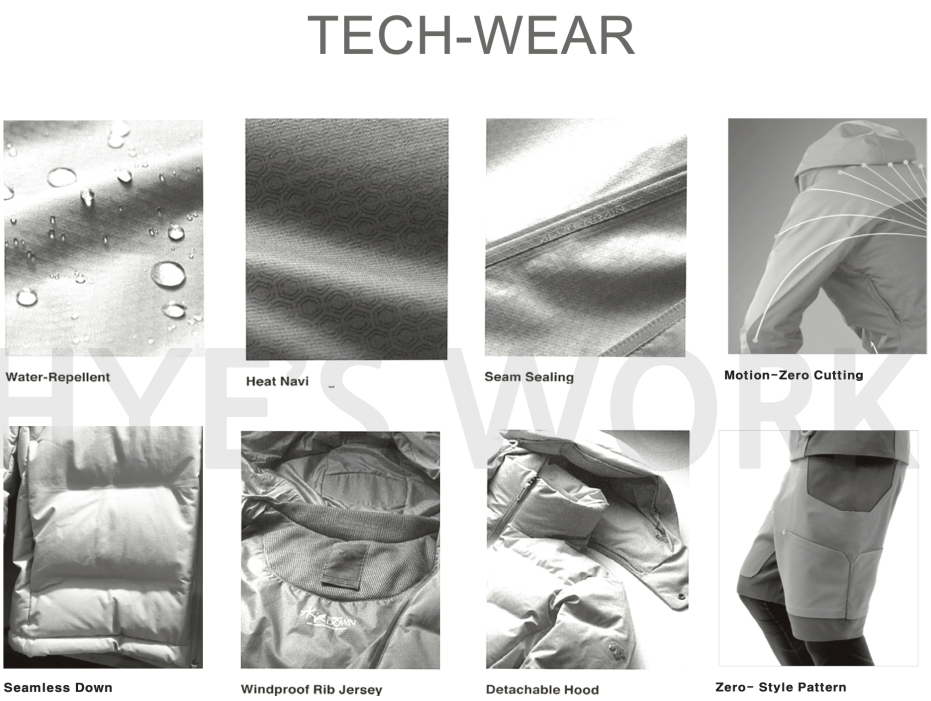
스크랩 하기

목업 만들기

2D 디자인 , 도식화 (Flat Drawing)

기획 및 시즌 컨셉 정하기 (Ideation)

디자이너 하우스 브랜드 같은 경우는 크리에이티브 디렉터가 컨셉을 정하거나, 헤드 디자이너가 영감을 얻은 소스를 공유하기도 한다. 일반적인 패션 기업 같은 경우는 기획 MD와 디자이너가 함께 트렌드를 예측해서 시즌을 기획하고 방향성을 잡는다.

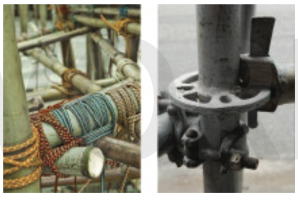


HYE'S WORK



MY ROUTE | MY PLACE

This project starts from my commute from home to school. Through the documentation, I recognized that most of buildings surrounding me and school (my house is in front of university center) are ongoing stage of constructions,and even my window view is uprising apartment on construction. Also I was attracted by the memory of my apartment, which contains a dynamic story. Then I start to correlate two inspiration and focus on inner side of the 'building', inscape of the 'Building'. Buildings we normally view is outcome of perfections, but its inside, a number of process and elements are going on, and at the same time inner elements, such as people inside, purpose of the building is keep changing. I develop whole collections inspired by building constructions, and put memories from my home, my building.



HYE'S WORK

리서치 하기 (Research)

컨셉에 관련한 배경 지식, 이미지, 소비자 조사 등 리서치는 매우 다양한 방식으로 진행될수 있다. 그 안에서 디자인으로 디벨롭 될 만한 여러가지 방향성을 찾는 과정으로, 많은 매체를 이용하여 컨셉에 대한 스터디를 전개해보는 걸 추천한다.



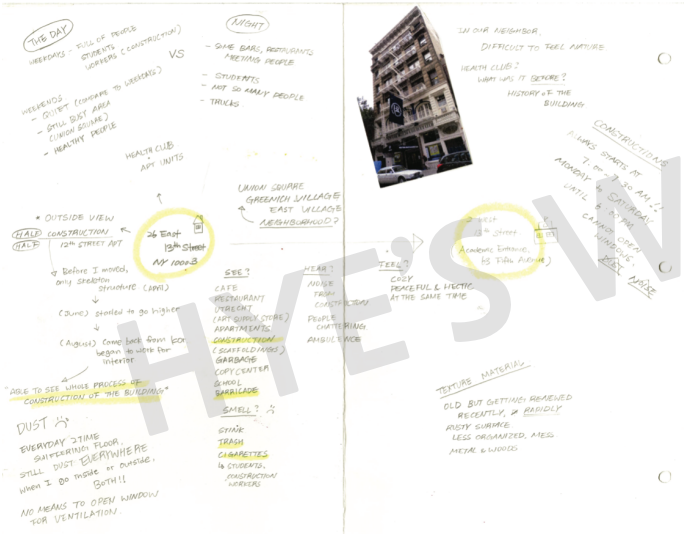
BRAINSTORMING

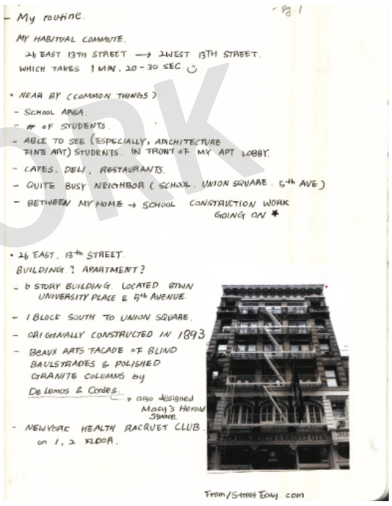


시장/ 매장조사



FEEDBACK





HYE'S WORK

스크랩 하기 (Image Scrap)

적용하고 싶은 아이디어나 디테일을 설명해야할때, 스케치나 이미지 스크랩을 가지고 소통하면 훨씬 수월하다. 디자인 작업시, 옷부터 보면서 디자인을 구상하는건 제한적인 디자인이 나올 수 있어 가급적 지양하는게 맞으나, 필요한 부분에 스크랩한 이미지를 잘 활용하면 유용시할 것이다.



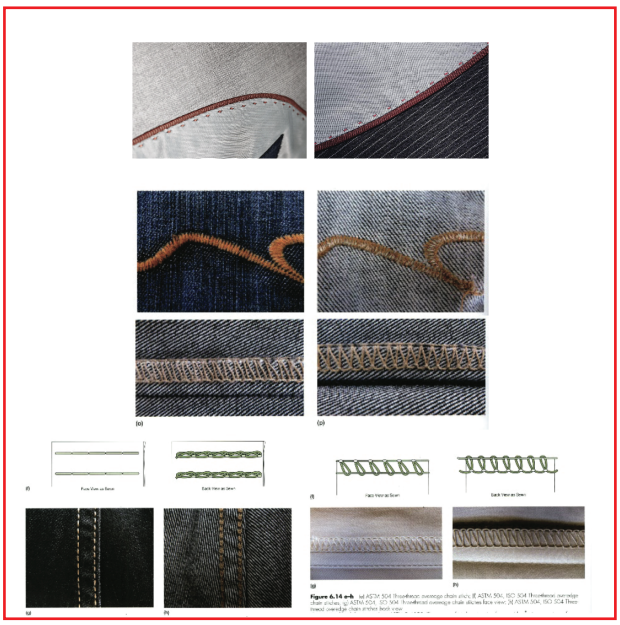
‘ 듀얼 ’을 적용시킬 만한 아이디어 Visualizing



HYE'S WORK

목업 제작하기 (Mock Up)

머릿속으로 상상한 디자인을 실체화 시키는 작업이다. 옷 전체를 만드는 것이 아닌 부분 제작해보며, 실현 가능한 디자인 및 디테일인지 확인해본다.



Mock up (Detail)

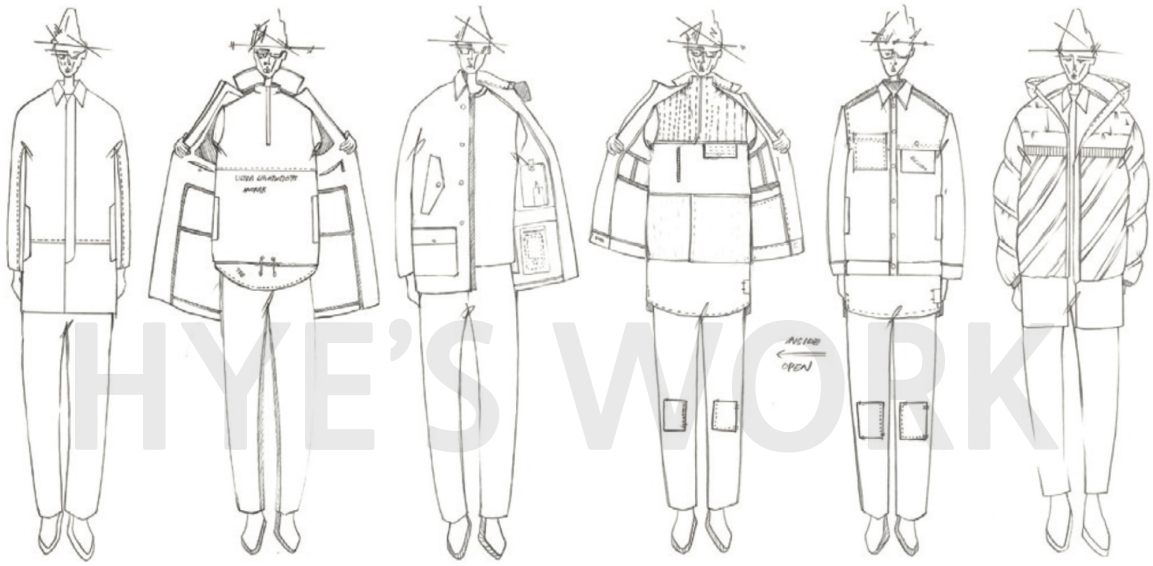
Mock up
(Pocket)

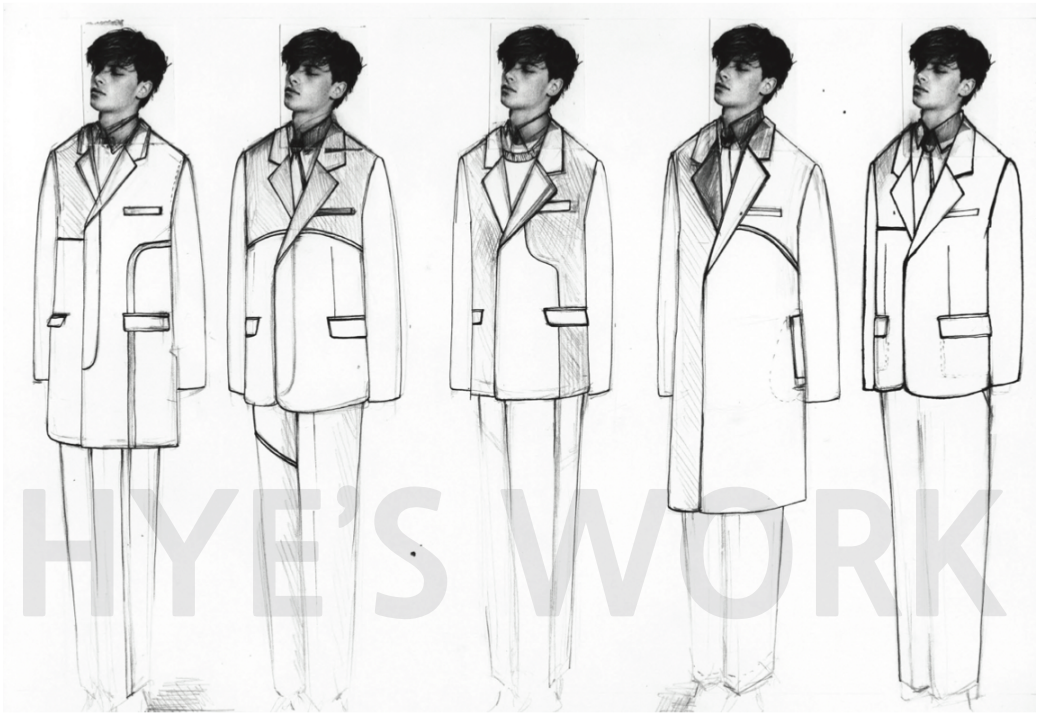


HYE'S WORK

디자인 하기 (Sketch and Design)

디자인을 진행한다, 전체적인 흐름과 디테일등을 동시에 생각하면서 조화롭게 구성하도록 한다.

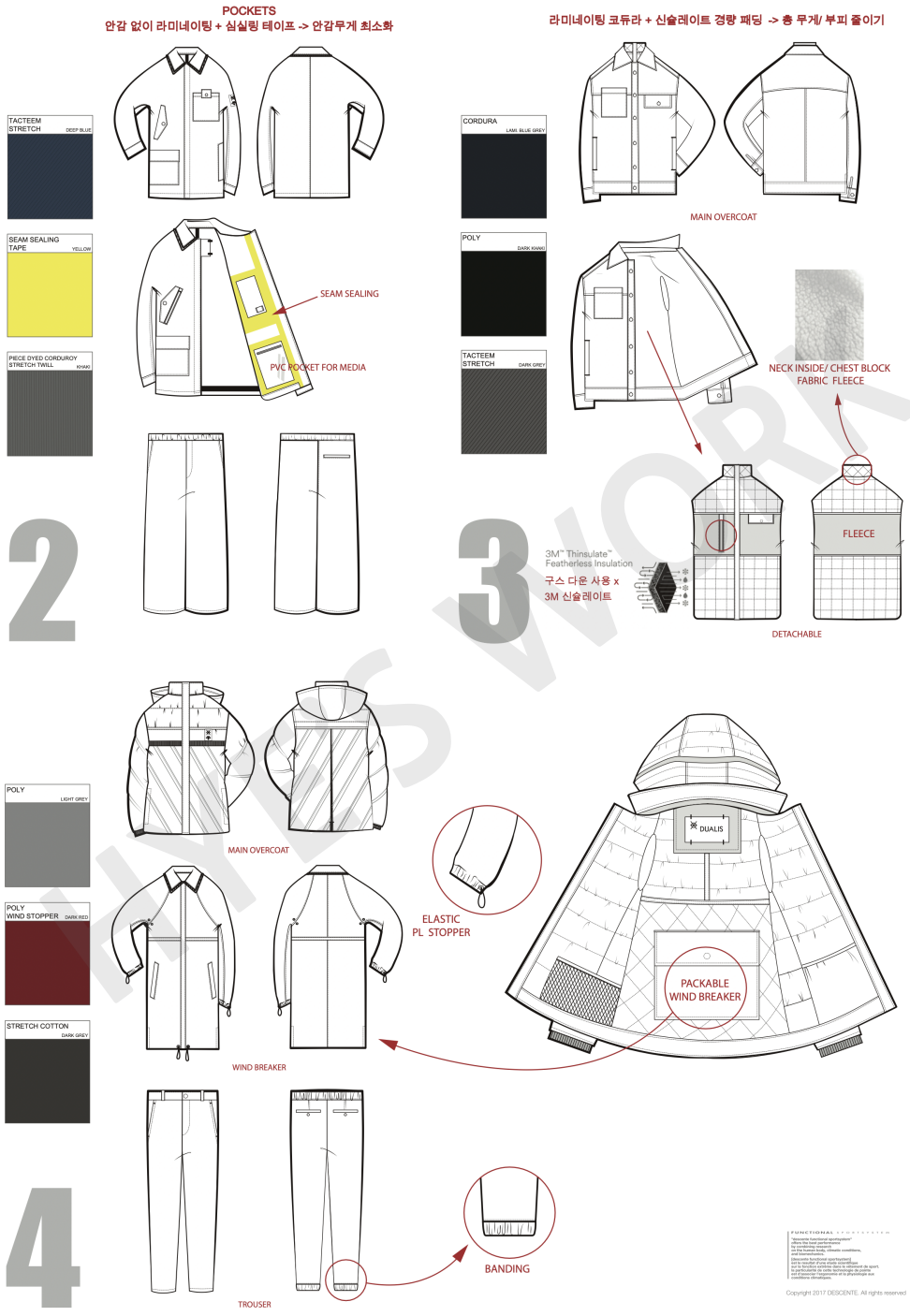




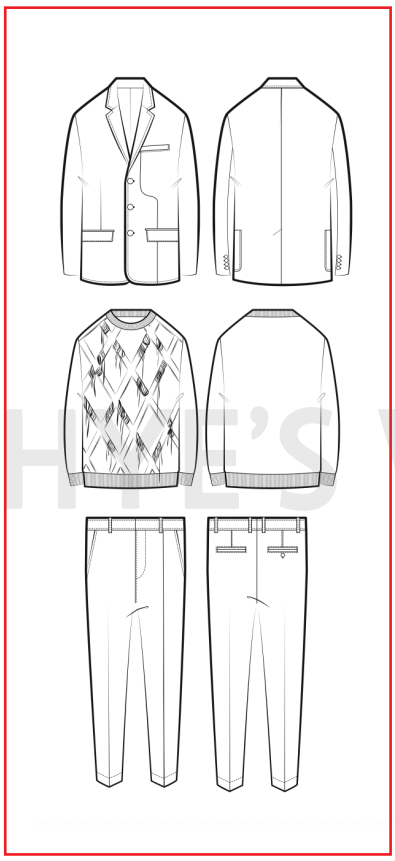
HYE'S WORK

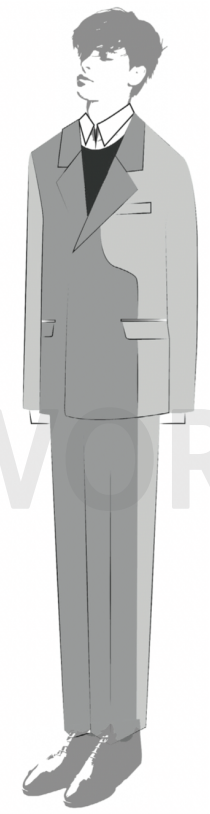
2D 도식화 (2D Flat Drawing) ***

디자인을 마치면 실무적인 2D 스케치를 진행해야 하는데, 이것을 Flat Drawing, 또는 도식화라고 부른다. 옷을 디자인하고 제작할때, 업무 소통을 위해 사용 되는 그림이다.
옷의 앞뒷면을 모두 그려야 하고, 좀 더 디테일이 들어간 디자인을 추가로 그리거나 간단한 메모를 같이 적기도 한다.



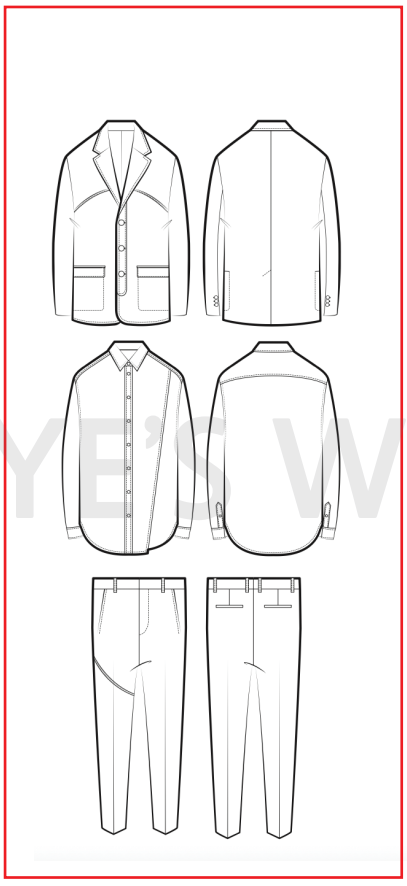
도식화





Design Sketch

도식화





Design Sketch

HYE'S WORK

03 실무!

Fashion Calendar

현장 실무 용어 사전

작업지시서 작성

패턴 의뢰

원부자재 선정 및 의뢰

다양한 협력업체와의 소통법

현장 실무 용어 사전

샘플 작업지시서 (Spec Sheet) 디자인과 소재가 결정되면, 샘플작업지시서를 만들어, 패턴사와 제작업체와 작업지시서를 가지고 의논하고 소통한다.

가봉 (Fitting) 작업지시서를 기반으로 디자인 샘플이 제작되면, 모델이나 마네킹에 입혀 핏과 사이즈를 조정하는 일, 이후 샘플 수정사항을 기입하여 재샘플링을 의뢰한다.

메인 보정 수정 코멘트를 적용한 재 샘플로 디자인이 확정이 되면, 정밀한 가봉을 진행 하는데 이것을 메인 보정을 이라고 함.

메인 작업지시서 메인 보정이 끝난 스타일의 최종 작업지시서, 메인작지에는 사이즈 스펙, 아소트 (색상별, 사이즈별 아이템 수량), 부자재등을 자세히 기입한다.

Q.C (Quality Control) 원단이 입고된 후 생산공장에서 QC를 위한 샘플을 제작하고, 디자이너의 컨펌을 받는다. 디자이너는 생산 및 출시 직전의 상품 상태를 확인하고, 그것으로 그레이딩 작업을 할 수 있도록 한다. 이때, 수정사항이 많을경우, 재QC를 진행 하기도 한다.

그레이딩 (Grading) 샘플 사이즈와 핏이 확정되면 이를 기준으로 출시할 사이즈 비율을 줄이거나 늘리는 작업 (2D 패턴에 적용하는 작업)

아소트 (Assort) 기획한 총 물량 기준으로 사이즈, 컬러별 수량을 나누는 작업, 또는 작업물

스팟 (Spot) 기획 중후반 단계에서 부족한 스타일, 및 중간점검 후 별도의 추가 기획작업을 이르는 말. 보통 판매를 이끌만한, 디자인 포인트가 들어간 상품들을 '스팟으로 넣는다' 라고 표현함.

캐드 (Cad) 디자인캐드라고도 부름. 최종 디자인한 결과물을 부름. 도식화로 사용될수 있을 정도로 디테일까지 완성된 결과물.

B.T / B.T 의뢰서 Beaker Test의 줄인말. 원하는 원단에 원하는 색상을 입힐 수 있는지 염색 가공처에 미리 의뢰를 해서 공장에서 미리 샘플을 비커에 놓고 테스트 하는 작업

현장 실무 용어 사전

품평회 가봉 후 봉제를 통해 나온 샘플들을 기획팀, 영업팀, 마케팅 팀 등 다른 부서원이 참석하는 사내 품평회를 진행함. 전체적인 흐름을 소개하고 의견을 나눈다.

수주회 품평회에서 나온 피드백을 토대로 최종 수정 완료된 컬렉션으로 최종품평을 진행함. 매장 매니저 및 글로벌 바이어들에게 선보이며, 수주 물량을 책정한다.

겉감 (Self Fabric) 옷을 제작할 때 가장 메인으로 사용되는 원단, 겉을 감싸고 있는 원단

배색, 배색감 (Contrast) 옷의 디자인 중 겉감과 대비되는 색상의 원단

생지 (Greige) 염색 및 가공 하기 전 원단

원단 변사 (Selvage) 원단의 가장자리

원단의 결 (Cutting line)

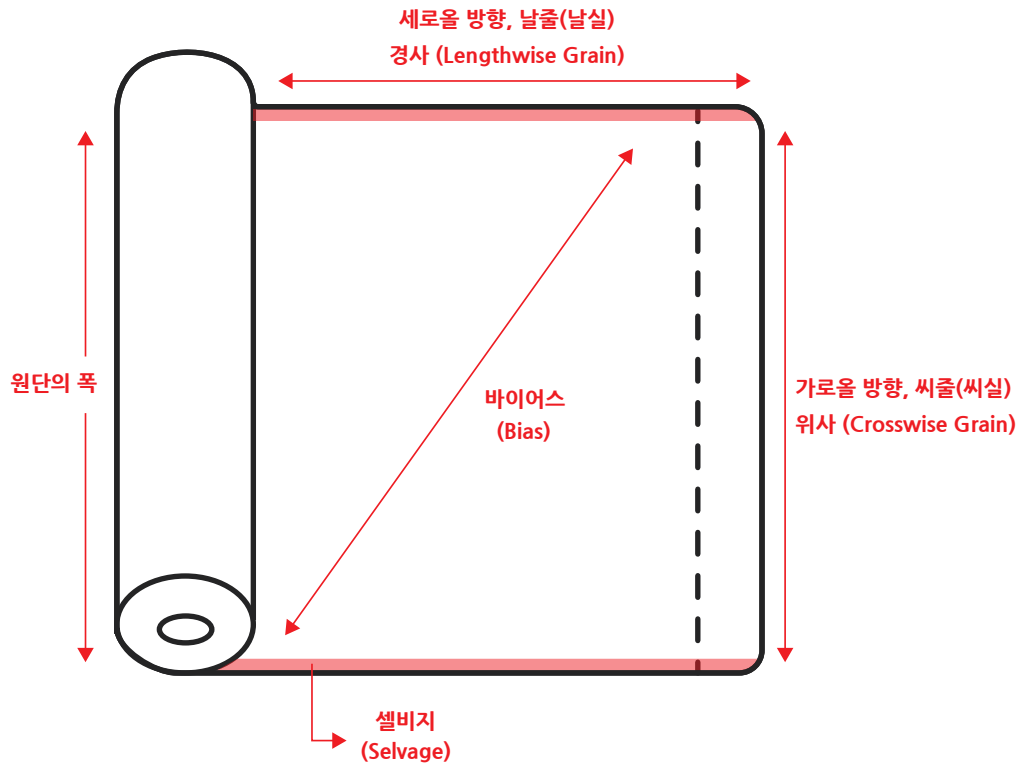
- **경사** ; 식서, 옷의 기장에 해당함
- **위사** ; 푸서 (요꼬), 옷의 둘레에 해당함
- **바이어스(Bias)** ; 원단의 사선방향

원단의 면 (Face)

- **앞면** ; 오무데
- **뒷면** ; 우라 / **안감(Lining)** ; 옷의 내부 원단

원단의 앞면/뒷면 구분법** 원단의 양 끝에 있는 식서에 구멍이 있는데, 구멍이 움푹 들어간 면이 앞면
식서나 셀비지에 문자나 표식이 선명한 곳이 앞면
나염, 또는 프린트 문양이 선명한 쪽이 앞면
양면 중 광택이 있는 쪽이 앞면

현장 실무 용어 사전 (봉제)



가게호쿠 (Hook&Eye)	겉고리 단추	**노치 (Notch)**	패턴 작업시 접하는 부분에 해놓는 표시
가다	어깨	**해리**	옷소매 끝, 가장자리 처리방식
가시바리 (Back stitch)	박음질 끝부분에서 되돌려 박는 공정	**노바시**	늘려서 봉제/ 다리미로 형태 변형을 시키는 것
상침 (Top stitch)	실이 겉 쪽에서 보이도록 박는 바느질	**단짝 (Placket)**	블라우스, 폴로셔츠 앞 중심 여닫는 부분 (단추가 있는 곳)
게이지 (Gauge)	1인치 내에 꽂혀있는 바늘의 수	**뎅고 (Flying zip)**	바지 앞 지퍼 여밈, 스티치 방식
구찌 (Welt pocket)	바지의 속주머니 디자인 중 입술모양	**뒷시리 (Back rise)**	뒷 길이
나나인찌 (Button hole)	일자 단추구멍	**디링 (D ring)**	알파벳 'D' 모양의 벨트 버클 부자재

현장 실무 용어 사전 (봉제)

라이너	겨울 옷 속에 지퍼 등으로 탈부착 가능케 따로 만든 안감	**셔링 (Shiring)**	여성복 소매에 여유를 주어 봉제하는 방식
립쁘 (Rib)	니트 밑단	**스꾸이**	옷소매 끝, 가장자리 처리방식
마도매 (Finishing)	사람이 직접 바느질로 꿰메는 마무리 방식	**스꾸리 (Blind Stitch)**	속 밑단 박음질 감춤 남성복 바지 밑단 처리 법
마이깡 (Hook&Eye)	바지,치마 등의 벌어진 부분을 잠그는 고리 모양의 단추	**슬릿 (Slit)**	트임 (스커트, 셔츠 옆면 가장자리)
마이	자켓	**시리 (Rises)**	앞시리, 뒷시리
미미지 (Selvage)	원단의 끝, 가로폭의 양쪽 끝	**심 (Seam)**	박음질 선
미쯔오리 (Finishing)	세겹 접어박기, 두번 접어박기	**에리 (Collar)**	옷 깃, 카라
미쯔마끼	말아박기;얇은 블라우스등 밑단 말리기 쉬운 원단 마무리 방법	**오비 (Waistband)**	허리 단
미까시	안단 작업	**우마이**	윗 쪽 몸판
바인딩 (Binding)	감싸기, 다른 천으로 테두리를 두르는 마무리 법	**이새 (Ease)**	작은 주름이 일정히 들어가게 하는 공정
보빈 (Bobin)	옷 안쪽 스티치 박음질 선 중 밑실을 지칭	**찐빠 (Uneven)**	짝짝이 '찐빠 났다' 라고 사용됨
본딩 (Bonding)	원단과 원단을 붙이는 작업 (본드 접착제등으로 가공)	**커프스 (Cuff)**	소매깃단 주로 블라우스 소개 끝을 지칭
비죠 (Flap,tab)	코트자 자켓등 소매에 달려있는 직사각형의 조름단	**후다 (Flap)**	주머니 입구를 덥는 뚜껑 사각형 플랩

Fashion Calander

<연간 패션 캘린더>

**2022년 기준, 빨간표기는 Worldwide 스케줄

1월 / January

2022 F/W Collection ★
Fashion Week Buying weeks

2022 F/W 수주회

2월 / February

2022 F/W 발주물량 선정
메인 보정

3월 / March

Spring Design 완료
2023 Summer 아이템 기획 완료

4월 / April

2023 Spring Design 완료
2023 F/W 전략 기획 완료

5월 / May

2023 Spring 품평회
2023 Summer Design 완료

6월 / June

2023 Resort Collection ★
Fashion Week
Buying weeks

2023 S/S Collection 디자인 기간

7월 / July

2023 Spring 수주회
2023 F/W 아이템 기획 완료

8월 / August

2023 Summer 품평/수주회

9월 / September

2023 F/W Design 완료

10월 / October

2024 S/S 전략 기획 완료

11월 / November

2023 F/W Design 품평회

12월 / December

2024 S/S 아이템 기획 완료
2023 S/S Collection 생산 완료
(내년 1월 납기)

2023 F/W Collection 디자인 기간

Fashion Calander II

〈의류 제작 실무 프로세스〉

상품 리뷰

매장 시장조사

데이터 수집

지난 시즌 상품에 대한 피드백
(판매율, 수량 등)

MD Plan

트렌드 동향 체크

MLP 개발
(상품 구성 및 가격
마케팅 등 방향 설정)

신규 원부자재 체크
및 소재 기획

MD&Design

MLP에 맞는
개별 디자인 방향성인 모색
및 CAD 디자인

주요 사용 원부자재 제안

월별 주력 상품군 설정

CAD Design

시즌 메인 컬러맵 설정

디자인 셀렉 후
Color CAD 진행

샘플링 작업

디자인 및 선정된 원부자재
기준으로 샘플 작업지시서 발행

협력사와 샘플링 의뢰, 작.지 분출

신규 원부자재 개발 의뢰

품평회

샘플 제작 완료
내&외부 품평회 진행

최종 영업 및 바이어
의견 취합

개선점 및 장단점 반영

원가 & 납기 확인

최종 정리 된 사양으로
협력사와 납기 & 원가 확인

생산 투입, 검수

물품 입고

메인 작업지시서

수량 및 예상 납기가 기입된
본 작업지시서 발행

품평 샘플 기준으로 최종 검토

협력사 물량 배분

리뷰 & 물량회의

셀렉된 제품으로
상품 리뷰, 원가 회의

사양 조정

수량에 따른 가격 재 설정

Fashion Calander III

〈시즌별 디자인 업무 프로세스〉

- 시즌 컨셉 및 디자인 방향성 고민
- 자료 수집 및 리서치
- 디자인 방향성에 맞는 자료 스크랩
  (중간 컨펌 및 무드보드 작업)
- 디자인 캐드 작업
- 컨펌 후, 샘플 작업지시서 작성, B.T의뢰
  (품평회를 위한 샘플 작업)
  품평 D-10 까지는 염색원단이 나오는게 이상적임
- 샘플 제작 업체에 작업지시서 의뢰 및 분출
- 가봉 보기
  업체 제작 기간동안 디테일 결정 및 의뢰
  ex) 그래픽 , 부자재
  품평용 원단 컬러별 샘플 오면 기준 컬러 맞는지 확인
  원단 없으면 대체원단 수배 및 조정
- 품평 샘플 수령
  작업 지시서대로 나왔는지 반드시 체크
  품평회 D-2까지 샘플 받는게 이상적임 (제품이 제대로 안나왔을시 수정 의뢰)
- 품평회
- 품평 리뷰
  디자인팀, 기획팀, 생산팀과 함께 같이 상품을 가지고 리뷰 진행
- 리뷰 토대로 디자인 수정
  수정 안되는건 보정 볼 것 (보정 후 업체에 수정샘플 의뢰)
- 수정한 디자인 샘플 지시서 작성 및 의뢰
- 수정 디자인 가봉
  수주용 원단 컬러별 시트지 오면 기준 컬러와 동일한지 체크
  원단이 없다면 대체감 수배 및 조정
  (수주회 샘플을 그러나 최대한 모두 제 원단으로 제작해야 함)
- 수주회 샘플 수령
  작업 지시서대로 나왔는지 반드시 체크
  품평회 D-2까지 샘플 받는게 이상적임 (제품이 제대로 안나왔을시 수정 의뢰)
- 수주회
- 수주회 리뷰
- 리뷰 토대로 디자인 수정 및 확정 짓기
  확정된 디자인은 메인 작업 지시서 작성 준비, 메인 원단 B.T의뢰서 제작,의뢰할 것
  품평회 D-2까지 샘플 받는게 이상적임 (제품이 제대로 안나왔을시 수정 의뢰)
- 보정
- 보정완료한 아이템은 메인 작업 지시서 작성
  (원단, 품번 모두 확정 짓기)
- 수정이 많거나 추가 디자인 샘플 작업지시서 작성 및 업체에 의뢰 & 보정
- 수정 아이템 디자인 확정 후, 메인 작업지시서 작성
- 메인 작업지시서 전체 스타일 작성 완료

  메인 작업지시서 종료 시점 부터
  다음 시즌 컨셉 및 디자인 스크랩 들어가야 함
  (아래 업무부터 차시즌 준비와 함께 동시에 핸들링 하는 업무들)
- Quality Control (Q.C 작업 Technical Designer 와 함께 진행)
- 원단 및 부자재 컬러 B.T 및 퀄리티 꼼꼼히 체크
- 모든 메인 원단, 부자재 컨펌이 끝난 아이템 최종 매칭차트 확인 및 컨펌

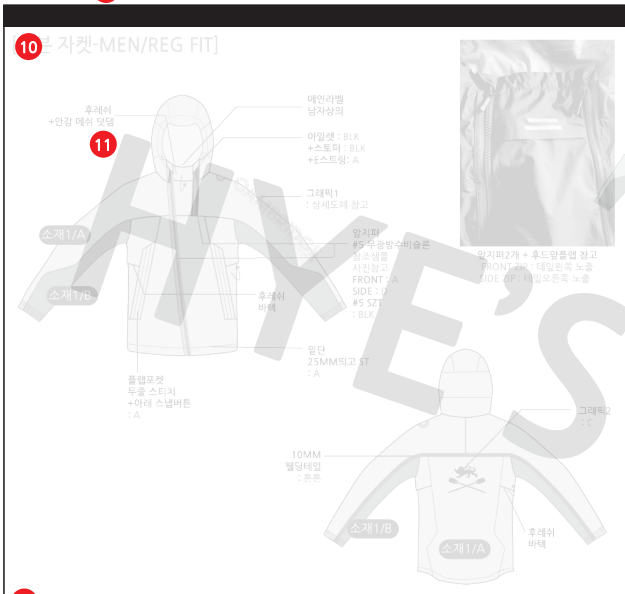
작업 지시서 작성

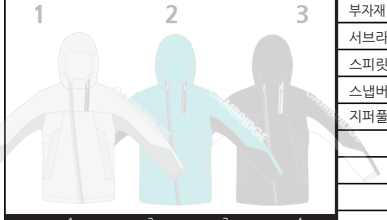
DESIGN **SAMPLE** SHEET

Sample No.	1	4 국 내 / 해 외 , 완사입 / CMT		원자재 및 혼용률	소재1	6	원단 납기	7	예상 판매가	디자인		기획MD		생산		최종
생산처	2				소재2				8	담 당	팀 장	담 당	팀 장	담 당	팀 장	
의뢰일	3	납기일	5							9						

12 컬러

10 [본 자켓-MEN/REG FIT]





	1	2	3	4
A	13			
B				
C				
D				

14 Graphic Design

[그래픽1]	[그래픽2]
[그래픽3]	[그래픽4]

15 부자재

부자재 명	코드 명	COLOR	업체명	수량
서브라벨				
스피릿				
스냅버튼				
지퍼풀러				
그래픽1				
그래픽2				
그래픽3				
그래픽4				

16

상의 SIZE	85/여	100/남		85/여	100/남
총장			소매통		
어깨/화장			소매부리		
가슴둘레			NECK 너비/깊이		
허리/밑단둘레			후드 가로폭/세로높이		
소매길이					

하의 SIZE	70/여	90/남		70/여	90/남
허리둘레			무릎		
힙둘레			밑단		
앞밑위			인심		
뒷밑위			아웃심		
허벅지			바지무		

① 아이템 코드 및 품번

② 생산 의뢰 업체

③ 생산 의뢰 업체

★④ 생산 방식 기입

⑤ 샘플 완성 예정일 or 완제품 납기 예정일

⑥ 소재명, 소재업체, 원단 혼용율 (원단 상세정보)

⑦ 원단 납기 예정일

⑧ 판매 예정 가격 (제작할 때 원가 및 공임 고려하기 용이함)

⑨ 작업지시서 진행 결재선

⑩ 간단한 아이템 설명 + 핏

⑪ 상세도해 + 지시 내용

⑫ 컬러별 도식화

⑬ 컬러별 상세도해 내용

⑭ 그래픽 상세도해

⑮ 부자재 및 그래픽 정보 기입 (업체, 수량 등)

⑯ 사이즈 기입

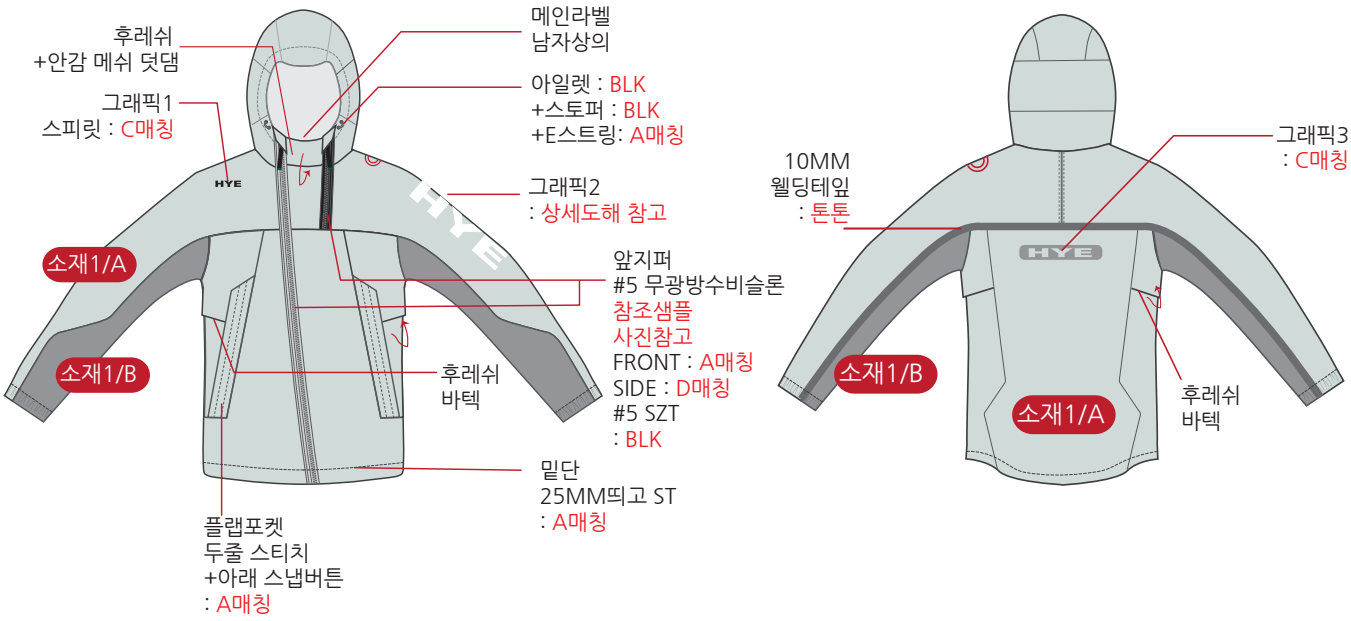
★④ : 생산방식 구분

CMT

완사입

작업 지시서 작성하기 (상의 예시)

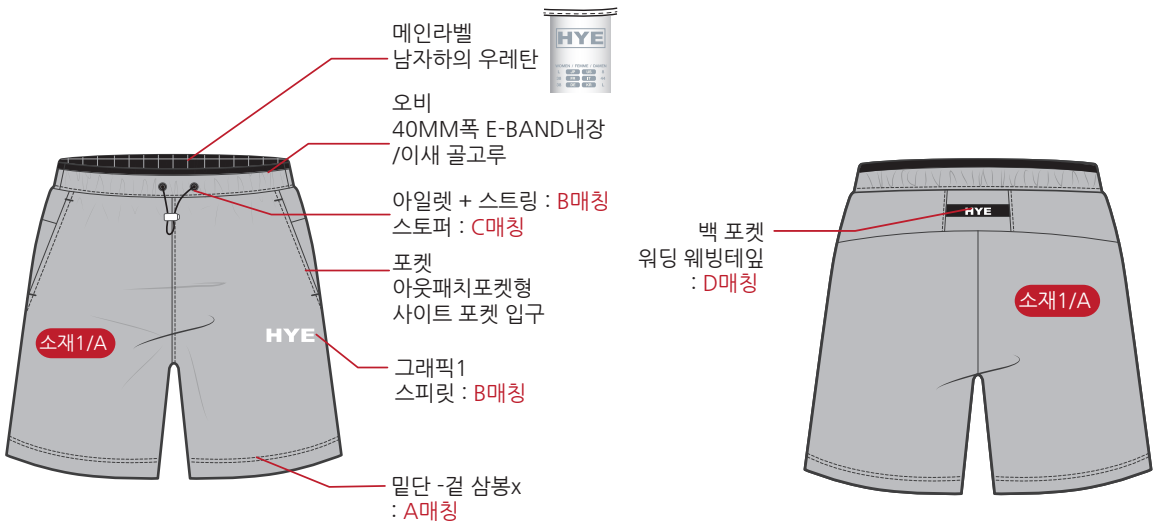
상의는 티셔츠 부터 아우터 자켓까지 다양하다. 사양이 많아지는 겨울 옷일수록, 제작 업체들이 지시서만 보고도 입체화 시키고, 옷을 봉제할 수 있도록 매우 상세하게 작성해야 한다.



작업 지시서 작성하기 (하의 예시)

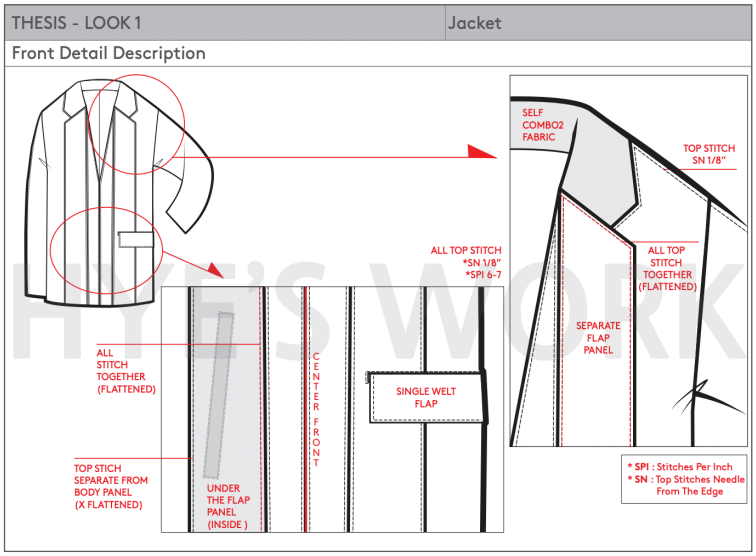
하의는 보통 대개 비슷할 수 있으나, 특이 디자인이 있는 경우 별도로 상세도해를 확대해서 기입하는게 좋다.

tip! 핏 참고용 사진을 같이 첨부하면 가봉 시점부터 내가 원하는 핏의 샘플을 받아볼수 있을 것!

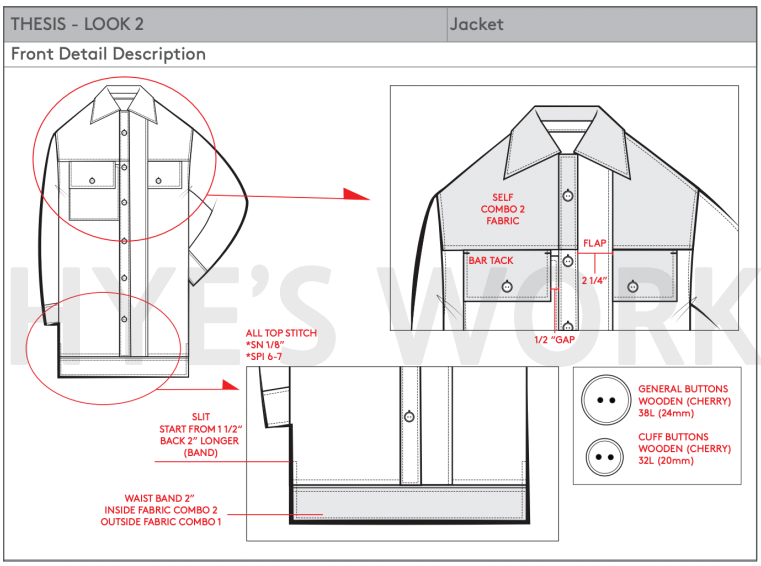


작업 지시서 (상세 도해 예시)

디테일이 많이 들어가거나 기존 봉제법과 다른 방법으로 스킬이 들어가야하는 옷 같은 경우는 제작 업체에 좀 더 자세히 설명할 필요가 있다. 지시서를 작성할때, 그 부분을 다시 그릴 필요 없이 사진 및 클리핑 마스크를 활용하여, 초반에 최대한 자세한 업무 지시서를 작성해야 효율적인 디자인 업무가 가능하다.



부자재 및 배색 콤보 같은 경우에도 모두 작업지시서에 기입해야한다.
기본 디자인 범위에서 크게 벗어나지 않는 제작 업체에서 알아서 해오거나 가봉 샘플이 나오면 보정을 보면서 위치를 잡는 경우도 있지만, 디자인이 특수하게 들어가거나 나만의 스타일이 있다면, 반드시 작업지시서에 상세히 기입하고 업체 전달시 대면으로 추가 설명으로 업체가 제작할 시 디테일 누락시키지 않도록 해야한다.



패턴 의뢰

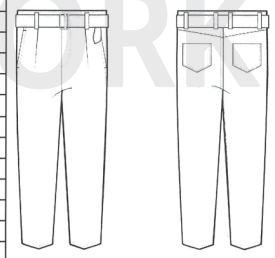
패턴을 의뢰, 상담 할때 초보 디자이너분들은 뭘 준비해야할 지 어떻게 상담해야할지 어려워 하는 경우가 많다.

일단 패턴을 의뢰 하는 디자인에 대한 설명을 확실히 전달해야한다. 누가 입을 것인지, 어떤 원단을 사용할 것인지, 퀄리티는 어느 수준까지 고려 중인지 등등 패턴 제작사와의 커뮤니케이션이 원활해야 샘플링 하는데 비용도 시간도 덜 든다. 그럼 좀 더 상세하게 그림과 같이 확인해보자.

Specification Work Sheet

Seaon	Fall/Winter 2017	Date (날짜)	1/16/16	
Company		Style Number		
Brand /Label	Summer Park	Technical Desginer		
Fabric	Cotton	Product Categories	Trouser	
Size Classification	28	Size Range	XS - L (28 -40)	
Style Description	Straight fitted trouser with wooden buckle belt			

Point of measurement		inch (cm)
1	WAIST 허리	15.25 (39)
2	RISE 밑위	11.5 (29)
3	THIGH	
4	INSEAM	28.5(72)
5	OUTSEAM	
6	HIP	
7	CUFF WIDTH 소매	6.75 (17)
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		



HY'S WORK

원단/부자재의 특징에 관한 논의

우선적으로 패턴은 봉제 방법, 보정에 영향을 끼치는 중요한 이슈이므로, 보통 디자인과 원단이 확정되고 패턴 의뢰를 진행하는 것이 좋다. 왜냐하면, 원단에 따라 디자인에 따라 같은 옷이라도 패턴은 많은 차이가 생기기 때문이다. 예를 들어, 같은 바지 패턴을 가지고 하나는 실크로, 하나는 데님으로 제작하면 동일한 사람이 착용했을때, 그 핏과 사이즈는 완전 다를 것이다.

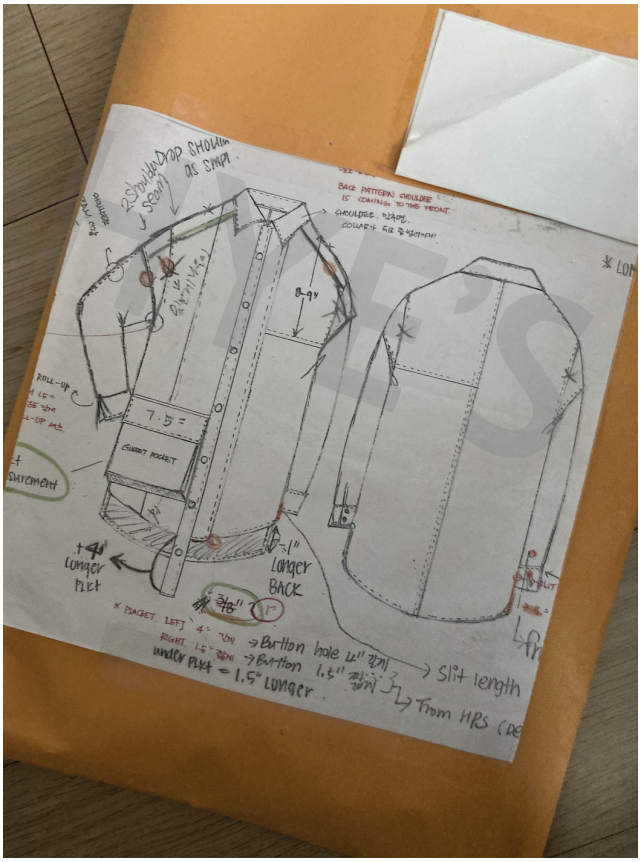
퀄리티, 사양 수준에 대한 논의

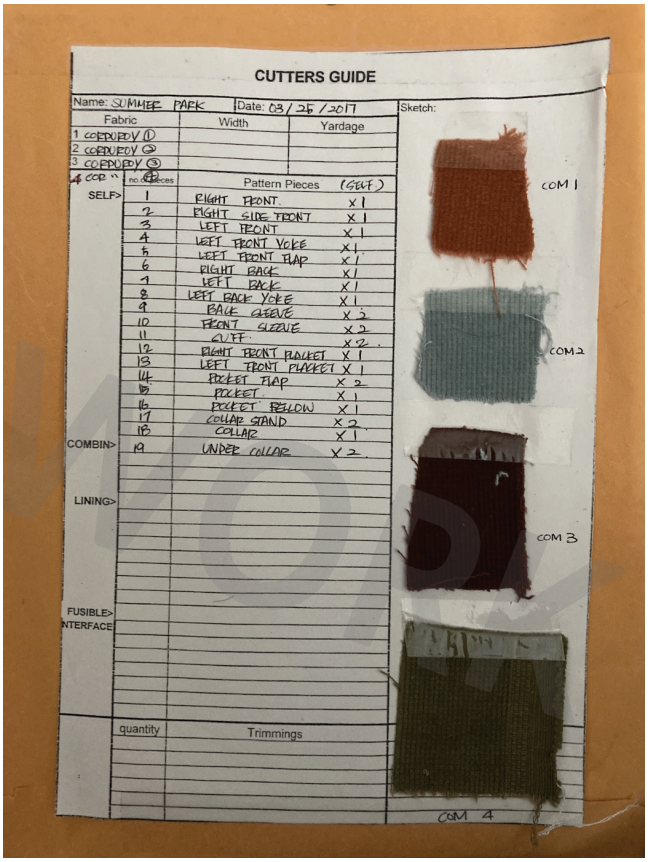
패턴 의뢰를 할 때, 마감 처리, 봉제법에 대한 자세한 소통이 꼭 필요하다. 샘플링을 최소화 하기 위한 가장 쉬운 방법이다. 비용 때문이라도 샘플 때 아끼려고 하는 경향이 있는데, 품평&수주회에서 샘플의 퀄리티가 불만족스러워 진다면 아예 셀렉, 출시될 기회 마저 놓쳐버릴수도 있다. 제작업체의 역량에 따라 사양, 퀄리티의 차이가 분명히 있을 것이라, 자주 거래했던 패턴, 제작 업체가 아니라면 처음 미팅할 때 최대한 상세히 소통하는 것이 중요하다.

패턴 의뢰서 만들기

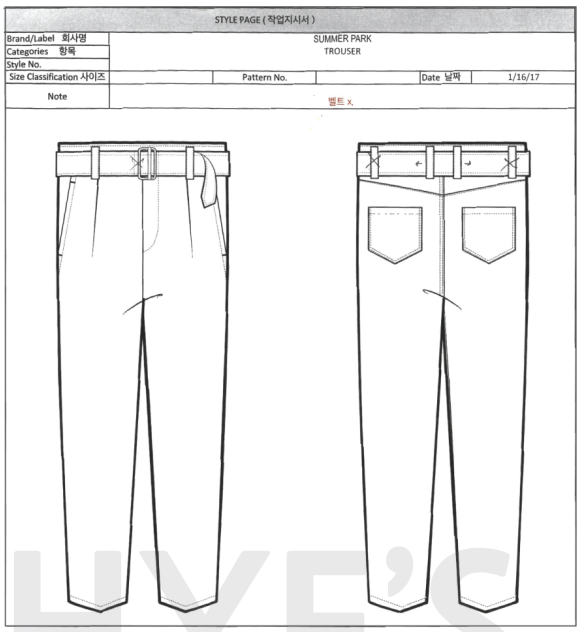
의뢰서 맨 앞에 꼭 기입해야 할 것! **

- Flat Sketch < 참고 사진, 레퍼런스 컷 등을 첨부해 정확하게 비주얼로 전달할 것
- 원단 / 부자재 스와치 및 샘플 부착
- 타겟 성별/ 연령/ 예상 단가
- 안사양 봉제 마감 기법, 퀄리티
- 연락처

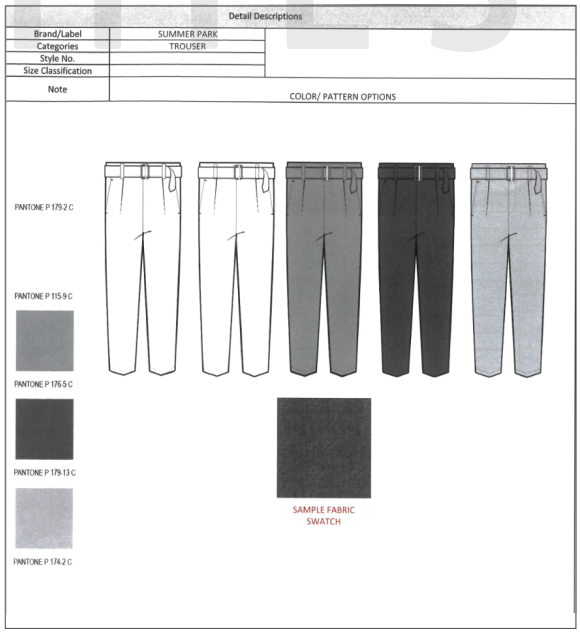


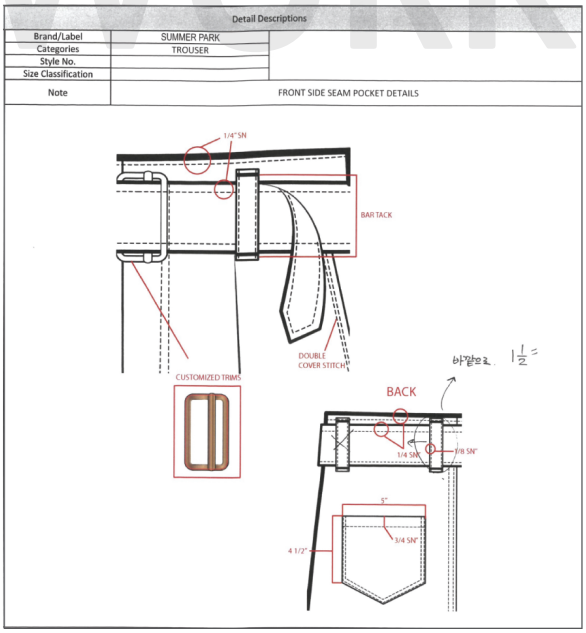


패턴 의뢰서 만들기









HYE'S WORK

첫째도 디테일, 둘째도 디테일.

패턴, 작업지시서 모두 가장 중요한 건 최대한 상세하게 작성하는 것이다. 물론 지시서를 만드는데 오랜 시간이 걸리는 편이라면, 시간 분배를 효율적으로 해야하는게 맞으나, 업무 스킬중 작지를 신속하고 정확하게 작성해서 의뢰하는 것은 매우 중요한 스킬이므로 다른 업무보다 비중있게 연습하는걸 추천한다. 작업지시서가 남들보다 빨리 끝나면 샘플도 우선적으로 제작되는셈이라, 시즌 디자인 업무 프로세스가 전반적으로 빨라진다는 사실! 꼭 꼭 꼭 유념할 것.

HYE STUDIO

이 자료는 대한민국 저작권법의 보호를 받습니다. 작성된 모든 내용의 권리는 작성자에게 있으며,
작성자의 동의 없는 사용이 금지됩니다.

본 자료의 일부 혹은 전체 내용을 무단으로 복제/배포하거나 2차적 저작물로 재편집하는 경우,
5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금과 민사상 손해배상을 청구합니다.

※ 저작권법 제 30조(사적이용을 위한 복제)
공표된 저작물을 영리를 목적으로 하지 아니하고, 개인적으로 이용하거나 가정 및 이에 준하는
한정된 범위 안에서 이용하는 경우에는 그 이용자는 이를 복제할 수 있다. 다만, 공중의
사용에 제공하기 위하여 설치된 복사기기에 의한 복제는 그러지 아니하다.

※ 저작권법 제 136조(벌칙)의 ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 5년 이하의 징역
또는 5천만원 이하의 벌금에 처하거나 이를 병과할 수 있다.

지적재산권 및 이 법에 따라 보호되는 재산적 권리(제93조에 따른 권리는 제외한다)를
복제, 공연, 공중송신, 전시, 배포, 대여, 2차적 저작물 작성의 방법으로 침해한 자

※ 민법 제750조(불법행위의 내용)
고의 또는 과실로 인한 위법행위로 타인에게 손해를 가한 자는 그 손해를 배상할 책임이 있다.