JDCS
디지털콘텐츠학회논문지
Journal of Digital Contents Society
Vol. 27, No. 10, pp. 2781-2791, Oct. 2026

Check for updates

생성형 AI 기반 패션 콘텐츠 제작 프로세스 모델 연구: AI 프롬프트와 가상 착용 영상의 전시 구현 사례를 중심으로

이 다 소 미[1*] · 박 지 혜[2]
[1]경희대학교 경영대학원 문화예술경영학과 주임교수 [2]동양미래대학교 경영학과 조교수

Study on the Production Process Model of Generative AI-Based Fashion Content: Exhibition Case of AI Prompts and Virtual Try-On Videos

Dasomi Lee[1*] · Jihye Park[2]

[1]Chair Professor, Department of Arts and Cultural Management, Graduate School of Business, Kyung Hee University, Seoul 02447, Korea
[2]Assistant Professor, Department of Business Administration, Dongyang Mirae University, Seoul 08221, Korea

[요 약]

생성형 인공지능은 콘텐츠 산업 전반에 걸쳐 디지털 패션 콘텐츠 제작을 근본적으로 변화시키고 있다. 본 연구는 개인전 《가상과 실재의 직조》에 대한 구체적인 사례 분석을 통해 생성형 AI 기반 디지털 패션 콘텐츠의 특성과 적용 가능성을 검토하였다. 인간-AI 협력 창작 디자인 프로세스(Human-AI Co-Creative Design Process) 모형을 이론적 틀로 활용하여, 대상 전시를 개념 정의, 시각적 탐색, 디자인 발전 및 구현으로 구성된 4단계 작업 과정에 따라 분석하였다. 연구 결과, 생성형 AI 기반 제작은 창의적 효율성을 향상시키고 시각적 가능성을 확장하며 몰입 경험을 풍부하게 하는 것으로 나타났으며, 나아가 디지털 패션 콘텐츠가 비디오 기반 및 하이브리드 전시 형식으로 진화할 수 있도록 도왔다. 이러한 결과는 미래 패션 전시와 문화·예술 콘텐츠의 광범위한 발전이라는 측면에서 생성형 AI가 갖는 중요한 가능성을 시사한다.

[Abstract]

Generative artificial intelligence (AI) is fundamentally transforming digital fashion content production across creative industries. This study examines the characteristics and applicability of generative AI–based digital fashion content through a detailed case study of the solo exhibition The Weave of Virtual and Real. Based on the Human–AI Co-Creative Design Process model, this study analyzes a four-stage workflow comprising concept definition, visual exploration, design development, and implementation. Findings reveal that generative AI–based production enhances creative efficiency, expands visual possibilities, and enriches immersive experiences while enabling digital fashion content's evolution into video-based and hybrid exhibition formats. These results indicate generative AI's significant potential to transform future fashion exhibitions and drive the broad development of cultural and artistic content.

색인어 : 생성형 AI, 디지털 전시 콘텐츠, 콘텐츠 제작 프로세스, 가상 착용 영상, 인간-AI 협력 창작 디자인 프로세스

Keyword : Generative AI, Digital Exhibition Content, Content Production Process, Virtual Try-On, Human-AI Co-Creative Design Process

http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2026.27.10.2781

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-CommercialLicense(http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 12 August 2026; **Revised** 01 September 2026
Accepted 15 September 2026

***Corresponding Author; Dasomi Lee**

Tel: ※ 개인정보 표시제한

E-mail: daso1771@naver.com

Ⅰ. 서 론

생성형 AI 기술의 발전은 이미지 및 영상 제작 방식에 큰 변화를 가져오고 있다. 특히 게임 캐릭터 제작과 애니메이션, 그리고 다양한 분야의 일러스트레이션과 같은 비주얼 콘텐츠 제작 분야에서 생성형 인공지능의 활용이 본격적으로 시작되었다[1]. 기존의 창작 활동은 작가 개인의 창의적 노력, 또는 디자인 팀의 소통에 의존하여 이루어졌다고 한다면, 생성형 AI의 발전은 이러한 창작 영역에서 인간과 인공지능의 생산적인 협업의 형태로 변화하고 있다. 이 과정에서 인공지능을 더욱 효과적으로 활용하기 위한 작가와 디자이너들의 창작과정에 대한 고민이 중요해졌다[1].

생성형 AI를 창작과정에 활용하는 이슈는 패션 분야에서도 예외가 아니다. 그러므로 본 연구는 '인간-AI 협력 창작 디자인 프로세스 모형(HAI-CDP: The Human-AI Co-Creative Design Process Model)'을 기반으로[2], 생성형 AI를 활용한 디지털 패션 콘텐츠 제작 과정을 분석하고, 실제 전시 사례를 통해 그 활용 가능성을 탐색하는 것을 목적으로 한다. 이를 위하여 개인전《가상과 실재의 직조》를 연구 대상으로 설정하고, 생성형 AI 프롬프트 설계, 이미지 생성, 가상 착용 영상 제작, 전시 구현 과정을 중심으로 사례 연구 방법을 적용하여 분석하였다.

Ⅱ. 이론적 배경

2-1 생성형 AI와 디지털 콘텐츠 제작

생성형 AI는 텍스트 기반 명령어를 활용하여 다양한 시각 콘텐츠를 생산할 수 있는 기술이다. 기본적으로 텍스트 투 이미지(Text to Image) 방식을 사용하고 이를 이용해 제작된 이미지들의 세부 내용을 텍스트를 추가하는 방식으로 수정 및 보완할 수 있는 작업 방식을 의미한다. 이러한 텍스트 기반의 이미지 형성, 수정 작업의 효율성이나 효과성을 높이기 위한 기술들이 추가로 개발되고 있다. 이러한 작업 방식의 발전은 이미지 제작 실력이 부족한 작업자라도 이미 제작된 프롬프트를 활용해 더 나은 이미지를 만들어 낼 수 있다는 점에서 창작과정에 영향을 미치게 된다[1]. 특히 21세기에 접어들면서 디지털화와 인터넷 등 기술 발전의 영향으로 관람객들에게 대량의 전시 이미지를 빠르게 전달하는 것이 가능해짐에 따라[3], 생성형 AI를 활용하여 디지털 콘텐츠를 제작하는 방식은 다양한 브랜드와 콘텐츠를 생산하는 기업들로 하여금 관객(혹은 고객)을 더 빠르고 정확하게 만족시킬 수 있는 중요한 방법 중 하나로 부상하고 있고, 동시에 경쟁력 있는 아이덴티티를 구축하는 커뮤니케이션 도구로 활용되고 있다[3]. 따라서 생성형 AI는 이미지 생성 및 영상 제작 분야에서 활용 범위가 점점 확대되며 콘텐츠 산업의 제작 패러다임 변화에 중요한 역할을 하고 있다.

2-2 디지털 패션 콘텐츠의 특성

오늘날 다양한 디지털 채널들을 기반으로 하는 전시산업은 빠르게 성장하고 있다[4]. 생성형 AI와 더불어 디지털 매체를 활용한 전시장의 출현은 전시산업의 혁신적 변화는 물론 관람객들에게도 관람에 대한 인식 전환을 요청하고 있다[4]. 특히 디지털 패션 콘텐츠는 물리적 의상을 넘어 디지털 환경에서 생산·유통·소비되는 새로운 형태의 패션 표현 방식이다. 디지털 기술의 발전과 함께 패션 산업은 가상 모델, 디지털 런웨이, 패션 영상, 가상 착용(Virtual Try-on) 등 다양한 콘텐츠 형태로 확장되고 있으며, 시간과 공간의 제약 없이 새로운 경험 가치를 제공하고 있다. 패션은 감각적인 성분과 성질을 통해 실재가 드러나는 구조로 형성되어 있다[5].

특히 디지털 패션 콘텐츠는 시각적 경험을 중심으로 구성된다는 점에서 기존 패션 제품과 차별화된다. 디지털 이미지는 제품의 형태와 소재, 분위기를 효과적으로 전달할 수 있으며, 영상 콘텐츠는 패션 잡지나 카탈로그 등으로 전달되는 2D 이미지보다 몰입감 있는 경험을 제공한다. 최근에는 생성형 AI 기술의 발전으로 창작자의 아이디어를 신속하게 시각화할 수 있는 새로운 제작 방식이 등장함에 따라 디지털 패션 콘텐츠에서 영상 콘텐츠 역시 중요한 위치를 차지하게 되었다.

또한 디지털 패션 콘텐츠는 확장성과 상호작용성을 가진다. 가상 착용 기술과 디지털 전시는 소비자의 참여를 적극적으로 유도하고, 다양한 플랫폼을 통해 재생산 및 공유가 가능하도록 만든다. 이러한 특성은 패션 콘텐츠를 단순한 제품 홍보 수단을 넘어 문화예술 콘텐츠로 확장 시키고 있다.

따라서 디지털 패션 콘텐츠는 시각성, 확장성, 몰입성을 기반으로 새로운 패션 경험을 창출하고, 생성형 AI 기술과 결합하여 활용 범위를 지속적으로 확대하고 있으며 이는 패션을 비롯한 콘텐츠 제작의 교육을 위한 프로그램을 개발하는 연구에서도 폭넓게 사용되고 있다[6].

2-3 인간-AI 협력 창작 디자인 프로세스 모형(HAI-CDP)

패션 디자인과 관련하여 생성형 AI의 활용을 다룬 기존 연구들은 생성형 AI를 활용한 디자인 개발, 무드 보드 제작, 가상 패션 구현 등에 집중되어 있었다[1],[7]. 기존의 오프라인 전시들은 전달 가능한 양이 제한적이고 전시 작품의 변경이 어려웠던 것이 사실이다[8]. 이에 반해 생성형 AI 콘텐츠로 구성된 전시 작품들은 정보를 변경하거나 수정하는 것이 자유롭기 때문에 생성형 AI를 활용한 콘텐츠의 전시 및 연구는 물리적 제약이 없이 풍부한 정보를 제공할 수 있어 사용이 증가하고 있는 추세이다[8].

특히 생성형 AI의 활용은 창의적 작업 전반에 걸쳐 영향을 줄 수 있다. 인간-AI 협력 창작 디자인 프로세스 모형에 따르면, 인간과 생성형 AI의 디자인 협력 과정은 크게 개념 정의,

시각적 탐색, 디자인 발전, 구현이라는 순차적이면서도 상호 연계된 네 과정으로 구성된다[2]. 먼저 개념 정의 단계에서는 디자인 맥락, 시장 요구, 문화적 지향 등을 바탕으로 디자이너는 창작 문제와 핵심 콘셉트를 설정하고, 생성형 AI를 활용한 반복적 언어 탐색을 통해 주요 키워드와 시각적 방향을 도출한다(프롬프트 정교화, Text to Text 과정)[2]. 다음으로 시각적 탐색 단계에서는 정교화된 프롬프트를 기반으로 다양한 이미지 생성 도구를 활용하여 폭넓은 시각적 가능성을 실험하고, 이 과정에서 디자이너는 반복적인 수정과 선택을 통해 초기 구상을 구체화한다[2]. 세 번째, 디자인 발전 단계에서는 생성된 결과물을 단순 수용하는 것이 아니라, 프로젝트의 목표와 미적 판단에 따라 형태, 색채, 구성, 스타일을 조정·정련함으로써 보다 일관되고 완성도 높은 결과물로 발전시킨다[2]. 시각적 탐색 단계와 디자인 발전 단계는 개념 정의 단계를 거쳐 정교화된 프롬프트나 생성 이미지를 완성도 높은 이미지로 확정하는 것이다(Text/Image to Image과정). 마지막 구현 단계에서는 앞선 산출물을 통합하고 세부 요소를 보완하여 실제 적용 가능한 콘텐츠로 연결하며, 필요에 따라 영상화, 3차원 시각화, 전시 연출 등의 방식으로 확장함으로써 아이디어 차원의 창작을 몰입적 경험이 가능한 최종 결과물로 전환한다(Text/Image to 3D Model)[2]. 즉, HAI-CDP 모형은 패션 디자인과 같은 창작 작업 과정에서 각 단계마다 발산적 사고와 수렴적 사고가 반복적으로 작동하는 가운데, 디자이너의 생성형 AI 사용 역량과 비판적 판단 능력의 유기적 결합이 요구되는 실천적 창작 프로세스라고 할 수 있다.

본 연구는 HAI-CDP에서 제시하는 네 가지 단계가 실제 패션 디자인 전시 과정에 어떠한 방식으로 적용될 수 있는지를 구체적인 사례를 통하여 분석하고자 한다.

Ⅲ. 연구 방법

3-1 연구 대상

본 연구는 2026년 개최된 개인전 《가상과 실재의 직조》를 분석 대상으로 하였다. 비록 단일 사례라는 한계에도 불구하고, 해당 전시는 생성형 AI를 기반으로 패션 이미지와 가상 착용 영상을 실제 전시 공간에 구현한 사례라는 점에서 HAI-CDP 모형을 분석할 수 있는 적절한 연구 대상으로 선정하였다. 전시는 고 갤러리(동대문구 안암로 20길 19)에서 2026년 5월 24일부터 26까지 진행되었다. 전시장 규모는 1층 30평, 2층 15평으로 구성되었다. 1층에서는 4개의 주제로 나누어진 스테이지의 이미지 24점, 실물 의상 제작 2점이 전시되었으며 2층 영상실에서는 모든 이미지와 실물 의상을 가상 착용한 영상이 상영되었다. 전시 공간은 부록에 제시한 것과 같이 구성되었다. 전시장 입장 동선에 따라 오른쪽 벽면부터 스테이지 1에 해당하는 7개의 이미지가 전시되었으며, 이어서 스테이지 2의 7개 이미지와 스테이지 3의 4개의 이미지가 차례로 전시되었다. 스테이지 1과 3은 개별의상 이미지로 각각 작업하여 PDF 파일, A0 사이즈 (841mm x 1189mm)로 출력하여 제작되었다. 스테이지 2의 7개 이미지는 소재의 상세 비교를 위해 A0 사이즈 안에 함께 작업하였다. 각 스테이지는 구분이 용이하도록 일정 거리를 두고 전시되었다. 마지막으로 스테이지 4의 3개 이미지는 2층으로 올라가는 계단을 사이에 두고 있는 별도의 벽에 전시되었다. 여기에 실물 모피 제작 의상 2점도 함께 전시하여 프롬프트 이미지와 실물 제작 의상을 한 번에 비교하여 관람할 수 있도록 하였다. 실물 제작 의상 착장은 전시 포스터의 메인 컬러인 금색으로 제작된 메탈 마네킹을 사용해 통일감과 몰입감을 높이고자 하였다. 가상 창작 영상은 프리미어 프로(Premier Pro 26)로 1분 35초 길이로 제작되었으며 전시장 2층에 설치된 빔프로젝터로 스크린에 반복 송출되었다. 이때 천장 전동 블라인드는 전시 기간 내내 닫아 외부의 빛을 차단하여 영상 관람에 집중할 수 있도록 유도하였다. 표 1에 정리한 바와 같이, 전시는 1) 주제에 맞는 생성형 AI 프롬프트 집필, 2) 프롬프트를 이용한 텍스트 투 이미지(Text to Image) 형성, 3) 프리미어 프로(Premiere Pro)를 활용한 이미지 투 비디오(Image to video/3D Model) 가상 착용 영상(Virtual Try-on Videos)으로 구성되었다.

표 1. 전시 순서 및 방법
Table 1. Exhibition process and methods

Content Implementation Process	Element
1. AI Prompt	The artist manually wrote prompts tailored to the theme
2. Text to Image	The prompts were input into a generative AI model and iteratively refined to generate images consistent with the theme and the artist's intended vision
3. Image to video (3D Model)	The audience virtually tried on the generated images in 3D

이는 표 2에 제시한 전시 구성과 주제를 통해 더욱 구체적으로 살펴볼 수 있다. 전시의 주된 주제는 《가상과 실재의 직조 (The Weave of Virtual and Real)》이고, 부제로 '아시안 르네상스: AI 프롬프트로 재해석한 소재의 미학(Asian Renaissance: Reinterpreting Material Aesthetics through AI Prompts)이었다.

주제에 맞춰 총 4개의 스테이지가 구성되었는데, 각각은 1) 믹스 앤 매치(Mix and match), 2) 소재의 미학과 정밀도를 보여주는 소재 이미지 근접 샷. 3) 클래식 컬렉션(Classic collection). 4) 작업실, 마스터피스(The final masterpiece of moodboard)로 나누어졌다. 추가적으로 Premiere Pro로 제작한 가상 착용 영상 상영은 전시장 2층 공간에서 이루어졌다.

표 2. 전시 구성과 주제
Table 2. Exhibition composition and theme

Exhibition Layout	Subject
Main subject	The Weave of Virtual and Real
Subject	Asian Renaissance: Reinterpreting Material Aesthetics through AI Prompts
Stage 1	Mix and match
Stage 2	Close-up images showcasing the aesthetic characteristics and intricate details of the material
Stage 3	Classic collection
Stage 4	The final masterpiece of moodboard
Video	Screening of Virtual Try-on Videos Produced Using Adobe Premiere Pro

3-2 분석 방법

본 연구는 생성형 AI 기반 디지털 패션 콘텐츠 제작 과정을 심층적으로 이해하기 위하여 사례 연구(Case Study) 방법을 적용하였다. 사례 연구는 특정 이론이나 현상을 실제 맥락 속에서 분석함으로써 그 과정과 특성을 구체적으로 파악하는 데 적합한 연구 방법이다. 본 연구는 HAI-CDP 모형을 기반으로 생성형 AI 기반 패션 콘텐츠가 실제 전시 과정에서 어떻게 구현되는지를 규명하고자 하였으므로, 단일 사례를 심층적으로 분석하는 사례 연구 방법이 현실적으로 가능한 방법이라고 판단하였다. 분석을 위한 자료는 ① 전시 제작 과정에서 사용된 생성형 AI 프롬프트, ② 생성된 이미지 및 가상 착용 영상, ③ 전시 구성과 공간 배치에 관한 기록 등 다각적인 자료원으로부터 수집되었다. 수집된 자료는 HAI-CDP 모형의 네 단계를 분석틀로 설정하고, 각 단계에 해당하는 자료를 체계적으로 분류·대응시키는 방식으로 분석하였다.

구체적으로 개인전 《가상과 실재의 직조》를 단일 사례로 선정하고, 콘텐츠 제작 과정을 단계별로 분석하였다. 제작 과정에서 사용된 AI 프롬프트, 이미지 생성 방식, 가상 착용 영상 제작 과정 및 전시 구성 요소를 종합적으로 검토하였으며, 생성형 AI 기반 패션 콘텐츠가 제작 및 전시로 구현되는 과정을 중심으로 분석을 수행하였다.

생성형 AI 프로그램들은 현재 다양한 산업에서 디자인, 컬러, 패턴, 소재 질감 표현 등 각각의 필요성에 따라 적합한 이미지를 형성하고 추천하는데 사용되고 있고, 패션을 비롯한 모든 상업 제품의 디자인에서 마케팅에 이르는 과정에서 중요한 데이터 베이스로 활용되고 있는 것이 현실이다[9]. 즉, 인간과 AI가 창작 과정에 있어 협력하는 관계로 발전하고 있다는 것이다. 그러므로 본 사례에 대한 분석틀은 HAI-CDP에서 제시하는 네 단계 – 개념 정의, 시각적 탐색, 디자인 발전, 구현 – 를 기준으로 설정하였다. 즉, 생성형 AI 프롬프트 설계(AI Prompt), 이미지 생성(Image Generation), 영상 제작(Video Production), 전시 구현(Exhibition)의 네 단계로 구분하여 진행하였다. 또한 각 단계가 콘텐츠 제작 과정에서 수행하는 역할과 의미를 파악하기 위하여 창작 효율성(Creative Efficiency), 시각적 확장성(Visual Expandability), 몰입 경험(Immersive Experience)이라는 측면을 부가적 분석 기준으로 설정하였다. 이를 통해 생성형 AI 기반 디지털 패션 콘텐츠 제작 프로세스의 특성과 활용 가능성을 체계적으로 정리하여 제안하고자 하였다.

구체적으로, 본 연구의 네 가지 분석 단계는 HAI-CDP 모형의 네 단계와 다음과 같이 대응된다. HAI-CDP의 개념 정의 단계는 본 연구의 생성형 AI 프롬프트 설계 단계에, 시각적 탐색 및 디자인 발전 단계는 이미지 생성 단계에, 구현 단계는 영상 제작 및 전시 구현 단계에 각각 대응한다. 특히 HAI-CDP에서 시각적 탐색과 디자인 발전이 반복적 순환을 통해 하나의 완성된 이미지로 수렴하는 과정은[2], 본 연구의 이미지 생성 단계에서 반복적 수정과 선택을 통해 최종 이미지를 확정하는 과정과 대응한다. 즉, HAI-CDP 모형에서 각기 다른 단계로 구분한 시각적 탐색과 디자인 발전의 단계는 실제 전시를 준비하는 과정에서는 반복적인 수정 작업을 진행하며 현실적인 경계가 다소 모호해지는 경향이 있었다. 따라서 이어지는 장에서 제시하는 분석 결과에서는 HAI-CDP 모형의 '개념 정의'를 생성형 AI 프롬프트 설계로, HAI-CDP 모형의 '시각적 탐색'과 '디자인 발전'을 묶어 이미지 생성 과정으로, HAI-CDP 모형의 '구현' 단계는 실제 전시 단계에서 제시한 방법으로 구체화하여 가상 착용 영상 제작 단계와 전시 단계로 구분하여 분석을 실시하였다.

Ⅳ. 디지털 패션 콘텐츠 제작 프로세스 분석: HAI-CDP를 기준으로

4-1 개념 정의: 생성형 AI 프롬프트 설계

개념 정의 단계에서는 창작의 주제와 핵심 콘셉트를 정하고 키워드와 시각적 방향성을 도출하는 것이 필요하다. 따라서 이 단계에서 특히 작업자가 이미지를 생성할 때 감각적으로 구현하고자 하는 상상의 이미지를 언어 표현으로 구체화 및 발전시킬 수 있는지, 이를 생성형 AI의 프롬프트로 작성할 수 있는지가 중요하다. 이 작업의 특징을 잘 이해하고 제작에 들어간다면 작업자의 상상을 높은 수준의 이미지로 구현해 낼 수 있다[1]. 프롬프트의 구성 방식에 따라 결과물의 차이가 매우 크게 나타나기 때문에 이 단계의 작업은 중요하다[10]. 그러므로 단순한 키워드 나열 방식보다, 문장 구조를 형성하고 단어들과의 관계성, 연계성이 포함된 프롬프트 작성이 제작 이미지의 일관성을 지킬 수 있다. 이는 초기 개념 형성이나 이미지 창조뿐 아니라 수정 과정에 있어서 세부 표현에 대한 정확성에서 큰 차이를 가져올 수 있다[10].

표 3은 《가상과 실재의 직조》 전시 사례의 메인 주제를 설정하기 위한 프롬프트이다. 아시안 르네상스, 한·중·일 디자인 요소의 혼합 등 디자인의 내용적 측면뿐 아니라 8K 해상도, 소재 질감에 대한 초고도 상세화 등 형식적 측면에 대한 요구사항도 반영하고 있음을 알 수 있다.

표 3. 메인 주제 생성형 AI프롬프트
Table 3. Generative AI prompts by main subject

Main Subject Prompt
Prompt Example: `High-end fashion photography, Asian Renaissance theme, mix of Korean/Chinese/Japanese design elements, architectural tailoring, premium fur and leather texture, black and white ink wash palette with lime accents, sculptural silhouette, hyper-realistic, 8k resolution, cinematic lighting, extreme detail on fabric grain --v 6.0`

표 4, 표 5, 표 6, 표 7은 네 개의 스테이지의 주제를 발전시키는 생성형 AI 프롬프트를 제시하고 있다. 표 4의 스테이지 1 프롬프트에서는 Mix and match라는 주제를 구현하기 위하여 의복의 유형, 실루엣, 문화적 모티프, 스타일 방향을 설명하는 개념 · 조형 중심의 이미지 기획에 해당하는 프롬프트를 생성하였다.

표 4. 스테이지 1 생성형 AI 프롬프트
Table 4. Generative AI prompts by stage 1

Stage	Subject	Prompt
Stage 1	Mix and match	1. K-Elegance Fur: A mink coat featuring a leather-trimmed dongjeong (the white collar of a traditional Korean hanbok)
		2. Zen Minimalism Mustang: A shearling jacket reflecting the minimalist silhouette of Japanese Zen aesthetics.
		3. Imperial Red Leather: A fur cardigan featuring intricate red and gold embroidery inspired by the Chinese imperial court.
		4. Trilateral Fusion Vest: A high-tech leather vest featuring patchwork motifs inspired by Korea, China, and Japan.
		5. Ink Wash Silk Fur: A combination of patterned silk and black fur.
		6. korean traditional line: A coat featuring soft, flowing lines inspired by traditional Korean curves.
		7. Bamboo Texture Leather: Leather pants and a shearling top featuring a bamboo node-inspired textured finish.

소재의 미학과 정밀도를 보여주는 소재 이미지 근접 샷이라는 주제를 다룬 스테이지 2의 프롬프트는 표 5에 소개되어 있다. 이는 소재의 질감, 표면, 광택, 층위, 세부 가공을 부각하는 재료 · 디테일 중심으로 프롬프트를 구성하였다.

표 5. 스테이지 2 생성형 AI 프롬프트
Table 5. Generative AI prompts by stage 2

Stage	Subject	Prompt
Stage 2	Close-up Images Showcasing the Aesthetic Qualities and Precision of the Materials	8. Macro Fur Texture: An extreme close-up highlighting the natural luster of each individual fur strand, with beige and brown sable fur gently flowing
		9. Transparent Layered Fur: A design featuring layered transparent organza and light beige sable fur, creating a virtual-world aesthetic
		10. Cracked Leather Aesthetics: A striking contrast between the cracked texture of rugged leather and the soft, flowing movement of fox fur
		11. Metallic gold Fur: A harmonious combination of a gold-lustrous fur shawl and a metallic gold evening dress
		12. 3pieces Laser-Cut Leather Lace: A leather cape set featuring intricate laser-cut traditional motifs from Korea, China, and Japan
		13. Gradient Fur Shading: Fox fur featuring a subtle gradient transition from black and white to gold, emphasizing its rich and voluminous texture
		14. 3D Sculptural Mustang: An avant-garde shearling garment featuring a sculptural three-dimensional silhouette, with alternating leather and fur surfaces

표 6은 스테이지 3의 생성형 AI 프롬프트를 보여준다. 스테이지 3에서는 컬렉션 자체의 조형성과 소재의 상징성을 정제된 방식으로 제시하고 있다. 특히 밍크, 친칠라, 폭스, 링크스라는 네 가지 대표 퍼 소재를 중심으로 퍼라는 소재가 지닌 전통적 가치와 럭셔리 패션의 고전성을 생성형 AI를 통해 재구성하는데 초점을 맞추고 있다.

표 6. 스테이지 3 생성형 AI 프롬프트
Table 6. Generative AI prompts by stage 3

Stage	Subject	Prompt
Stage 3	Classic collection	Document the world's most sustainable natural material—fur—using generative AI, focusing on four iconic classic furs: mink, chinchilla, fox, and lynx. Each material should be presented as a full-length long coat that emphasizes its distinctive texture and luxurious appearance. Design the mink and chinchilla coats in a sophisticated black-and-white aesthetic, while the fox and lynx coats should be presented in an elegant gold-themed atmosphere, with both the background and coat design reflecting the corresponding color concept. Complete each look with an inner dress made of black floral lace, harmonizing with the four classic fur coats and reinforcing a timeless, refined aesthetic.

마지막으로 표 7은 스테이지 4에 대한 생성형 AI 프롬프트이다. 작업실, 마스터피스라는 스테이지 주제에 맞게 프롬프트도 패션 이미지 자체보다 그것이 생산된 창작 공간과 세계관의 서사에 초점이 맞춰져 있다고 볼 수 있다. 결국 스테이지 4에서는 개별 룩이나 소재를 보여주는 수준을 넘어서 생성형 AI를 기반으로 하여 준비하고 있는 컬렉션 전체를 총괄하는 궁극적 종합 이미지를 구현하고자 한 것이라고 볼 수 있다.

분석 결과, 본 전시의 프롬프트는 단순 의상 묘사보다 'Asian Renaissance', 'Mix & Match', 'Traditional Motive' 등 문화적 키워드를 중심으로 구성되었다. 또한 소재 표현(Fur, Leather), 색채 분위기(Black & White, Gold Mood), 실루엣(Sculptural Silhouette)을 동시에 포함함으로써 전시 전체의 시각적 일관성을 유지하는 데 기여하였다.

이와 같이 패션 디자인 컬렉션 제작 과정에서 생성형 AI 프롬프트는 이미지의 스타일, 소재 표현, 조명 및 분위기를 결정하는 핵심 요소를 설명하기 위해 중요한 역할을 수행한다는 것을 확인할 수 있다. 분석 결과, 연구 대상인 《가상과 실재의 직조》 전시에서 활용한 생성형 AI 프롬프트는 단순한 의상 묘사보다 전시 주제, 핵심 콘셉트 및 전시의 스토리텔링이 중심이 된다는 점이 주된 특징이다. 특히 'Asian Renaissance'라는 전시 콘셉트를 기반으로 한국, 중국, 일본의 문화적 요소를 결합하고, 모피와 가죽 소재의 질감 표현을 강조함으로써 일관된 시각적 정체성을 구축하였다. 또한 각 스테이지별 프롬프트는 단순히 이미지를 생성하는 기능을 넘어 전시의 서사를 구성하는 역할을 수행하였다. 스테이지 1은 문화적 융합과 디자인 실험성을, 스테이지 2는 소재의 미학과 정밀성을, 스테이지 3은 클래식 모피 컬렉션의 전통성과 고급성을, 스테이지 4는 작가의 작업 과정과 대표 작품을 중심으로 한 창작 정체성을 표현하였다.

따라서 AI 프롬프트는 단순한 이미지 생성 명령어가 아니라 전시 주제, 시각적 방향성, 콘텐츠 구성 체계를 결정하는 핵심 설계 도구로 기능한 것으로 분석되었다.

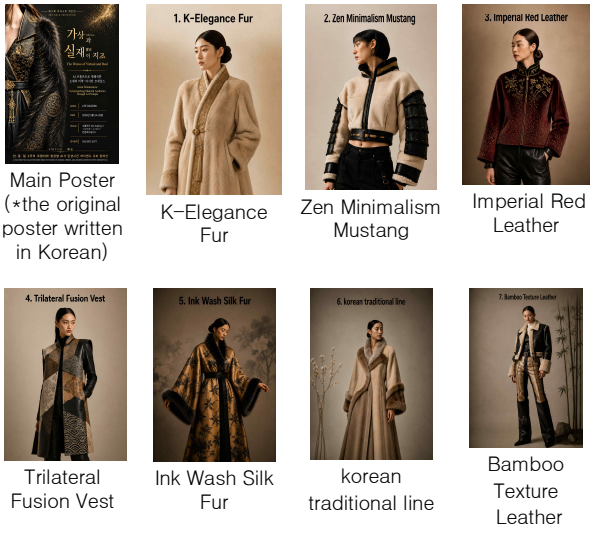
표 7. 스테이지 4 생성형 AI 프롬프트
Table 7. Generative AI prompts by stage 4

Stage	Subject	Prompt
Stage 4	The final masterpiece of moodboard	The Final Masterpiece of Moodboard: Depict the atelier of furrier Lee Dasomi, presenting the world's first fur collection conceived through AI prompts. The space should communicate an authentic haute couture fur workshop, featuring image mood boards, real fur materials, and photorealistic visual displays that culminate in a museum-quality exhibition. The atelier is filled with dozens of fur garment samples, design sketches, and material references displayed throughout the background. At the forefront of the mood board is Lee Dasomi's signature long fox coat, designed using silver fox and shadow fox fur. Around the studio are aged workshop materials, traditional fur-sewing machines, and tools associated with artisanal fur craftsmanship. In the background, a worktable subtly reveals the blurred silhouette of the designer actively working, reinforcing the atmosphere of an authentic creative studio.

4-2 시각적 탐색 및 디자인 발전: 이미지 생성

표 8부터 표 13에는 생성형 AI를 활용하여 패션 컬렉션 이미지와 소재 중심의 비주얼 콘텐츠 제작을 완성하였다. 표 8은 스테이지 1의 주제인 Mix and match 이미지로 한·중·일의 전통 복식을 혼합하여 의복의 유형이나 실루엣 등을 구현하였다.

표 8. 생성형 AI 활용 패션 컬렉션 메인 포스터, 스테이지1 이미지
Table 8. Generative AI-based fashion collection main poster, stage 1 image



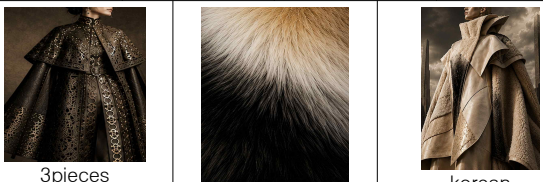
Main Poster (*the original poster written in Korean) | K-Elegance Fur | Zen Minimalism Mustang | Imperial Red Leather

Trilateral Fusion Vest | Ink Wash Silk Fur | korean traditional line | Bamboo Texture Leather

표 9. 생성형 AI 활용 패션 컬렉션 스테이지2 이미지
Table 9. Generative AI-based fashion collection stage 2 image



Macro Fur Texture | Transparent Layered Fur | Cracked Leather Aesthetics | Metallic gold Fur



3pieces Laser-Cut Leather Lace | Ink Wash Silk Fur | korean traditional line

표 9는 스테이지 2에 대해 형성한 이미지로 퍼라는 소재의 질감, 표면, 광택, 층위, 세부 가공 등이 드러나도록 재료와 디테일이 비교적 잘 드러나는 이미지를 생성하였다.

표 10은 스테이지 3의 이미지 생성 결과이다. 프롬프트 분석에서 논의한 것과 일관되게 퍼라는 소재를 통해 고급스럽고 클래식한 이미지를 생성하고자 했다는 점을 살펴볼 수 있다.

표 10. 생성형 AI 활용 패션 컬렉션 스테이지3 이미지
Table 10. Generative AI-based fashion collection stage 3 image



Mink | Chinchilla | Fox | Lynx

*the original poster written in Korean

표 11과 표 12는 스테이지 4의 이미지로, 스테이지 1~3을 통해 구체화 된 이미지들을 총괄하는 이미지(overarching image)를 생성하였다. 전시의 부제인 아시안 르네상스를 반영하는 총괄 이미지를 구현하고자 한 것으로 분석할 수 있다.

표 11. 생성형 AI 활용 패션 컬렉션 스테이지4 이미지
Table 11. Generative AI-based fashion collection stage 4 image



The Final Masterpiece of Moodboard

*the original poster written in Korean

표 12. 생성형 AI 활용 패션 컬렉션 마스터피스 실사이미지
Table 12. Real photograph of the generative AI-based fashion collection masterpiece



The Final Masterpiece(1) | Actual Garment Produced | The Final Masterpiece(2) | Actual Garment Produced

이와 같이 이미지 생성 단계에서 산출된 이미지는 전시 콘텐츠의 시각적 정체성을 형성하는 결과를 도출하였다. 오늘날 생성형 AI를 활용한 이미지 제작은 딥러닝 기술을 기반으로 고해상도 이미지를 빠르게 생성할 수 있다[10]. 특히 생성된 이미지들은 색상의 발색, 질감 표현, 패턴의 정확성 등 시각 콘텐츠의 가장 중요한 가독성 요소를 자동으로 조합해 현실감과 정교하게 도출해 낸다[10]. 그 과정에서 현실감의 표현과 정교함의 정도 또한 변형 프롬프트를 통해 조정할 수 있다. HAI-CDP 모델에서 제시하는 시각적 탐색 및 디자인 발전 단계에 대한 분석 결과, 생성된 이미지는 한·중·일 문화 요소와 모피 소재의 질감을 효과적으로 시각화하는 것으로 나타났다. 특히 검정·흰색·금색 중심의 색채 전략은 전시 전체의 통일성을 형성하였으며, 생성형 AI는 다양한 소재 표현과 실험적 디자인을 단기간에 구현할 수 있다는 장점을 보여주었다. 이는 패션 디자이너의 아이디어를 시각 콘텐츠로 구체화하는 과정에서 생성형 AI가 효과적인 창작 도구로 활용될 수 있음을 시사한다.

4-3 구현 1: 가상 착용 영상 제작

정적인 이미지를 기초로 입체 영상처럼 보이게 구현하는 작업 자체는 이미 여러 산업에서 시도된 바 있지만, 카메라가 역동적으로 크게 이동하거나 제품을 다양한 방향이 드러나야 하는 등의 변화가 있을 시, 모든 각도에 대한 정확한 정보가 없어 이미지가 뭉개지는 현상이 보이기도 한다. 또한 영상화하는 과정에서 시간의 규칙적인 흐름과 정확하고 자연스러운 동작 표현, 제품의 무게 및 소재 표현 등 고려할 사항이 많다[1]. 특히 이번 전시 사례나 각종 상업적인 상품의 경우 이미 정해진 주제나 스토리를 정확하게 전달하는 것이 중요한데, 주제와 스토리를 전달할 수 있는 맥락이 설득력 있고 자연스러우며 풍부하게 표현하는 과정에는 여러 한계가 있다. 특히 이미지를 영상으로 제작하는 경우, 텍스트 투 이미지(Text to Image)와 같은 방법으로 작업하는 Text to Video(텍스트 투 비디오) 방식은 결과물을 여러 번 수정해야 한다는 점에서 비효율적인 면이 존재한다[1]. 또한 이 과정에서 새로운 생성 작업마다 이미지가 변형되는 부작용 역시 발생할 수 있다[1]. 이에 직관적으로 영상 요소를 컨트롤할 수 있는 방법이 제시될 필요가 있다. 따라서 본 사례 전시에서는 Text to Video가 아니라 정확한 전시 주제를 반영한 생성형 AI 프롬프트로 만든 이미지를 활용한 Image to video 작업을 시도하였다. 이를 위해 Premiere Pro를 사용하여 가상 착용 영상을 제작하였다. 표 13에서 제시한 네 가지 영상은 상기 제시한 방식을 적용하여 모델의 움직임과 장면 전환을 통해 정적인 이미지를 동적인 패션 콘텐츠로 확장하고 몰입감을 강화하였다. 무엇보다 가상 착용 영상 제작은 단순한 이미지 생성이 아닌 자연스러운 결과물을 만들어 내기까지 상당한 시간이 소요된다[1]. 해당 영상(Virtual Try-on) 분석 결과, 가상 착용 영상은 정적인 패션 이미지를 동적인 콘텐츠로 확장함으로써

관람객의 이해도를 높이는 것으로 나타났다. 특히 의상의 실루엣 변화와 움직임을 시각적으로 전달함으로써 정지 이미지에서 확인하기 어려운 착용감을 표현할 수 있었다. 또한 영상 콘텐츠는 전시 공간 내에서 디지털 패션 콘텐츠의 몰입 경험을 강화하는 역할을 수행할 수 있다는 점도 긍정적인 평가 요소로 작용하였다.

표 13. 생성형 AI 활용 패션 컬렉션 가상 착용 영상 변화
Table 13. Outfit changes in the virtual try-on video of the generative AI-based fashion collection



Costume Changes During the Virtual Try-on Video Screening

4-4 구현 2: 전시

생성형 AI 이미지, 실제 패션 작품, 가상 착용 영상을 전시장에 통합적으로 배치하였다. 사실 아직까지 가상 착용 영상의 전시는 물리적인 전시의 보완적인 역할로 사용되고 있는 실정이다. 그러나 오늘날 다양한 가상기술의 발전으로 더 창의적이고 경쟁력 있는 전시 체험이 가능해졌다. 다만 본 사례 전시는 디지털 디바이스를 이용한 가상 전시는 아니고 이미 작성된 가상 착용 영상 콘텐츠를 관람하는 형태의 전시라는 한계는 가지고 있다. 그러나 디지털 디바이스를 활용하는 가상 전시와 유사하게 방대한 양의 컬렉션을 디지털화하여 보존하고 복원할 수 있다는 점과 관람객이 전시 공간 이외의 곳에서도 언제든지 전시를 관람할 수 있다는 공통점을 갖고 있다[8]. 이미 구글의 'Art&Culture' 는 전세계 1,200개 박물관의 40,000여점의 전시품을 온라인 전시하고 있고[8], 그 외 뉴욕의 메트로 폴리탄 박물관, 파리 루브르 박물관, 스미소니언 자연사 박물관, 그리고 한국의 국립 중앙 박물관 역시 온라인 가상 전시 체험 서비스를 시작한 바 있다. 이러한 업계의 변화는 아직 몰입형 체험전시의 과도기적 단계로 볼 수 있으나[8] 계속 발전 중이다. 이러한 변화에 맞춰서 해당 사례 전시 또한 패션 컬렉션 전시 관람객이 디지털 콘텐츠와 실물 작품이 공존하는 새로운 전시 경험을 체험할 수 있도록 구성하였다는 점에서 HAI-CDP 모형에서 논의하는 구현 단계를 더욱 세분화하여 실현한 것으로 볼 수 있다. 전시 공간을 1층과 2층으로 구분하여 생성형 AI를 활용한 과정을 관람한 후 최종적으로 2층에서 도착해서 가상 착용 영상을 관람하도록 함으로써 관람자가 제작과 산출 및 전시 구현의 전 과정에 참여한 것과 유사하게 패션 콘텐츠 제작 프로세스를 체험할 수 있도록 하였다는 점도 HAI-CDP 모형의 일반화 가능성을 보여준 부분이다.

4-5 프로세스 특성 분석

콘텐츠 제작 과정은 표 3과 같이 생성형 AI 프롬프트 집필, 표 4와 같이 이미지 생성, 그리고 표 13과 같은 가상 착용 영상 제작 및 전시 구현 단계로 정리할 수 있다. 분석 결과, 생성형 AI 기반 패션 콘텐츠 제작 프로세스는 HAI-CDP 모델의 제안과 같이 개념 정의(AI Prompt) - 시각적 탐색 - 디자인 발전(Image Generation) - 구현(Video Production과 Exhibition)의 4단계로 구성되며, 각 단계는 상호 연계되어 하나의 통합적 콘텐츠 창작 메커니즘을 형성하는 것으로 나타났다.

첫째, 개념 정의(AI 프롬프트) 단계는 창작자의 의도와 시각적 방향성을 구체화하는 핵심 과정으로 나타났다. 생성형 AI는 프롬프트의 구성 방식에 따라 결과물의 차이가 크게 나타나므로, 반복적인 수정과 보완 과정을 통해 더 정교한 이미지를 구현할 수 있었다. 이를 통해 창작 이미지를 현실화하는 과정에서 창작 효율성이 향상됨을 확인하였다.

둘째, 시각적 탐색과 디자인 발전(이미지 생성) 단계는 텍스트 기반 아이디어를 시각적으로 구현하는 과정으로, 패션 디자인의 형태와 소재 표현을 효과적으로 시각화하였다. 특히 생성된 이미지는 전시 콘텐츠의 시각적 정체성을 형성하는 핵심 요소로 기능하였으며, 디지털 패션 콘텐츠의 표현 가능성을 확장하는 것으로 나타났다.

셋째, 구현의 첫 번째 방법이라고 할 수 있는 영상 제작 단계는 정적인 이미지를 동적인 콘텐츠로 확장하는 역할을 수행하였다. 가상 착용 영상 제작은 작가는 물론 관람객을 위한 시각적 표현 범위를 확대하였으며, 패션 디자인의 움직임과 착용감을 보다 직관적으로 전달할 수 있었다. 이는 디지털 패션 콘텐츠의 서사성과 몰입 경험을 강화하는 요소로 작용하였다.

넷째, 구현의 최종 단계라고 할 수 있는 전시 단계에서는 AI 이미지, 가상 착용 영상, 실제 작품이 하나의 전시 공간 안에서 통합적으로 제시되었다. 특히 전시장 2층의 별도 공간에서 상영된 가상 착용 영상은 음향, 조명 등의 환경 요소와 결합 되어 관람객에게 높은 몰입감을 제공하였다. 이를 통하여 디지털 패션 콘텐츠의 전시 활용 가능성과 전시장 공간 활용의 확장 가능성을 확인할 수 있었다.

이상의 분석 결과를 바탕으로, 본 프로세스가 기존의 생성형 AI 디자인 제작 방식과 구별되는 장점을 정리하면 다음과 같다. 첫째, 기존의 텍스트 투 비디오(Text to Video) 방식은 텍스트 프롬프트만으로 영상을 직접 생성하기 때문에 생성 과정마다 이미지가 변형될 가능성이 존재하고, 결과물을 여러 차례 수정해야 하는 비효율이 존재한다[1]. 이에 비해 본 연구에 적용한 프로세스는 프롬프트로 확정한 정적 이미지를 기반으로 HAI-CDP 모형의 구현 단계에서 이미지 투 비디오(Image to Video) 방식의 영상화를 시도함으로써 전시 주제와 작가 의도에 부합하는 시각적 일관성을 유지하면서도 자연스러운 동작 표현을 구현할 수 있었다. 둘째, 기존의 3D 가

상 피팅 도구(예: CLO 3D)는 패턴과 소재 물성 데이터를 요구하여 높은 기술 숙련도와 제작 시간이 필요한 반면, 본 프로세스는 프롬프트의 수정·보완만으로 소재 질감과 실루엣을 반복적으로 재현할 수 있어 창작 효율성이 높다. 셋째, 상용 가상 착용(Virtual Try-on) 솔루션은 주로 실물 제품의 디지털화에 초점을 두는 것에 비해, 본 프로세스는 프롬프트 집필 단계에서부터 전시의 스토리텔링과 결합 되어 있어 단순 착용 시뮬레이션을 넘어 문화예술 콘텐츠로 확장될 수 있다는 점에서 차별화된다. 마지막으로, 작가 본인의 창의성으로 집필한 프롬프트를 기반으로 한다는 점에서 생성 결과물의 저작권 리스크를 완화할 수 있다는 실무적 장점을 지닌다.

종합적으로 생성형 AI 기반 패션 콘텐츠 제작 프로세스는 창작 효율성, 시각적 확장성, 몰입 경험이라는 세 가지 특성을 중심으로 발전하고 있음을 확인하였다. 또한 이러한 프로세스는 단일 전시뿐 아니라 다수의 작가 및 브랜드가 참여하는 공동 전시에서도 주제를 구분하거나 통합하는 전시 기획 요소로 활용될 수 있을 것으로 판단된다.

V. 결 론

5-1 연구 결과 요약

본 연구는 생성형 AI를 활용한 디지털 패션 콘텐츠 제작 과정을 HAI-CDP 모형에 기반하여 사례 중심으로 분석하였다. 이를 통해 생성형 AI 프롬프트 설계부터 이미지 생성, 영상 제작 및 전시 구현까지의 통합적 제작 프로세스를 확인할 수 있었다. 생성형 AI 작업을 통해 작가와 디자이너 자신만의 주제, 혹은 스토리텔링과 개성 있는 패션 컬렉션을 제작할 수 있는 기회가 다양화, 다변화 될 수 있음을 확인할 수 있었다. 연구 결과, 생성형 AI 기반 패션 콘텐츠 제작은 HAI-CDP 모형에서 제시하고 있는 네 가지 단계 즉, 개념 정의(AI Prompt 설계 과정), 시각적 탐색과 디자인 발전(Image Generation 과정), 구현(Video Production 및 Exhibition 과정)의 4단계 프로세스로 구조화될 수 있음을 확인하였다. 각 단계는 창작 효율성, 시각적 확장성, 몰입 경험을 강화하는 역할을 수행하며, 최종적으로 해당 프로세스를 전시에서 순차적으로 관람 및 체험한 관람객은 단순히 패션 디자인을 보는 것을 넘어서 디지털 패션 콘텐츠를 전시 경험으로 확장하는 통합적 제작 체계를 형성할 수 있는 것으로 나타났다.

구체적으로 개념 정의 단계(AI 프롬프트 과정)는 창작 의도와 시각적 방향성을 구체화하는 역할을 수행하였으며, 시각적 탐색과 디자인 발전 단계(이미지 생성 과정)는 이를 시각화하여 디지털 패션 콘텐츠의 정체성을 형성하는 것으로 나타났다. 또한 구현 단계의 하나인 영상 제작 과정은 정적인 이미지를 동적인 콘텐츠로 확장하여 시각적 표현 범위를 확대하였으며, 구현의 최종 단계라고 할 수 있는 전시는 디지털 콘텐츠와 실제 작품을 결합하여 새로운 관람 경험을 제공하는 것으로 분석되었다.

종합적으로 생성형 AI 기반 패션 콘텐츠 제작 프로세스는 창작 효율성, 시각적 확장성, 몰입 경험이라는 특성을 중심으로 발전하고 있으며, 디지털 패션 콘텐츠를 문화·예술 전시 콘텐츠로 확장할 수 있는 가능성을 확인하였다.

5-2 시사점

먼저 본 연구는 HAI-CDP 모형이 이론에 머무르지 않고 실제 전시 과정에서 실현될 수 있음을 보여주었다는 점에서 의의가 있다. HAI-CDP 모형을 제안한 연구자들도 디자이너 인터뷰 등을 통해 개념 정의, 시각적 탐색, 디자인 발전이라는 앞의 세 단계는 확인하였으나, 이것이 실제 구현되는 마지막 단계는 연구에서 다루지 못하였다. 그러나 본 연구는 《가상과 실재의 직조》라는 사례 전시를 선정하여 해당 이론이 실제 전시로 구현될 수 있음을 보여주고 있다. 향후에는 생성형 AI와의 협업이 더욱 확대될 것이고 새로운 방식의 다양한 창작물이 생성될 것이 예상되므로 이러한 이론의 현실화 가능성을 입증해 보고자 하였다는 점에서 본 연구의 이론적 기여가 있다고 판단된다.

또한 본 연구는 패션 디자인 창작자에게 실무적으로도 도움을 줄 수 있다. 오늘날 기존의 창작 방식들이 생성형 AI를 활용하여 새로운 작업으로 그 규모와 종류가 확장되는 시대가 도래하였다. 이 과정에서 생성형 AI 기술이 민감한 저작권 문제에 대한 사회적 합의 없이 무분별하게 개발되고 있다는 지적도 존재한다. 이는 생성형 AI로 생성된 최종 결과물을 상업적으로 이용하는 데는 다소 위험성이 존재한다는 의미이기도 하다[1]. 이 부분에서 본 연구의 사례 전시는 작가, 또는 디자이너 본인의 창의성으로 작성한 정확한 주제를 표현하는 프롬프트 집필 후, 그 프롬프트와 생성형 AI의 협업이 콘텐츠 제작 초기의 아이디어를 시각화 할 때 비로소 매우 유용하며 저작권 문제에서도 자유로울 수 있음을 시사한다.

마지막으로 향후에는 본 연구와 같이 다양한 분야의 아이템과 가상 전시의 공존을 통해 더 나은 관람 형태를 위한 후속 연구가 요구된다[7]. 이를 통해 향후에 발생할 기술적·윤리적 변화에 부응하고 사람들의 다양한 니즈를 충족시킬 수 있을 것이다.

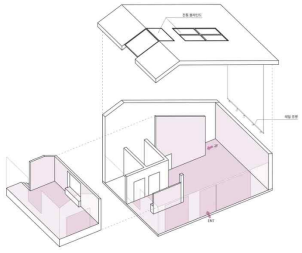
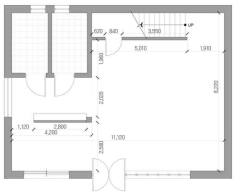
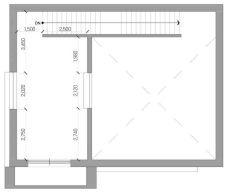
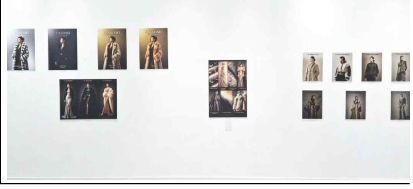
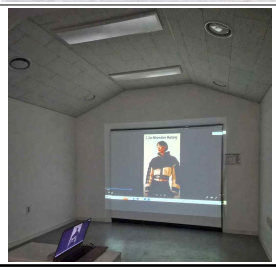
5-3 한계점 및 향후 연구

본 연구는 가장 크고 중요한 한계점은 단일 전시 사례라는 점이다. 다만 HAI-CDP 모형을 적용하기에 적정한 사례를 다수 확보하기에는 아직 패션 디자인 분야에서 유사한 전시가 충분히 실현되지 않았다는 점을 고려할 필요가 있다. 이러한 한계는 본 연구를 시작으로 하여 향후 다양한 방향으로 확장될 가능성을 통해 보완될 수 있을 것으로 판단된다. 첫째, 전시 기획 측면에서는 단일 작가의 개인전을 넘어 다수의 작가 및 브랜드가 참여하는 공동 전시에서 주제를 구분하거나

통합하는 기획 요소로 활용될 수 있다. 본 프로세스는 프롬프트 설계 단계에서 주제와 핵심 콘셉트를 구조화하므로, 참여 작가별 주제를 독립적으로 유지하면서도 전시 전체의 시각적 정체성을 통합하는 데 유용하다. 둘째, 연구에서 논의하는 패션 콘텐츠 제작 프로세스 모델은 패션을 넘어 제품 디자인, 인테리어, 뷰티, 게임·애니메이션 캐릭터 등 시각 콘텐츠 중심의 다양한 분야로 확장될 수 있다. 본 프로세스가 검증한 '개념 정의 – 시각적 탐색 – 디자인 발전 – 구현'의 단계적 구조는 소재 질감과 형태의 시각화가 핵심인 분야에서 공통적으로 적용 가능하다. 셋째, 교육 측면에서는 생성형 AI를 활용한 콘텐츠 제작 교육 프로그램에 본 프로세스를 학습 모형으로 활용할 수 있다[6]. 마지막으로, 향후에는 본 프로세스를 적용한 다양한 전시 사례를 비교 분석하여 단계별 수행 방식의 공통점과 차이점을 도출하고, 이를 바탕으로 프로세스의 일반화 가능성을 검증하는 등 심층적인 연구가 필요하다.

부 록

표 14. 전시장 구조 및 실제 전시 현황
Table 14. Exhibition hall structure and current exhibition status

Exhibition hall structures	Photos
Overrall floor plan of the exhibition hall	
Exhibition hall first-floor plan	
Exhibition hall second-floor plan	
Exhibition of Stage 1,2, ans 3	
Exhibition of Stage 4	
Streaming of virtual fitting video	

*the original poster written in Korean

참고문헌

[1] H. J. Park, "Utilization and Prospects of Artificial Intelligence in Art: Focusing on the Visual Content Creation Process," *Journal of Software Forensics,* Vol. 19, No. 4, pp. 99-106, December 2023. https://doi.org/10.29056/jsav.2023.12.10

[2] N. Wang, H. Kim, J. Peng, and J. Wang, "Exploring Creativity in Human-AI Co-Creation: A Comparative Study across Design Experience," *Frontiers in Computer Science*, Vol. 7, 1672735, September 2025. https://doi.org/10.3389/fcomp.2025.1672735

[3] Y. Jang and S. Seo, "The Type of Format and Content Expression of Fashion Film," *Journal of Fashion Business,* Vol. 21, No. 2, pp. 45-60, May 2017. https://doi.org/10.12940/jfb.2017.21.2.45

[4] I. H. Kim, C. Y. Hwang, I. J. Hwang, and S. G. Hong, "Influence of Emotional Responding Factors of Visitors to Digital Archive Exhibition Venues on Exhibition Success through Immersion and Satisfaction," *Journal of Korea Society of Digital Industry and Information Management,* Vol. 12, No. 3, pp. 181-204, September 2016. https://doi.org/10.17662/ksdim.2016.12.3.181

[5] K. Kim and J. Ma, "An Ontological Interpretation of Contemporary Fashion Design Through Graham Harman's Object-Oriented Aesthetics," *Journal of Fashion Design,* Vol. 25, No. 4, pp. 183-200, April 2025. http://dx.doi.org/10.18652/2025.25.4.11

[6] S. I. Yoon, "A Teaching-Learning Model for Pattern Design Development Aimed at Overcoming Design Fixation: Application of Generative AI and Evaluation of Consumer

Emotional Satisfaction," *Journal of Design Innovation,* No. 15, pp. 96-116, November 2025. https://doi.org/10.23360/disu.2025..15.96

[7] D. Lee and J. Park, "Social Justification and Creative Ethics of Fashion Design in Generative AI: Humanities and Sociology Study on the Change in Collection Production Method," *Oughtopia,* Vol. 41, No. 1, pp. 5-33, June 2026. https://doi.org/10.32355/OUGHTOPIA.2026.06.41.1.5

[8] S. J. Jung and S. Y. Kim, "Analysis of User Experience in Domestic Virtual Experiential Exhibitions," *Journal of Basic Design & Art,* Vol. 21, No. 3, pp. 329-340, May 2020. https://doi.org/10.47294/KSBDA.21.3.24

[9] M. J. Jo and S. H. Park, "Fashion Design Generation Through Fine-Tuned Generative AI: Focused on the Comme des Garçons Collection," *Journal of the Korean Fasion & Costume Design Association,* Vol. 27, No. 2, pp. 1-14, June 2025. https://doi.org/10.30751/kfcda.2025.27.2.1

[10] U. Jo and J. S. Lee, "A Study on the Expressive Potential of Formative Elements in Fashion Design Using Generative AI: Focused on Sleeve Design," *Journal of Fashion Design,* Vol. 25, No. 4, pp. 89-107, November 2025. https://doi.org/10.18652/2025.25.4.6



이다소미(Dasomi Lee)

2019년 : 경희대학교 경영대학원 (경영학석사)
2024년 : 동덕여대 패션전문대학원 (패션학박사)
2015년～2025년: 디엘컴퍼니
2022년～2025년: 청운대학교 패션디자인학과 겸임교수
2024년～2025년: 경희대학교 경영대학원 아시아MBA 겸임교수
2026년～현 재: 경희대학교 경영대학원 문화예술경영학과 주임교수
※관심분야 : 문화예술 융복합(Culture and Arts Convertgence), 생성형AI상품화(Generative AI Commercialization), 특수소재 지속가능성 연구(Sustainability Research on Special Materials)



박지혜(Jihye Park)

2012년 : 고려대학교 대학원 경영학과 (경영학석사)
2019년 : 고려대학교 대학원 경영학과 (경영학박사)
2020년～2021년: 고려대학교 도시재생협동과정 연구교수
2022년～현 재: 동양미래대학교 경영학과 조교수
※관심분야 : 생성형 AI 활용(Generative AI Implementation), 비즈니스 협상(Business Negotiation), 인적자원관리(Human Resuources Management)