



디자인(Design)

미술실기 2



디자인의 의미

- ✦ 인간생활의 목적에 합치하는 실용적이고 미적인 조형을 계획하고 그를 실현하는 것, 즉 실용적이고, 미적인 조형의 촉각적이며 가시적인 표현을 말한다.
- ✦ 첫째 의미로, '심적 계획(a mental plan)'이라고 하는 의미로, 우리들 정신에서 배태하여 실현될 것을 지향하는 계획내지는 설계를 말한다.
- ✦ 두 번째 의미로 '예술에 있어서의 계획(a plan in art)'으로서, 특히 회화 제작에 있어서의 예비적인 스케치류를 가리킨다.



디자인의 조건

1. 합목적성

합목적성이란 사물이 일정한 목적에 적합한 방식으로 존재하는 성질을 말한다. 예를 들어, 건축물은 인간이 편안하고 안락하게 생활할 수 있어야 하는 목적에 합치되어야 하고, 의자는 인체공학적으로 인간에게 가장 적절해야 하며, 찻잔은 차를 담고, 그것을 마시기 위한 필요성과 시각적인 측면의 아름다움을 주는 목적에 합치되어야 한다.

2. 심미성

심미성은 합목적성과 대립되는 관점으로 해석되는데 인간의 생활을 보다 풍요롭게 하는 조건의 하나이다. 예를 들면 종이컵과 투명한 크리스털 유리컵이 놓여 있다면 주스를 마시려는 사람들은 투명한 유리컵을 선택할 것이다. 주스를 마시는 용도로 두 종류의 컵 모두 불편함은 없지만 분명 종이컵보다 유리컵이 더 아름다우며 주스의 색깔을 투명하게 보여줌으로써 그 아름다움을 배가 시킬 것이기 때문이다.



디자인의 조건

3. 경제성

최소의 재료와 노력에 의해 최대의 효과를 얻고자 하는 것은 인간의 모든 활동에 통용되는 원칙이다. 한정된 경비로 최상의 디자인을 창출한다는 것은 적은 돈으로 좋은 물건을 만들 수 있다는 것이다.

4. 독창성

디자인에 있어서의 독창성은 실용적인 목적을 명확히 설정하고 접근해 가는 창조기술로서, 어떤 사물을 새롭게 처음 만들어 내는 것이다. 이와 같은 독창성을 발휘하기 위해 디자이너는 각 분야에 폭넓은 지식을 가져야 하며, 함축적인 이미지로 기존의 고정관념을 깨뜨릴 수 있어야 한다.



구성의 기본 요소

* 구성의 의미

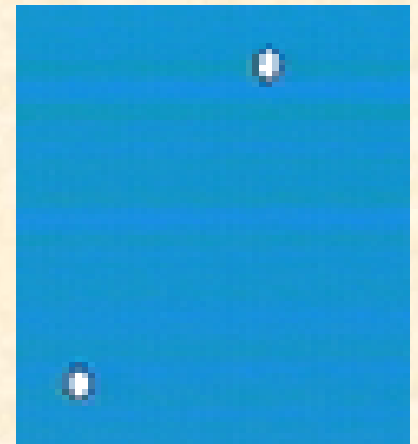
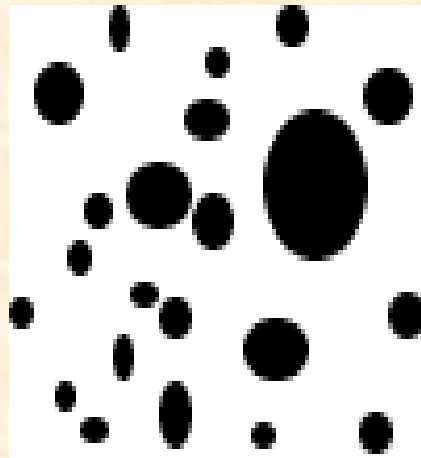
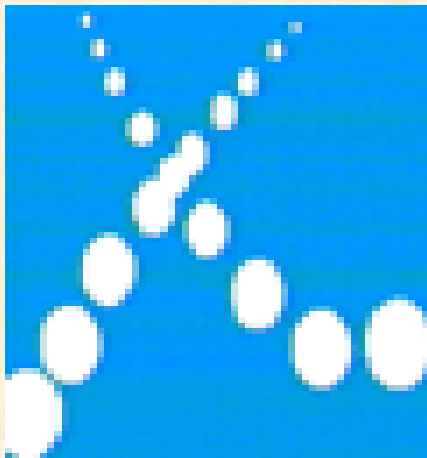
- 형태나 색채, 재질 등의 디자인 요소와 원리에 맞추어 평면과 입체로 표현하는 것을 말한다.
- 생활 속에서 아름다움을 추구하는 것은 인간의 본능이다. 이미 고대 시대부터 구성의 원리가 연구되어 왔으며, 19세기 립스 (Lipps, T.)에 의해 더욱 체계화되었다.

* 구성의 기본 요소는 점, 선, 면, 형(입체)로 구분된다.



구성의 기본요소 - 점(點)

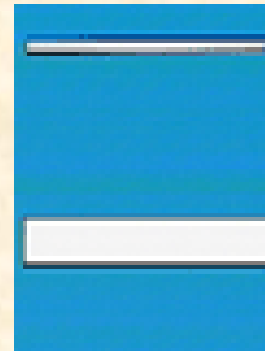
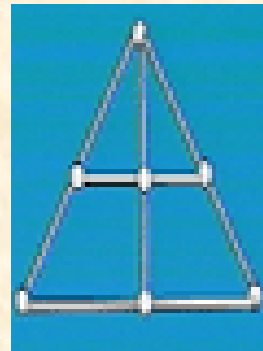
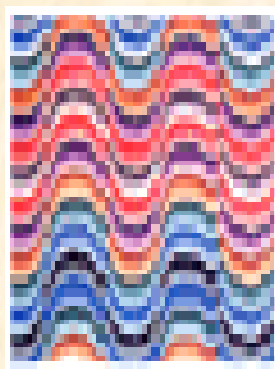
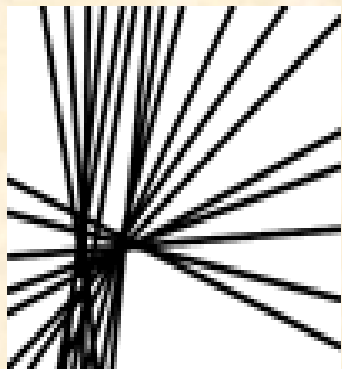
- * 기하학적 정의에 의하면 면적이 없이 위치만을 표시하는 것을 말하는데, 조형요소로서 점은 도면상에 비교적 작은 면적을 점하는 것이라 한다.





구성의 기본 요소 - 선(線)

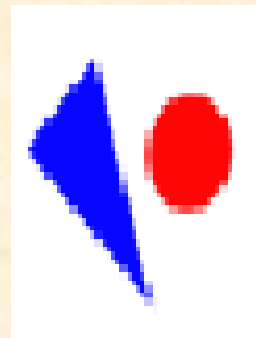
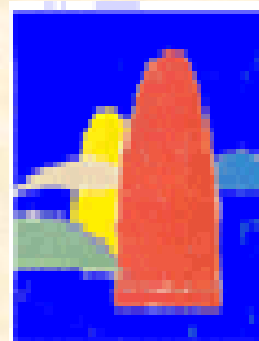
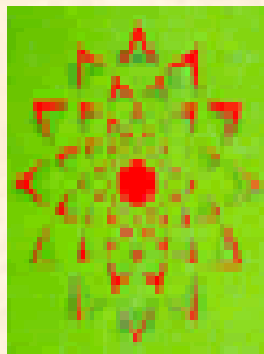
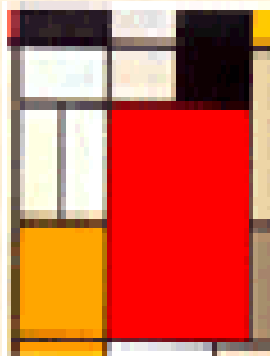
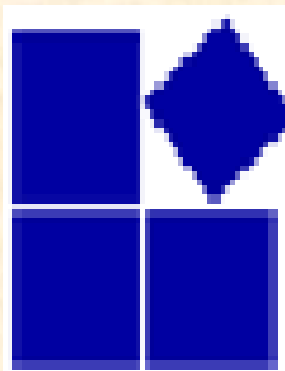
- * 선은 시각적 요소들 가운데 매우 중요한 것으로 기하학에서 '무수한 점들의 연속'으로 정의하며, '점이 이동하고 남긴 경로'이며, '하나의 이어진 동작을 눈으로 볼 수 있는 과정' 이라고도 할 수 있다. 하나의 선은 그 길이나 넓이, 농도 또는 방향에 따라 다양해지는데, 이러한 다양성을 활용함에 따라 작품의 결과가 달라진다. 선은 시각적 형태를 규정짓는 기본적 요소며, 선은 또한 다른 시각적 요소와 마찬가지로 보고, 느끼고, 상상하는 것을 상징화함으로써 일정한 개념을 표출한다.





구성의 기본 요소 - 면(面)

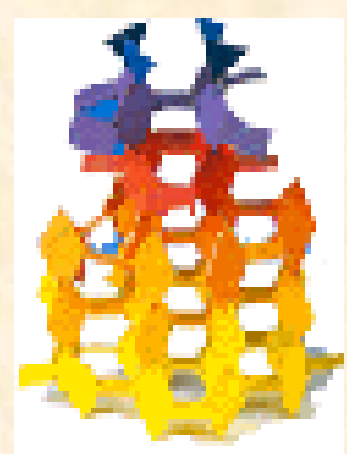
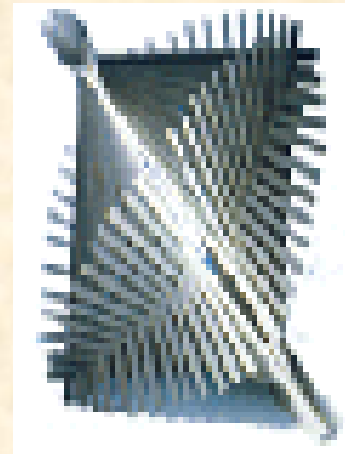
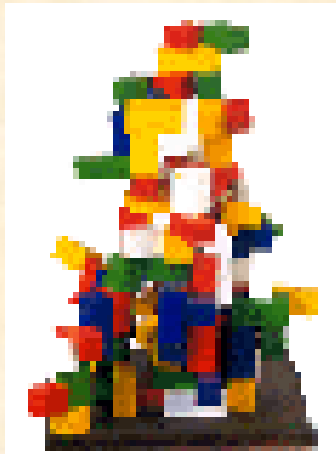
- * 면은 공간을 구성하는 기본단위이며, 형을 만드는 형상요소들 가운데 눈에 보이는 기본형상의 하나이다. 이동하는 선의 자취가 면을 이루는데 선의 꺾임과 구부러짐의 가능성에 기인하여 면의 윤곽을 결정한다. 따라서 면의 선의 성격에 따라 영향을 받게 된다. 면은 점의 밀집이나 선의 집합, 선으로 둘러 싸여 성립되며 공간에 있어서 입체화된 점이나 선에 의해서도 성립된다.





구성의 기본 요소 - 형(形, 입체)

- * 주로 시각과 촉각에 의해 지각되기 때문에 색과 함께 대상의 감각적 경험을 형성하는 중요한 요소이다. 형이란 어떤 형체의 윤곽이라고 말할 수 있으며, 형태는 형으로 이루어진 윤곽, 내부 형태, 구조형을 가지고 있는 본질적인 것으로서 3차원적 표현 용어이다.





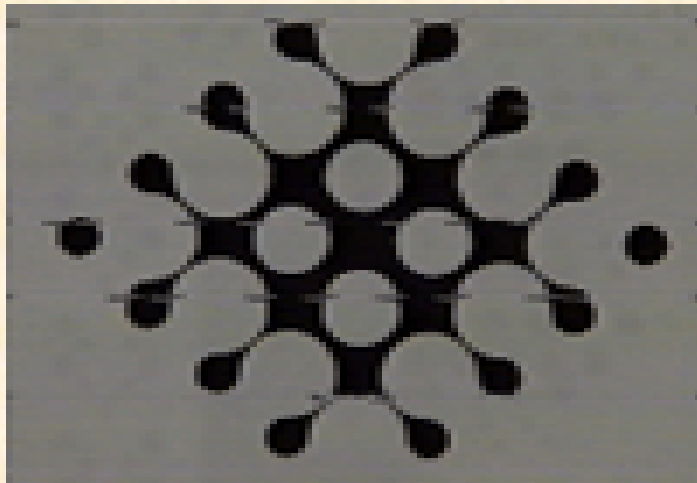
디자인의 원리

- * 디자인의 원리란 어떤 실체를 형성하기 위하여 그것이 이루어져야 할 각 요소들의 상호의존적인 질서를 만들기 위한 구조적 계획이다. 오늘날에는 많은 예술분야에서도 사용되는 원리로서 조화, 비례, 균형, 율동 등이 있다. 이러한 원리들은 독립적으로 나타나는 것이 아니고 상호 보완적인 관계를 갖고 형식적 요소나 감각적 요소의 영향에 의해 총체적으로 나타난다.
- * 디자인의 원리
균형, 통일, 변화, 강조, 공간, 율동, 형태, 색채 등이 있다.



디자인의 원리 – 균형(均衡, Balance)

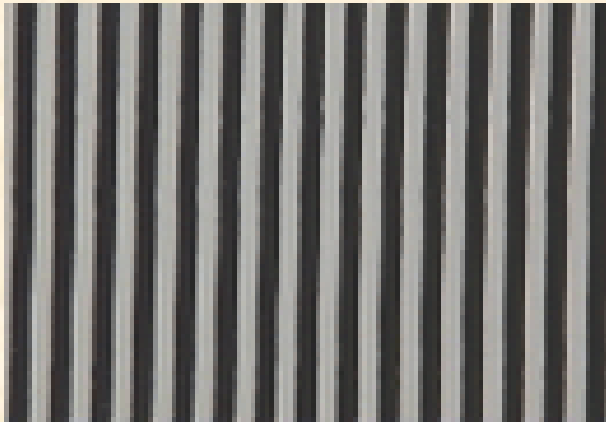
- ❖ 균형이란 디자인 형태의 시각적, 정신적 안정감을 말하며 대칭을 기본요소로 많이 이용하고 있다.
- ❖ 균형에는 동적균형과 정적균형이 있다.





디자인의 원리 - 통일(統一, Unity)

- 통일성은 미학적 요소를 갖춘 통일성을 말한다.
- 디자인의 구성 시 극단적인 변화를 너무 강조하면 혼란과 무질서가 초래된다. 이때 조화가 전제된 질서가 요구된다.





디자인의 원리 - 변화(變化,

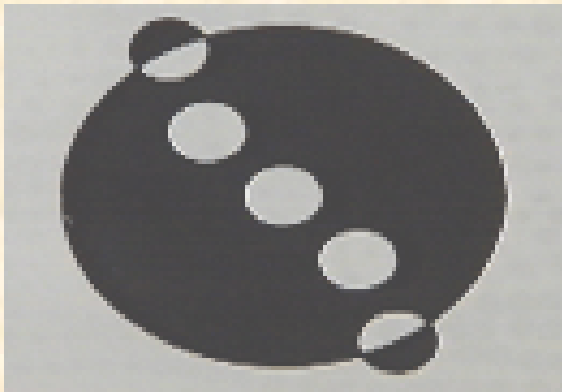
- ❖ 변화란 통일과 대치되는 개념으로 변화의 가치를 미학적으로 표출시키는 것을 말한다.
- ❖ 즉 비례 혹은 비율이라는 규칙적 운동을 자연 그대로 나타내기보다는 또 다른 형태의 구성으로 주제를 더욱 강하게 표출시키는 것을 말한다.





디자인의 원리 – 강조(強調, Accent)

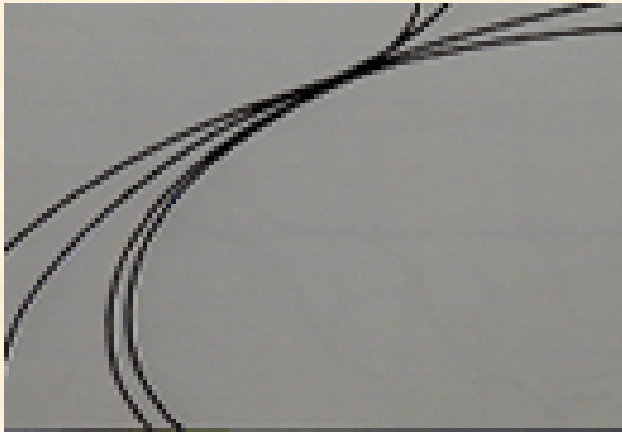
- ❖ 힘의 원리를 표현하는 것으로 특정 부분에 변화를 주어 강한 느낌을 표출시키는 것이다.
- ❖ 구성의 실체에 있어서 강조가 없으면 주제가 잘 표현되지 않는다.
- ❖ 또한 강조는 디자인에 생명력을 부여하는 역할을 한다.





디자인의 원리 – 공간(空間, Space)

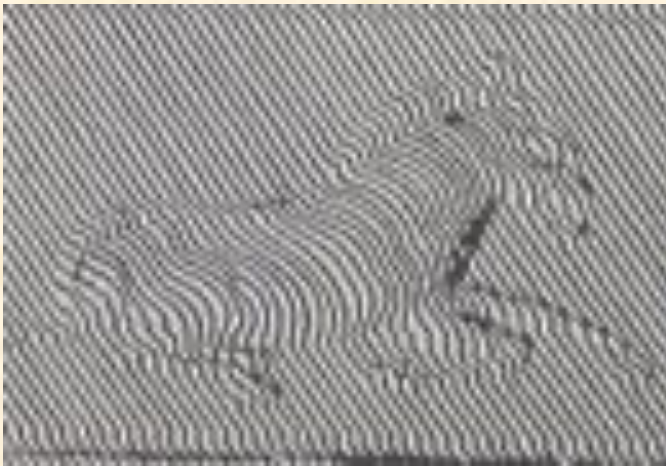
- ❖ 실제 공간과 묘사공간으로 구분할 수 있으며 공간의 형태는 매우 다양하다.
- ❖ 통일과 변화의 원리가 적용되어야 하며 활용 범위도 규제되고 규범적이어야 한다.





디자인의 원리 — 율동(律動, Rhythm)

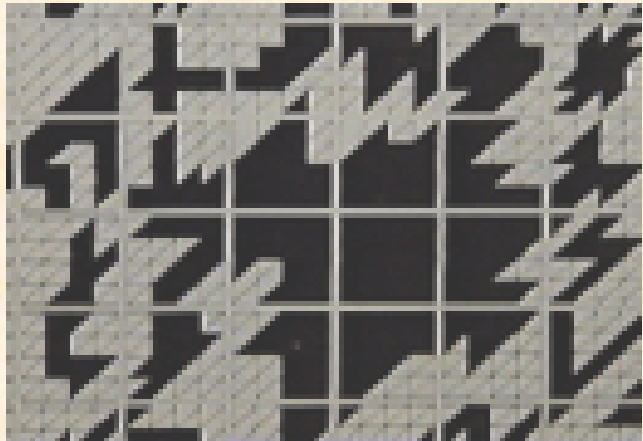
- 통일성을 전제로 한 동적 표현 변화를 말하며 각 요소들의 주기성과 연속성을 부여하여 운동감을 느끼게 하는 것이다.





디자인의 원리 - 형태(形態, Form)

- 구성요소와 구성원리로 디자인된 형태는 말 그대로 ‘모양새’를 말한다.
- 형태를 크게 구분하면 구성적 형태와 추상적 형태로 나눌 수 있으며, 또한 평면적 형태와 입체적 형태로 나눌 수도 있다.





디자인의 원리 - 색채(色彩, Color)

- 색은 시각을 통하여 인지되며, 시각현상과 생리적 작용을 동시에 일으켜 보는 사람의 심리적 감정을 유발시킨다.





시각디자인(視覺 - , Visual Design)

- * 시각디자인은 단순히 미적 가치가 있는 것만을 추구하는 것이 아니라 감각에 의해 추구하는 형식이고 그 대부분이 시각을 통해서 전달되어지는 것이다.
- * 그래픽 디자인은 그 어원에 관계없이 개념을 확대하여 시각전달 (Visual Communication Design)이라고 할 수 있으며 과학의 진보에 힘입어 영상분야까지도 이 영역에 포함된다.
- * 시각디자인의 종류
그래픽디자인, 문자디자인, 포스터디자인, 달력디자인, 캐릭터디자인, 포장디자인, 표지디자인, 마크디자인, 픽토그램, 영상디자인 등 다양한 디자인의 종류가 있다.



그래픽디자인

- * 주로 인쇄기술에 의하여 대량생산되는 선전매체의 시각적 디자인을 말한다. 즉 상업 디자인 중에서도 평면적 조형요소가 큰 것, 예로 포스터, 신문, 잡지 광고, 표지, 일러스트레이션, 지도, 포장, P.S광고 등의 디자인을 포함하는 경우도 있다. 그래픽 디자인은 그 어원에 관계없이 개념을 확대하여 시각전달(Visual Communication Design)이라고 할 수 있으며 과학의 진보에 힘입어 영상분야까지도 이 영역에 포함된다.

문자디자인

* 문자디자인

시각 전달에 필요한 내용을 알리기 위해 문자를 목적에 알맞고 읽기 쉽게 디자인하는 것을 말한다.

* 문자디자인의 조건

읽기 쉽고, 간단 명료해야 하며, 디자인의 목적에 부합되고 글자의 간격, 크기, 배치가 균형을 이루어야 한다.

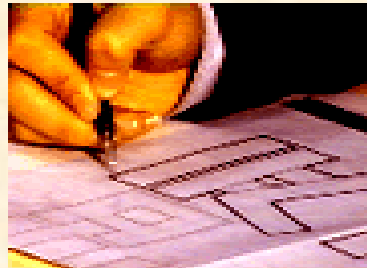
* 문자디자인의 종류

▶ 고딕체 ▶ 명조체 ▶ 그림문자 ▶ 산세리프체 ▶ 로마체

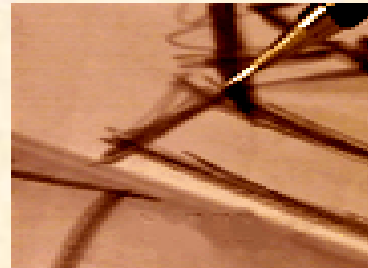
* 문자디자인의 제작과정



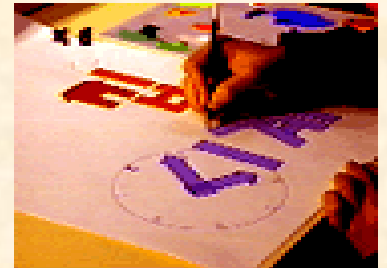
구상스케치



형태 잡기



전사하기



채색하기



문자디자인 예





포스터디자인

* 포스터 디자인이란?

포스터는 시각 전달 디자인의 기본 형식으로서, 일정한 지면 위에 가장 효과적인 표현을 통해 원하는 내용을 전하는 매체이다. 인간의 시각을 통하여 의사나 사실을 전하는 방법은 옛 부터 행해져 왔다. 즉 인쇄술의 발달에 병행하여 포스터에 있어서의 표현방법도 변모해 온 것이다.

* 포스터의 종류

- ▶ 계몽포스터 : 국가 시책을 홍보하거나 국민 의식을 계도
- ▶ 관광포스터 : 관광객 유치 및 안내를 위한 포스터
- ▶ 문화포스터 : 문화 행사를 알리기 위한 목적 (안내 포스터)
- ▶ 상업포스터 : 상품 판매, 선전을 목적으로 하는 포스터



포스터디자인 예





달력디자인

* 달력 디자인

- ◎ 기능적인 면 - 날짜, 요일, 국경일, 공휴일 등을 알린다.
심미적인 면 - 장식성과 계절감을 고려한다.
- ◎ 종류(월력, 일력)와 사용 목적에 따라 평면이나 입체로 디자인
- ◎ 평면 - 그림과 글씨의 조화, 계절에 따른 주제 선택 및 색채 표현
- ◎ 입체 - 구조, 기능, 글씨, 무늬, 색채의 조화를 고려

* 제작상 유의점

- ▶ 날짜, 요일 등을 알기 쉽게 배열하고 계절감을 잘 나타내야 한다.
- ▶ 시각적으로 눈에 잘 띄고 아름다우며 장식성이 있어야 한다.
- ▶ 인쇄에 의한 대량 생산이 가능하도록 디자인한다.
- ▶ 문자, 숫자, 일러스트레이션 등의 요소를 효과적으로 배치한다.



달력디자인 예





캐릭터디자인

* 캐릭터 디자인이란 ?

캐릭터란 하나의 인격을 갖는 형태로서, 움직임과 표정이 살아있는 대상이며, 인쇄 매체, 영상매체, 제품, 게임 등에 적용하여 부가가치를 높일 수 있는 디자인으로 단순히 그림이나 형상으로 그치는 것이 아니라 지속성과 동일성을 가진다. 그리고 대중의 호응을 얻게 될 때 대중문화의 산업을 연계할 수 있는 힘을 갖게 된다.

* 캐릭터의 역사

1928년 증기선 윌리호(Steamboat Willie)에서 태어난 미키마우스를 1930년 '잉거솔'이라는 회사에서 시계에 직접 손으로 미키마우스를 그린 것에서 유래되었으며, 우리나라는 1985년 바른손의 '부부보이'가 최초의 캐릭터로 탄생되었으며, 요즘에는 생활에 널리 이용되어 다양하게 쓰여지고 있다.

캐릭터의 제작과정

- ▶ 구상스케치
- ▶ 러프스케치
- ▶ 채색하기
- ▶ 완성작품



캐릭터디자인 예

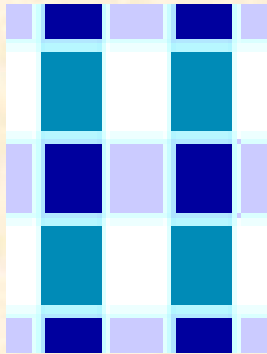




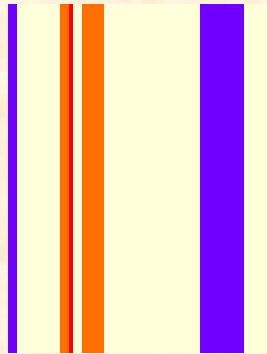
포장디자인

- * 패키지(Package)란 ‘수송을 위한 포장’ 또는 ‘짐을 꾸림’이라는 의미와 더불어 ‘쌈’, ‘보호함’이라는 의미로 널리 쓰여져 왔다.
- * 기업은 상품을 가능한 많이 팔려 하는 판매정책으로 접근하여 내용물 보호의 ‘포장’의 의미를 넘어 미적, 심미적 호응을 얻기 위한 디자인을 선보이고 있다.

* 포장의 무늬



사방 연속



이방 연속



자유 무늬



단독 무늬



사방 연속



포장디자인 예





표지디자인

❖ 표지 디자인이란

주로 인쇄기술에 의하여 대량생산되는 선전매체의 시각적 디자인을 말한다. 즉 상업 디자인 중에서도 평면적 조형요소가 큰 것, 예로 포스터, 신문, 잡지 광고, 표지, 일러스트레이션, 지도, 포장, P.S광고 등의 디자인을 포함하는 경우도 있다. 사용, 보관, 정리에 편리하게, 독서 의욕이 고취되게, 앞, 뒤 표지의 연관성을 고려한다.

❖ 표지디자인의 목적

책의 제목과 저자, 내용을 알고 책을 보호하며 사용과 정리, 보존을 편리하게 한다.

❖ 표지디자인 시 유의점

- ▶ 책의 내용에 적합한 그림과 글씨체로 디자인한다.
- ▶ 독자층의 연령을 고려하여 배색한다.
- ▶ 용도와 기능, 재료, 기술과 비용 등을 고려한다.
- ▶ 참고서, 시집, 소설, 교과서, 문집 등 종류와 성격에 맞게 디자인한다.



표지디자인 예





마크디자인

* 마크 디자인이란

어떤 단체나 모임 등의 성격을 간략한 형태로 표현하여 내용을 신속하게 전달하기 위한 디자인을 말한다.

* 마크 디자인의 조건

단순해야 하고, 내용을 상징적으로 나타내야 하며, 간결하고 눈에 잘 띄어야 한다. (단순성·상징성·국제성·주목성 등)

* 마크 디자인의 종류

- 자연물이나 인공물 도안화
- 문자 도안화
- 추상형, 기하형 도안화

* 마크 디자인의 제작과정

- ▶마크스케치 ▶로그스케치 ▶마크 로그 합성 ▶채색하기



마크디자인 예





픽토그램(pictograph)

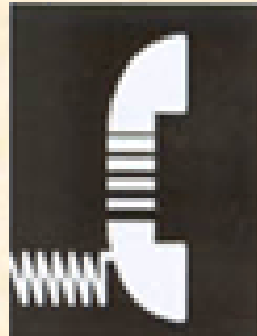
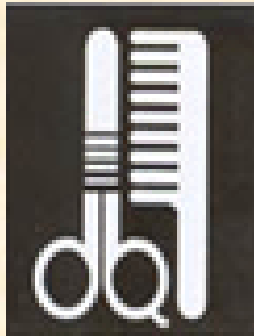
- 픽토그래프(pictograph)는 단순화된 그림에 의하여 대상의 성질이나 혹은 그 사용법을 표시하는 것으로서 우리말로 '그림문자'다. 이것에 해당하는 매체로는 각종의 표시(sign) 트레이드 마크(trade mark) 심볼(symbol) 심볼 마크 (symbol mark) 브랜드 마크(brand mark)를 들 수 있으며, 정보 전달 매체로서 사인(sign)과 의지 전달이라고 하는 의미에서 매우 중요하며 한 사회의 단체나 공공장소, 대규모 행사, 기업 또는 제품의 질을 관계자 집단에게 보증하여 그 규모나 내용이나 이념 등을 나타내 보이기 위한 중요한 커뮤니케이션 수단이다.

- **픽토그램의 종류**

- ▶ 트레이드 마크(trade mark)
- ▶ 심볼(symbol)
- ▶ 심볼 마크 (symbol mark)
- ▶ 브랜드 마크(brand mark)



픽토그램 예





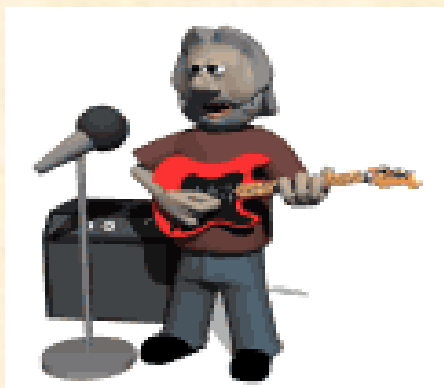
영상디자인

* 영상 디자인이란 ?

영상이라고 하는 매체는 사진 영화 TV, 그리고 애니메이션(animation) 등을 들 수 있다. 영화처럼 TV,광고 역시 화상과 음을 수반한 전달수단 이므로 전달하고자 하는 메시지를 가능한 효과적으로 구성하여 그 아이디어나 메시지를 정확하고 빠르게 전해야 한다. 애니메이션은 필름상의 한 동작을 자신의 이미지로 여과하여 회화적 동작으로 전환시 킴으로써 각 컷마다 연속적 화면으로 재현할 수 있는 상상력의 표현인 것이다. (예, 영화 ‘미녀와 야수’ ‘인어공주’)



영상디자인 예





끝