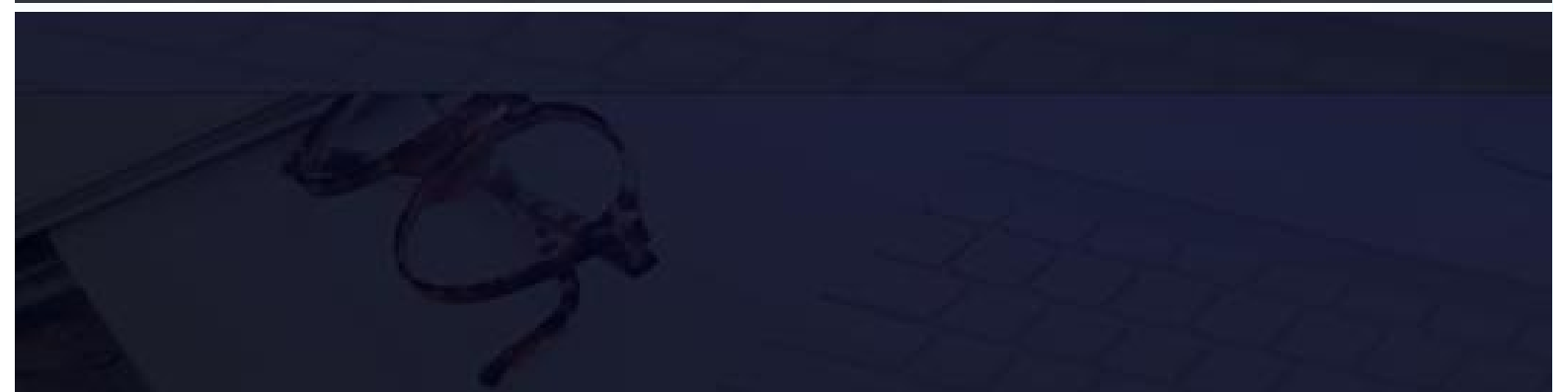




아이덴티티 디자인 개발

브랜드 아이덴티티 시안 제작





학습목표

- 시각화 기본 조형의 원리에 대해 이해하고, 설명할 수 있다.
- 비주얼 아이디어션에 대해 이해하고, 설명할 수 있다.
- 디자인 무드보드 제작에 대해 이해하고, 디자인 작업 시 적용할 수 있다.

학습내용

- 시각화 기본 조형의 원리
- 비주얼 아이디어션
- 디자인 무드보드 제작



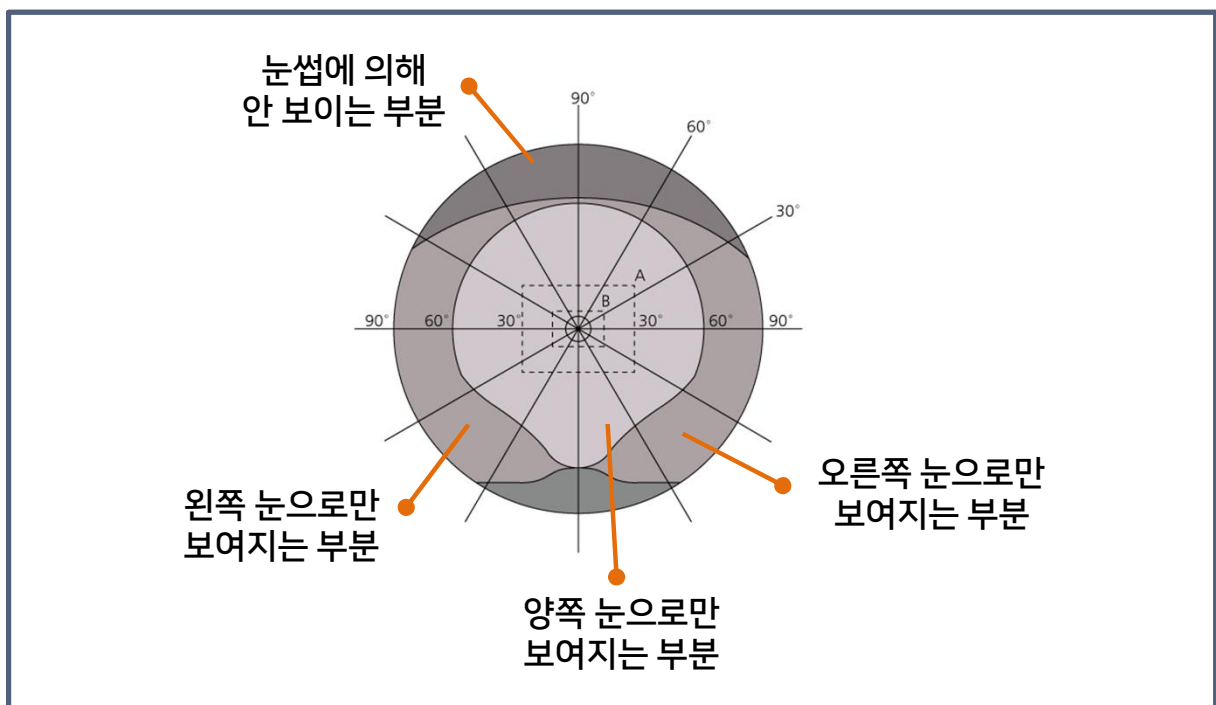
인간의 시각적 인지 특성



시야의 특성

◆ 눈을 움직이지 않은 채 볼 수 있는 전체적 공간적 범위

- 중심시야
 - ❖ 눈썹에 의해 안보이는 부분
 - ❖ 응시했을 때 시선의 방향 안에 들어와 명확하게 보이는 부분
- 주변시야
 - ❖ 주변부에 흐릿하지만 어느 정도 형태는 구분이 가능한 부분



인지와 지각의 개념 및 의미

◆ 감지 또는 감각

- 감각기관을 통해 시야에 들어오는 환경 속 여러 자극과 접촉하는 것

◆ 감각 작용

- 의식적인 노력 없이 이루어 짐
- 해석되지 않은 에너지를 의미함



인간의 시각적 인지 특성



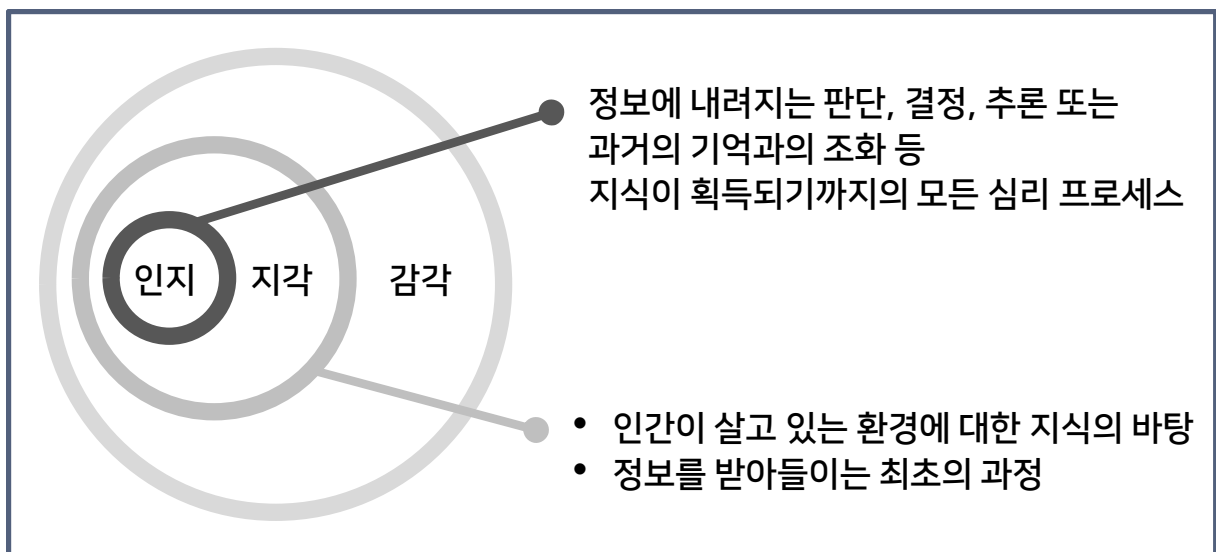
인지와 지각의 개념 및 의미

- ◆ 감지된 것에 의미를 부여
- ◆ 감지된 것 사이의 관계를 성립
- ◆ 과거의 경험에 비추어 해석
 - 심리적 과정
 - ❖ 지각(Perception)
- ◆ 인지(Cognition)
 - 좁은 의미에서는 정형화 할 수 있는 논리적 추리 또는 문제 해결사고 또는 참과 거짓
 - ❖ 즉 진위를 가릴 수 있는 사고 능력



인지와 지각의 개념 및 의미

- ◆ 판단
- ◆ 결정
- ◆ 추론
- ◆ 조화
 - 지식이 획득되기까지의 모든 심리 프로세스
- ◆ 감각, 지각, 인지의 개념 구조



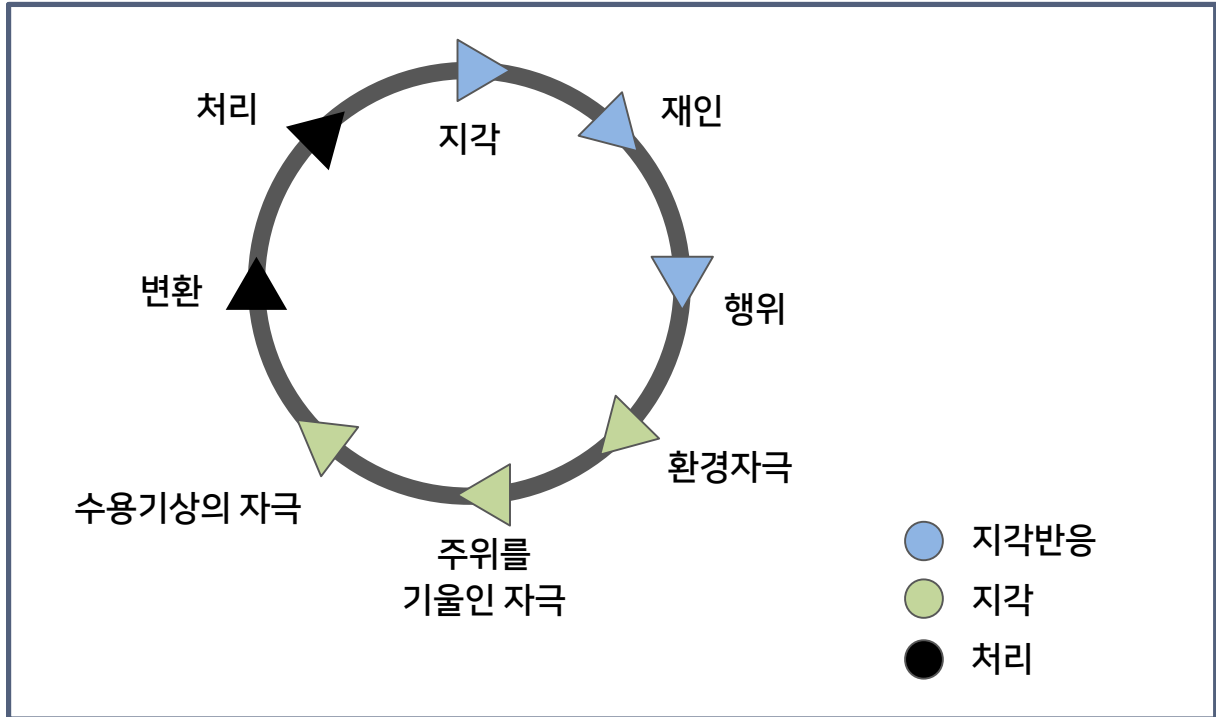


인간의 시각적 인지 특성



인지와 지각의 개념 및 의미

◆ 지각과 인지의 과정



조형요소의 인지적 특징 및 이론

◆ 형태적 인지적 특징 및 이론

- 게슈탈트 지각이론법칙(Gestalt Psychology)
 - ❖ 형상, 형태를 뜻하는 독일어
 - ❖ 형태심리학의 중추 개념, 지각심리학에서 중요한 법칙
 - ❖ “전체(Gestalt)는 부분의 단순한 합이 아니다.”
 - ❖ 사물이 지각되는 방식에 대한 시지각의 원리를 이론적으로 설명
 - ❖ 형태의 윤곽적인 측면을 다룸
 - ❖ 형의 우수성을 설명하는 몇 가지 특징
 - 단순성, 규칙성, 대칭성, 기억의 용이성
 - ❖ 서로 하나의 형태로 인식되는 여러 가지 그룹핑 법칙을 발표
 - ❖ 게슈탈트 그룹핑 법칙에서 가장 일반적인 것
 - 유사성, 근접성, 폐쇄성, 연속성



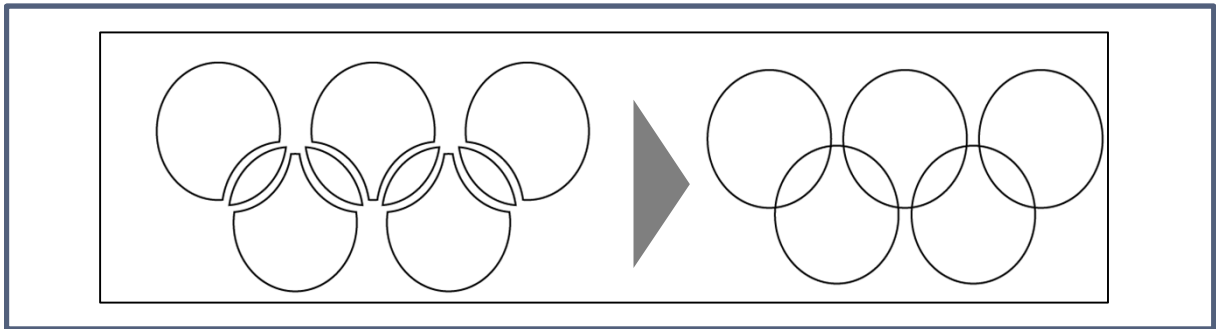
인간의 시각적 인지 특성



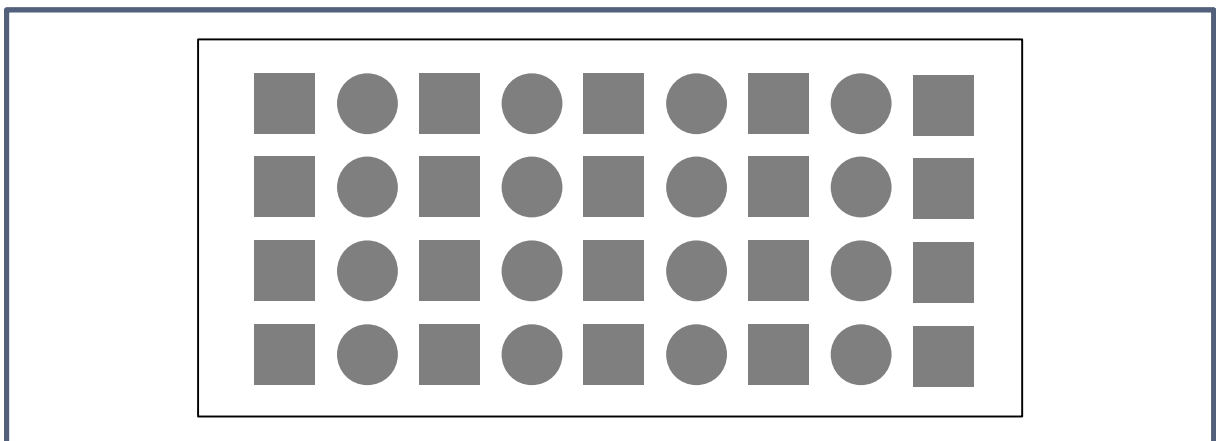
조형요소의 인지적 특징 및 이론

◆ 형태적 인지적 특징 및 이론

- 프레그넌츠 법칙(Law of Pragnanz)
 - ❖ 독일어로 “의미로 충분하다.” 의미
 - ❖ 게슈탈트 이론에서 가장 논란거리가 되는 개념
 - ❖ ‘Pragnanz’가 있는 도형은 “좋은 모양”을 가지고 있다고 말함
 - ❖ 전형적이고 기하학적으로 규칙적이고 안정적인 모양에 적용
 - ❖ 최대한 가장 단순하고 “좋은 모양”을 지닌 방향으로 인식
 - ❖ 간결성의 법칙이라고도 불림



- 유사성의 법칙(Law of Similarity)
 - ❖ 유사한 자극 요소들끼리 묶어 하나의 집합적인 전체나 총합으로 인식
 - ❖ 형태, 색, 크기, 밝기 등의 관계에 따라 나타남





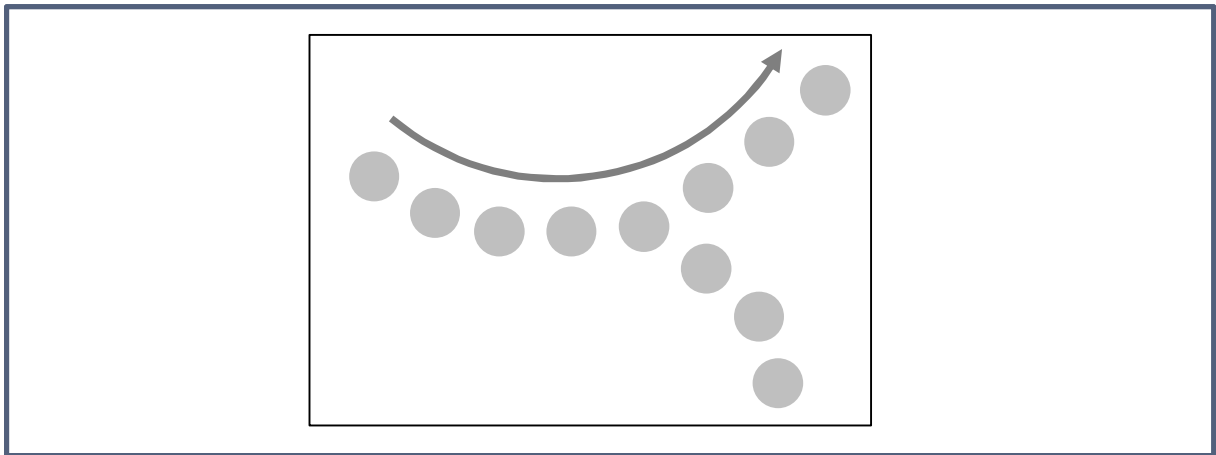
인간의 시각적 인지 특성



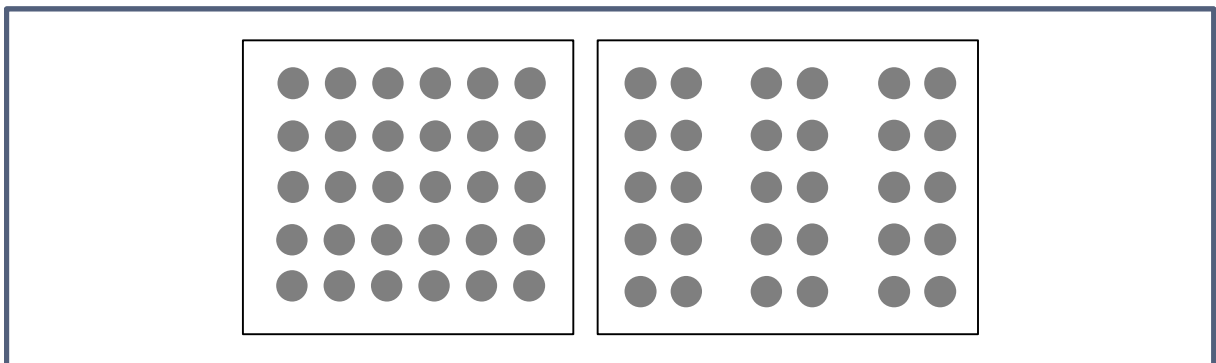
조형요소의 인지적 특징 및 이론

◆ 형태적 인지적 특징 및 이론

- 연속의 법칙(Law of Good Continuation)
 - ❖ 어떤 형태나 그룹이 방향성을 가지고 연속되어 있을 때 형태 전체의 고유한 특성이 될 수 있다는 것으로 폐쇄성을 의도적으로 사용하는 경우
 - ❖ 요소들이 부드러운 연속을 따라 함께 묶여 지각되는 원리
 - ❖ 시각 뿐만 아니라 청각, 움직임까지 적용



- 근접의 법칙(Law of Proximity)
 - ❖ 시간과 공간 차원에서 서로 가까이 있거나 비슷한 자극요소들을 함께 묶어서 지각





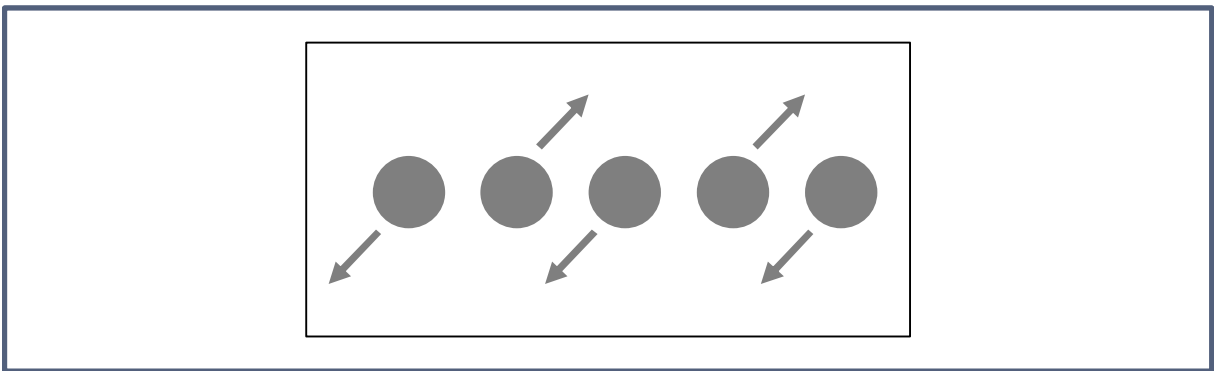
인간의 시각적 인지 특성



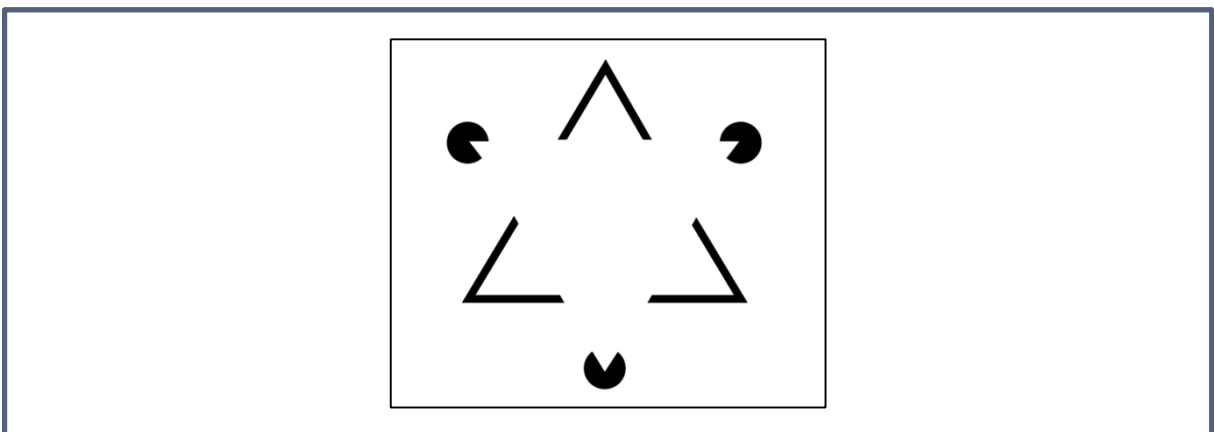
조형요소의 인지적 특징 및 이론

◆ 형태적 인지적 특징 및 이론

- 공동행선의 법칙(Law of Common Fate)
 - ❖ 움직이는 요소들을 방향이나 변화하는 모양에 공통점이 있는 것끼리 집합적으로 묶어서 한 요인으로 지각
 - ❖ 새들이 함께 모여 있다가 2개의 그룹으로 무리 지어 각기 다른 방향으로 날아간다면 우리는 그것을 각기 두 개의 그룹으로 나누고 묶어서 지각할 것임



- 폐합의 법칙(Law of Closure)
 - ❖ 기존의 지식을 토대로 불완전 하거나 중간이 끊어진 부분을 연결하고 완성시켜서 인지한다는 것





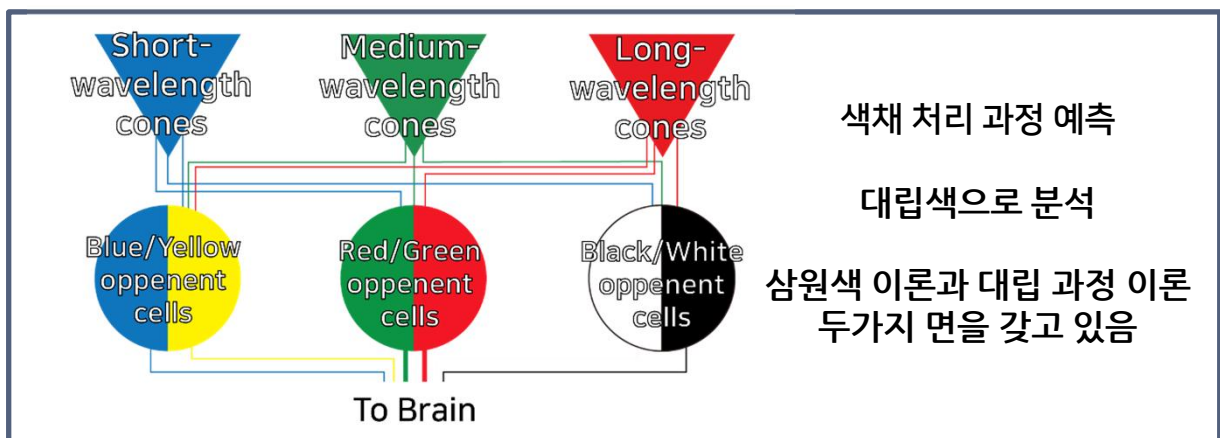
인간의 시각적 인지 특성



조형요소의 인지적 특징 및 이론

◆ 색의 인지적 특징 및 이론

- 지각적 분리
 - ❖ 중첩되는 물체 간의 경계를 결정하며 다양한 배경 속에서 물건을 찾아내는 기능을 의미
 - ❖ 색은 우리가 색을 지각할 때, 지각 조직화를 촉진하는 것을 도와줌
 - ❖ 다양한 배경속에서 물체를 찾아내고 보는 것이 크게 촉진됨
 - ❖ 조명 윤곽 등의 영향을 받아 물체를 구분하는데 혼동하는 것을 막아줌
- 색의 신호 기능
 - ❖ 우리가 색을 보고 그 색이 갖고 있는 특정한 의미에 따라 반응하는 것
 - 학습된 반응
 - 선천적 반응
- 삼원색 이론(Trichromatic Theory of Color Vision)
 - ❖ 색채를 지각하는 기초적인 방법을 다룬 이론
 - 망막에 있는 3종류의 원추체에 의해 색채 지각이 가능
 - 3종류의 원추 세포는 파랑색의 단파장, 초록색의 중파장, 빨강색의 장파장으로 이루어짐
 - 빛이 물체에 비쳐지면 3종류의 원추세포에 의해 빛의 파장이 감지되어 물체의 색을 알 수 있음
- Hering의 대립 과정 이론
 - ❖ 색채를 지각하는 기초적인 방법을 다룬 이론





조형요소의 인지적 특징 및 이론

◆ 문자의 인지적 특징 및 이론

- 형태, 상황
 - ❖ 문자가 단어로써 인지 가능 여부
 - 인지 정도가 크게 달라짐
- 단어 우월 효과
 - ❖ 단어가 단독으로 제시된 상황
 - 비단어 속에 나타날 때 보다 더 정확하게 인지하는 것
- WORK(더 정확하게 인지 → ORWK)
 - ❖ K는 단독으로 제시될 때보다도 WORK와 같은 단어의 요소로써 제시될 때에 더 정확하게 인지됨
- 단어 - 비단어 효과
 - ❖ 비단어 판단에 소요되는 시간은 단어의 판단 시간보다 김
 - 빈도효과의 예
- 비단어 : 실제로 사용되지 않고, 사용 빈도가 낮은 문자열
 - ❖ 경험이 없는 의미
 - 비단어면서 수행 상 여러가지 차이를 가져오는 경우가 있음
- 비단어 효과
 - ❖ 실제 단어와 유사한 속성을 가짐
 - ❖ 발음이 용이함
 - ❖ 문자 배열 또는 음소 배열이 영어 규칙에 적합하게 구성됨
 - ❖ 유사단어 또는 사이비 단어(Pseudoword)라 부름
 - ❖ 어휘판단이 느려지거나 음독이 빨라짐
 - 수행에 나타나는 효과를 '유사 단어 효과' 라고 부름



조형요소의 인지적 특징 및 이론

◆ 문자의 인지적 특징 및 이론

- 시각적 단어(글자)

- ❖ 시각적 문자 자극에서 어떻게 단어 및 문장의 의미를 파악하는가?

- 직접 경로 이론(Direct Route)

- ✓ 한국어, 중국어, 일본어처럼 비교적 하나의 문자가 소리에 대한 변화가 거의 없을 때 적용되는 이론으로 눈에 보이는 문자 철자를 병렬적으로 처리함
- ✓ 철자에서 바로 기억의 어휘집 표상으로 가서 단어의 의미를 인식하는 것

- 조립 경로 이론(Assembled Route)

- ✓ 영어와 같이 불규칙한 발음이 많은 언어는 조립 경로 이론을 통해 의미를 파악함
- ✓ 글자가 소리를 어떻게 내는지 파악하고 소리에 기초하여 단어 의미를 파악함
- ✓ 철자, 철자 묶음(음절)을 병행적으로 처리함
- ✓ 이 단위에 상응하는 말소리를 기억 저장고에 찾아 연합한 뒤, 소리를 하나로 묶고, 조립하여 단어의 정체, 의미를 파악하는 경로



인간의 시각적 인지 특성



조형요소의 인지적 특징 및 이론

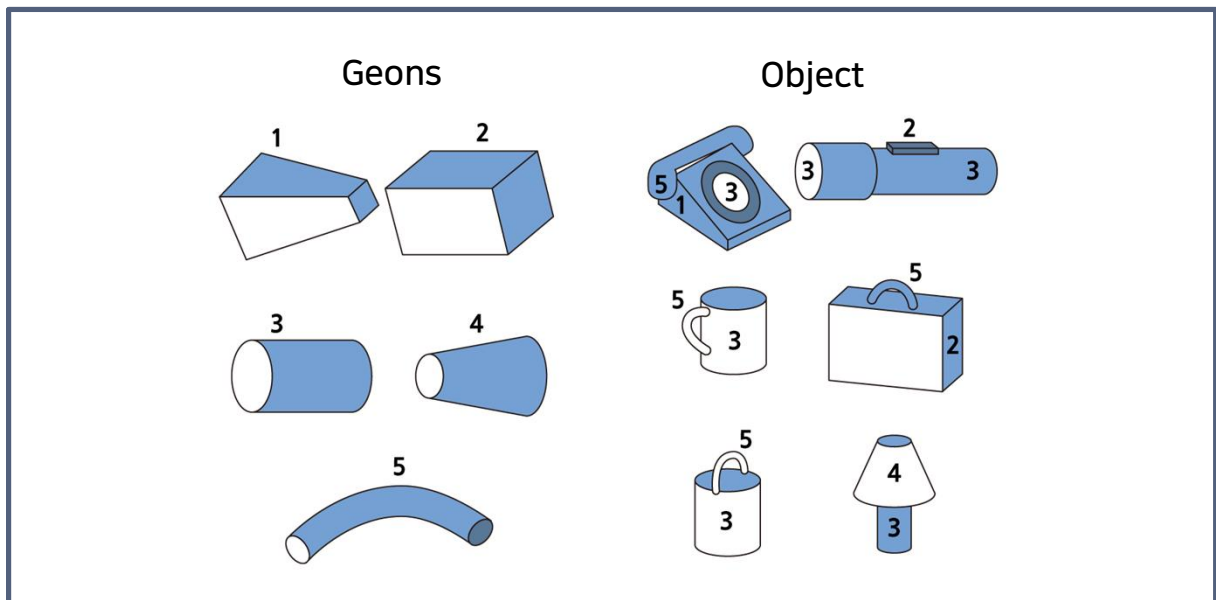
◆ 입체 도형의 인지적 특징 및 이론

● 성분 재인 이론

❖ 3차원 형태를 재인하는 과정을 설명하는 이론

— Biederman(1987)

- ✓ 성분(요소)에 의한 재인론(RBC) 제안
- ✓ 3차원 기하학적 형태를 지닌 36개의 기초적인 구성요소 → 저온
- ✓ 구성요소는 많지만, 구성하는 방법을 달리하면 비교적 적은 구성요소로 많은 물체를 구성할 수 있다고 하였음



● 단서 이론(Cue Theory)

❖ 망막 상에서 외부 세계의 깊이와 상관되는 정보를 확인하는데 초점을 둠

- 환경과의 자극
- 자극이 망막에서 생성되는 상
- 깊이 지각 간의 연관성



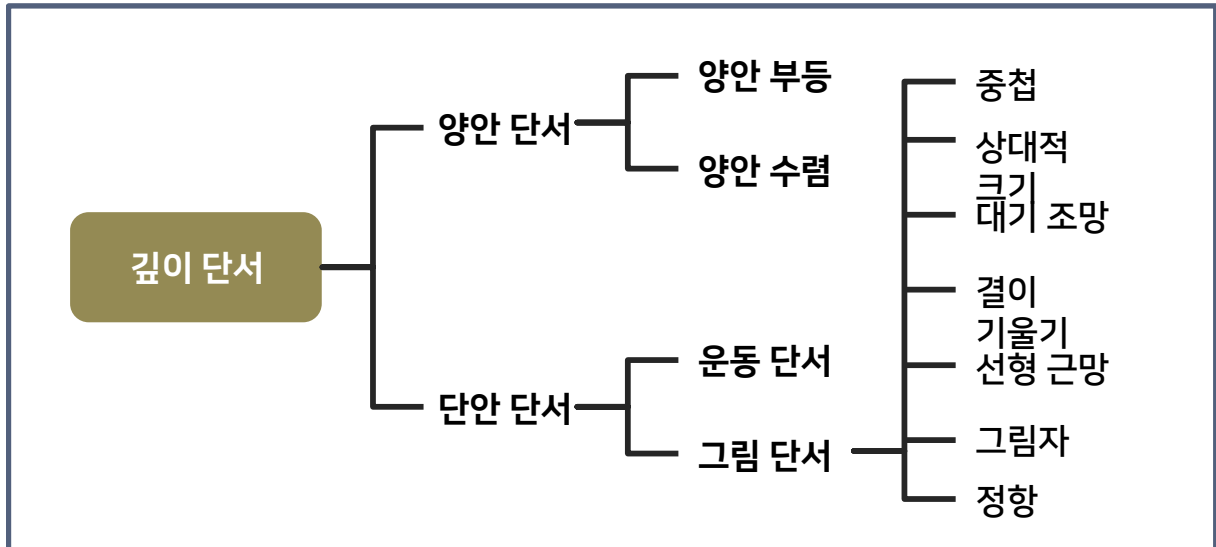
인간의 시각적 인지 특성



조형요소의 인지적 특징 및 이론

◆입체 도형의 인지적 특징 및 이론

- 단서 이론의 깊이 단서



◆깊이 단서

- 양안 단서
 - ❖ 두 눈을 사용해야 가능한 단서
 - ❖ 사물에 대해 조금 다른 두 가지 정보가 동시 제공됨
 - 양안 부등
 - ✓ 좌, 우 눈에 비쳐지는 물체의 상의 차이를 비교하여 깊이를 나타냄
 - 양안 수렴
 - ✓ 물체가 눈 가까이 다가올수록 눈동자가 모아지는 현상으로 거리를 판단할 수 있음
- 단안 단서
 - ❖ 한 눈만 필요로 하는 단서
 - 운동 단서
 - ✓ 대상이 움직이거나 보는 사람이 움직일 때 적용하는 단서
 - 그림 단서
 - ✓ 정지된 장면에서 적용되는 단서로 회화 같은 그림 단서에 묘사되는 단서



인간의 시각적 인지 특성



조형요소의 인지적 특징 및 이론

◆ 입체 도형의 인지적 특징 및 이론

- 그림 단서 : 2차원 평면에서 깊이를 나타내는 단서로 작용
 - ❖ 중첩
 - '가' 대상이 '나' 대상 앞에 놓이면
'가'는 '나'보다 보는 사람에게 가까이 있으며 앞에 있는 것으로 보임
 - 앞, 뒤로 놓이는 대상 간의 상대적 깊이를 알 수 있음
 - ❖ 상대적 크기
 - 눈앞에 있는 대상은 크게 보이며 멀리 있는 대상은 작게 보임
 - 친숙한 크기에 의해 거리 지각에 영향을 받음
 - ❖ 대기 조망
 - 먼 거리 풍경이나 대상을 볼 때, 공기 중의 먼지 또는 물방울, 오염 물질 등으로 희미하게 보임
 - ❖ 결의 기울기
 - ❖ 선형조망
 - 회화에서 예술가들이 잘 적용하는 원근법
 - 중앙에 위치한 소실점을 이용하여 깊이를 나타내는 방법
 - ❖ 그림자
 - 빛에 반사된 후면에 생겨 대상의 깊이를 나타냄
 - ❖ 정향
 - 방향에 따라 2차원의 대상이 3차원의 입체 대상으로 보일 수 있어 깊이를 제공함

◆ 지각의 항상성

- 상황의 변화에 따라 크기, 모양 색 등 눈에 비치는 모습은 천차만별
- 물체는 똑같은 크기, 형태를 갖는 것처럼 지각
 - ❖ 일종의 착각!



창의적 아이디어의 구상

◆ 작품의 의미 및 메시지 기획

- 창의적 역량
- 세계관
- 조형적인 경험

◆ 팀 프로젝트로 진행

- 마케팅 전략
- 소비 트렌드
 - ❖ 조사 내용을 바탕으로 한 객관적이고 전략적인 아이디어를 도출함

◆ 디자인 콘셉트를 위한 창의적 아이디어 발상

- 조사 자료에 대한 정확한 파악
- 유의미한 정보 추출
- 구체적인 아이디어 발상
 - ❖ 디자이너 개인의 아이디어와 협업을 통한 팀 아이디어가 적절히 융합되어야 함

◆ 아이디어 발상의 개요

- 의도한 제작 목적에 적합한 결과물 도출
 - ❖ 커뮤니케이션 능력
 - ❖ 아이디어 시각화를 예측하는 능력
 - ❖ 최적의 아이디어 도출
- 아이디어션을 위한 사전 정보가 적은 상태에서 자유로운 연상을 통하여 도출하는 발상
- 디자인개발 목표를 설정하고 관련 리서치를 진행하여 데이터를 모아 계열화함으로써 최적의 아이디어를 수렴하는 발상



아이디어 구상하기



창의적 아이디어의 구상

◆아이디어 구상의 영역

- 자유로운 연상에 의한 아이디어 구상
 - ❖ 아이디어 구상 · 아이디어 스케치 · 비주얼 모티프
 - 관련 이미지 검색
 - 관련 문헌 자료 검색
 - 마인드 맵 키워드 추출
 - 브레인 스토밍
 - ✓ 아이디어 기록 및 스케치 진행하는 아이디어 구상 방법은 시각적 브레인 스토밍 차원에서 유용한 방법임
- 설정된 콘셉트에 의한 아이디어 구상
 - ❖ 아이디어 구상 · 아이디어 스케치 · 비주얼 모티프
 - 브레인 스토밍 단계
 - 키워드 추출 단계
 - 핵심 키워드 도출 단계
 - 디자인 콘셉트 수립 단계
 - ✓ 클라이언트 니즈 파악, 시장 환경조사, 관련 트렌드 조사, 사용자 조사



아이디어 구상하기



창의적 아이디어의 구상

◆아이디어 발상을 위한 태도

- 시각디자인 결과물을 성공적으로 개발하기 위해
 - ❖ 소비자와 소비 환경, 트렌드, 클라이언트 요구 사항
 - ❖ 디자인 콘셉트 시각화
 - 다양한 조사 결과를 바탕으로 핵심 키워드를 융합하고, 목적에 적합한 의미를 만드는 과정으로서 아이디어 발상 태도가 중요!
- 디자인 콘셉트 설정을 위하여 트렌드 및 시장 환경 조사, 클라이언트 니즈 파악을 통해 자료조사에서 키워드 추출 → 융합적 사고와 세심한 자료 수집 태도 필요
- 자료 수집자는 디자인 결과물로 가시화되는 조형적 사례 수집 이전에 디자인 개발 목적을 창의적으로 가시화 할 수 있는 콘셉트 도출 ← 트렌드, 사회적 이슈, 소비 방식 등을 파악 할 수 있는 다양한 자료에 접근하여 융합적 사고에 의한 아이디어를 도출



브레인스토밍

- ◆ 1953년 알렉스 오스본(Alex F. Osborn)에 의해 개발된 집단 토의식 아이디어 발상법으로 문제해결을 위한 대표적인 방법
- ◆ 다양한 산업 분야에서 가장 많이 사용
- ◆ 브레인스토밍의 가치는 최적의 아이디어보다는 문제와 연관된 다양한 아이디어를 수집하는데 있음



키워드를 그룹핑하는 어피니티 다이어그램

- ◆ 창의적인 아이디어를 정리할 때 유용하게 활용 할 수 있는 분석 방법
 - 친화도 분석
- ◆ 진행 단계
 - 적절한 시행 장소 확보 및 팀 구성
 - 키워드를 개별적으로 카드에 기입
 - 관련된 카드 그룹핑
 - 카드 그룹에 대표 키워드 부여



아이디어 전개를 위한 자료 수집



아이디어 전개를 위한 자료의 활용

◆아이디어 전개를 위한 자료 수집

- 일상생활에서 다양한 자료의 수집을 통해 생성
- 모든 자료는 창의적인 아이디어션과 콘셉트 도출을 위한 지식 자원이 됨
- 자료는 수집의 단계를 넘어 디자인 기획자, 디자인 개발자가 필요로 하는 자료 유형을 정하고 이러한 유형에 따라 체계적으로 정리함으로써 디자인 협업을 위한 커뮤니케이션 자료로도 활용함
- 수집하는 자료의 내용은 이미지 자료 뿐만 아니라 텍스트 자료들도 포함됨

◆아이디어의 구체화를 위한 자료

- 지속적인 자료 검색 및 체계화는 디자인 아이디어를 효과적으로 표현할 수 있게 해주는 개인 아카이브 가치를 지님
- 아이디어 구체화를 위해 수집된 자료의 내용은 주로 사진, 일러스트레이션, 웹 UI 이미지, 정보그래픽 이미지 등이 있음
- 이미지는 시각디자인 결과물에만 한정하지 않고, 패션 관련 이미지, 특정한 공간 디자인 이미지, 자연 이미지 등 그 범위를 넓혀 검색하고 체계화함으로써 구체화를 위한 아이디어 소스를 풍부하게 구성하도록 함

◆관련 시장 자료 검색을 통한 아이디어 도출

- 비즈니스 툴로써 제작되는 대부분의 시각디자인 결과물은 관련 시장의 경향, 소비 경향 등에 대한 파악을 통하여 소비자 및 사용자와의 더욱 활발한 시각적 커뮤니케이션이 전개될 수 있음
- 아이디어션을 위한 시장 관련 검색 또한 중요한 자료 수집 단계임
- 시장 관련 검색은 유사한 제품이나 서비스를 제공하는 경쟁자를 우선적으로 선정
- 관련 경쟁기업과 경쟁 디자인 및 서비스의 특징점과 관련된 시각 자료를 수집하도록 함



아이디어 전개를 위한 자료 수집



아이디어 도출을 위한 자료 수집 경로 범위

◆ 문헌 조사 및 서적을 통한 아이디어 수집

- 수집자가 콘텐츠에 쉽게 접근할 수 있음
- 전문적 자료를 검색은 전통적이며 일반적인 수집 경로
- 자료에 대한 접근성은 높지 않음
- 주제와 관련된 수집한 자료는 필요한 부분의 수기, 복사, 촬영, 스캐닝 등을 활용하여 콘텐츠로 만들고 스크랩을 한 다음, 찾기 쉽도록 자료의 출처, 날짜, 특징 등을 메모하여 체계화 함

◆ 웹사이트를 통한 아이디어 수집

- 웹사이트
 - ❖ 디자인 매거진이나 블로그, 디자인 포털을 통해 아이디어를 쉽게 얻을 수 있는 경로

자료 영역	검색 경로
사진 이미지	www.gettyimages.com www.inmagine.com www.photos.com www.flickr.com
일러스트레이션	www.illustrationx.com www.picturebook-illust.com
폰트 위주	www.abstractfonts.com www.dafont.com www.myfonts.com www.fontsquirrel.com
컬러 계획	www.colourlovers.com www.creativecolorschemes.com

◆ 방송, 전시회, 강연 등을 통한 아이디어 수집

- 안내 책자 및 인쇄물을 직접 입수하거나 방송 미디어를 통해 자료 수집
- 온라인 콘텐츠는 최근의 이슈, 사회 및 소비 트렌드, 스타일 트렌드 등을 수시 파악
 - ❖ 유연한 아이디어션을 위한 경로



아이디어 전개를 위한 자료 수집



수집된 자료의 체계화

◆ 컴퓨터 폴더 생성을 통한 자료 정리

- 디지털화 된 이미지 자료는 폴더 명에 따른 순차적 구성이 될 수 있도록 파일 명 원칙을 정하여 저장

◆ 이미지 스크랩북 작성

- 자료는 스크랩북에 체계화 하고, 부착 시에는 자료의 출처나 필요 설명을 병치함으로써 자료의 활용 가치를 높임

◆ 파일 철 활용

- 자료의 출처와 날짜, 자료에 대한 관련 지식, 정서적인 판단 등을 기록하여 자료와 함께 보관함

◆ 인터넷 검색, 촬영 및 복사 등을 통해 스크랩으로 작성한 자료

- 초기 단계에만 필요한 것이 아님
- 시안 제작을 위한 시각화 참조를 위한 역할, 최종 디자인의 완료 단계에서도 유용하게 활용 할 수 있음
- 디자인 개발자는 자료 카테고리를 정하여 지속적으로 업데이트가 필요함



수집된 이미지 자료를 대상으로 무드보드 작성

◆ 그룹핑 · 배치

◆ 콘셉트구체화

◆ 이미지 작업

- 수집된 이미지의 가치를 높이는 방안
 - ❖ 수집된 이미지를 정리하는 스케치 단계



아이디어 전개를 위한 자료 수집



무드보드 작성

- ◆ 개념 도출을 위한 심층적인 조사 방법이 아님
- ◆ 이미지 배치를 빠른 속도로 진행하는 것이 필요함
- ◆ 무드보드 작성자의 직관에 의한 감성적 접근을 통하여 이미지 그룹핑을 할 수 있음

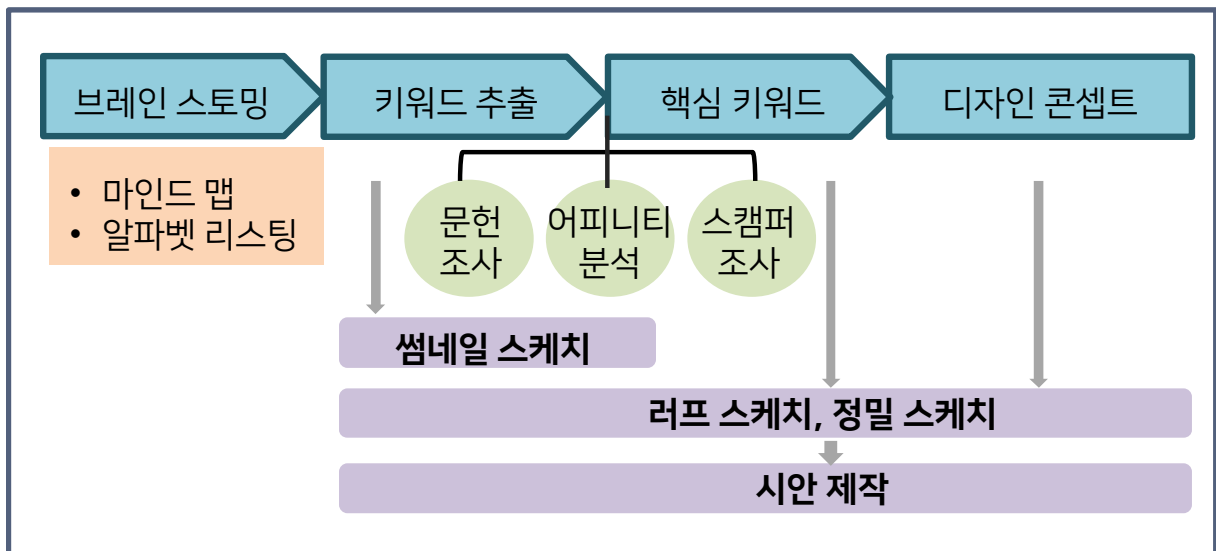


아이디어 스케치의 개념과 활용 범위

◆ 아이디어 스케치

- 창의적 아이디어 표현 및 발전하여 의사 소통할 수 있도록 도와주는 도구
 - ❖ 아이디어 초기 생성 단계
 - ❖ 디자인 결과물 구체화
 - 전반적인 단계에서 창의성을 보존하고 발전시키는 핵심적인 역할을 함

◆ 창의적 발상 단계를 통한 아이디어 스케치





아이디어 스케치 전개

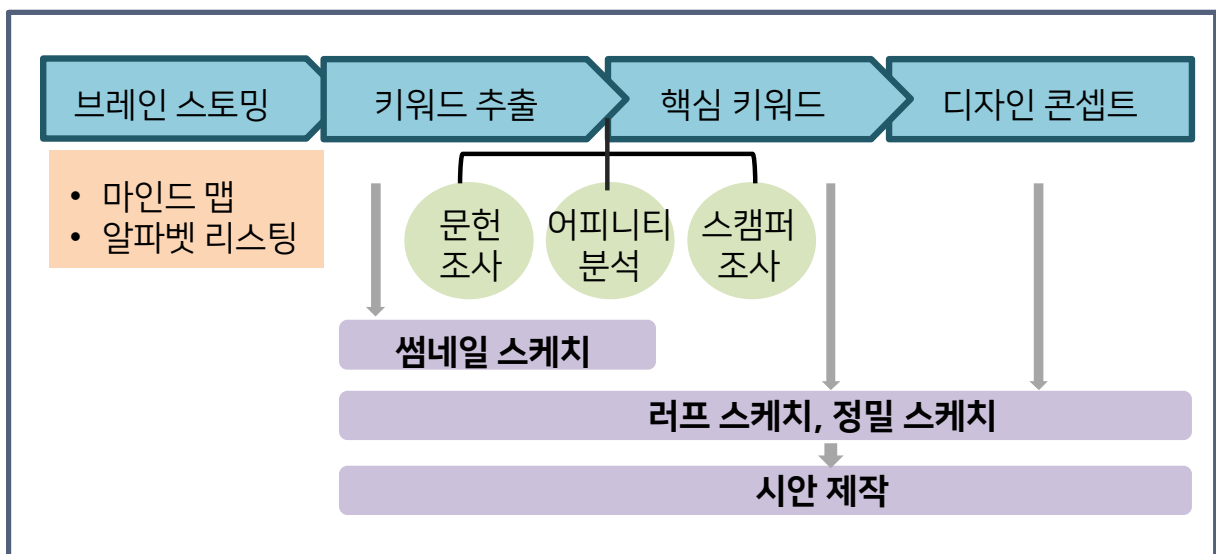


아이디어 스케치의 개념과 활용 범위

◆아이디어 스케치

- 창의적 아이디어 표현 및 발전하여 의사 소통할 수 있도록 도와주는 도구
 - ❖ 아이디어 초기 생성 단계
 - ❖ 디자인 결과물 구체화
 - 전반적인 단계에서 창의성을 보존하고 발전시키는 핵심적인 역할을 함

◆창의적 발상 단계를 통한 아이디어 스케치





아이디어 스케치의 종류

◆ 썸네일 스케치(Thumbnail sketch) 개요

- 아이디어 발상 초기에 떠오르는 최초의 생각이나 형상, 초기 콘셉트를 빠르게 다수로 표현하는 스케치 과정
- 계열화 되지 않은 창의성을 최대한 발현할 수 있음
- 짧은 시간에 표현하므로 디자인 개발자의 의식 흐름을 따라 갈 수 있음
- 작은 크기로 표현하므로 핵심적인 아이디어를 추출 할 수 있음
- 특별한 드로잉 기술이 없이도 쉽게 표현 할 수 있어 스케치 접근성이 높음
- 수첩과 연필 등 휴대 간편한 도구로 표현 할 수 있어 수시로 떠오르는 아이디어를 즉시적으로 기록 할 수 있음
- 작은 공간에 많은 양을 스케치 할 수 있어 핵심 아이디어뿐만 아니라, 스케치 전개 순서에 따른 체계적 연결을 통한 아이디어의 계열화가 가능함

◆ 러프 스케치(Rough sketch)

- 썸네일 스케치 이후 콘셉트가 시각화 된 상태의 대략적인 스케치
- 디자인 개발 방향을 검토하고 공유하기 위한 스케치 방식
- 시안 개발을 위한 초기 연출 방식을 포함
- 구체적으로 진행되는 아이디어를 가시화 할 수 있음

◆ 러프 스케치(Rough sketch) 특성

- 콘셉트 구체화로 진전된 아이디어를 개괄적으로 가시화하여 확인할 수 있음
- 디자인 개발자의 표현 스타일을 어느 정도 반영할 수 있음
- 디자인 시안을 예측할 수 있는 적절한 크기로 구현할 수 있음
- 시각적 연출을 구체화하기 전에 표현 매체에 대한 일차적인 계획을 할 수 있음
- 형태의 음영과 컬러 연출 등을 함으로써 스케치를 바탕으로 하는 시안 제작 결과에 대해 어느 정도 예측 할 수 있음



아이디어 스케치의 종류

◆ 콤프 스케치(Comprehensive sketch) 개요

- 하나의 디자인 안을 선택하기 위하여 완료 결과물과 같은 수준으로 표현하는 것으로 시안용 스케치를 의미하며 정밀 스케치라고도 함
- 클라이언트나 디자인 기획자에게 디자인의 제작 의도를 정확하게 알리기 위하여 형태 및 컬러, 입체감 등을 충실하게 묘사함
- 일러스트레이션 위주의 인쇄물이나 포스터와 같이 이미지를 통한 메시지 비중이 높은 매체를 제작하기 위해서는 표현 방법의 구체화까지 이어져 콤프 스케치가 시안의 역할을 함
 - ❖ 러프 스케치 중 시안 제작을 위한 스케치 안을 선정하여 표현 방법을 구상함
 - ❖ 단색으로 형태 및 이미지 바탕 스케치 한 후 형태 및 이미지를 수정, 보완함
 - ❖ 컬러펜과 색상 톨을 정밀하게 적용하여 색, 질감, 양감 등을 연출함
 - ❖ 시안으로서 역할을 할 수 있도록 세부 드로잉을 완성함

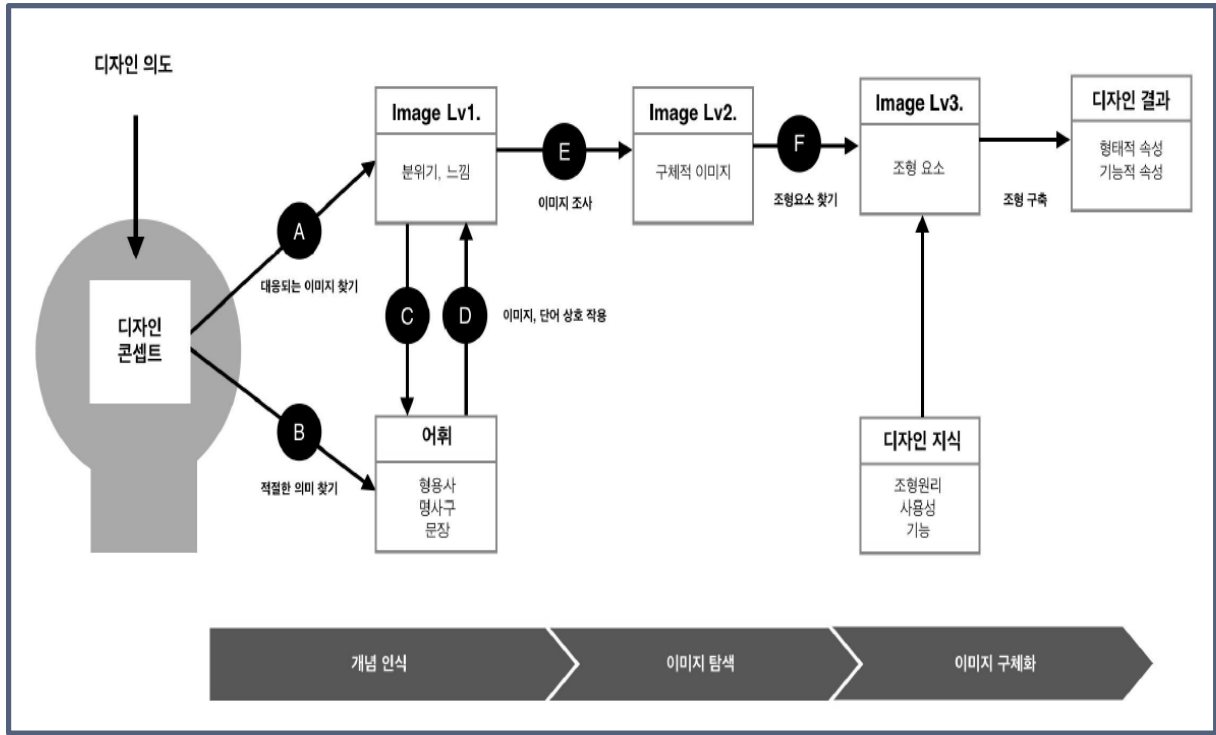


무드보드 이미지 처리 과정의 인지적 해석



무드보드의 이해

◆ 무드보드 제작에서 이미지의 전개 단계



◆ 무드보드

- 수집한 이미지를 정해진 공간에 배치하는 이미지 정보시각화 도구
- 디자인 미학, 스타일, 사용 환경, 사용자 집단 등 정의
- 디자이너 해석에 따라 2차원적인 이미지를 콜라주 기법 및 방식으로 진행



무드보드는 무엇인가?



무드보드(Mood Board)란

- ◆ 무드(분위기)를 보드에 표현하는 것을 말함
- ◆ 보통 이미지나 텍스트 사진 등을 조합하여 하나의 보드에 자신의 디자인을 제작
- ◆ 제작에 들어가기 전 다양한 틀을 만드는 과정
- ◆ 다양한 요소를 사용해 연출



왜 무드보드 필요한가?

- ◆ 방향성을 못 잡을 경우 도움될 수 있는 방법
- ◆ 현재 기분을 그대로 보드에 나타낸 것
- ◆ 디자인 컨셉을 보다 더 확고하게 잡는데 도움
- ◆ 현재 프로젝트에 초점을 두고 무드보드를 참고하는 식 진행하는 것이 올바른 디자인 제작 과정
- ◆ 현 디자인에 영향을 끼치더라도 그대로 따라해서는 안됨



무드보드 어떻게 만들까?

- ◆ 내부적으로 디자인 방향성을 만들어 내는 브랜딩의 기본적인 툴
- ◆ 디자인 전에 실패를 피하기 위해 점검



무엇이 좋은 무드보드 디자인일까?



어린이 소셜 미디어 앱

- ◆ 먼저 색감 이미지 등 사용자가 보기 편하게 배치
- ◆ 컨셉을 확실하게 잡으면 앞으로 디자인 방향성 잃지 않고 신속 정확하게 디자인 제작 가능
- ◆ 무드보드를 구성 할 때 염두에 두어야 할 가장 주요한 측면은 사용자



피트니스 코칭 앱

- ◆ 컨셉을 잘 살려 역동적이고 스포티한 느낌을 잘 표현한 무드보드
- ◆ 앱의 테마, 캐릭터 및 시각적 디자인을 어떻게 생각해 냈고 표현했는지를 잘 나타내고 있음
- ◆ 운동과 걸맞은 테마로 다양한 감정을 공유



무엇이 좋은 무드보드 디자인일까?



감성 무드보드

- ◆ 선명한 선과 깔끔하고 세련된 레이아웃과 함께 단순, 평평한 아이콘들이 이 앱의 디자인 요소
- ◆ 감정에 따른 이미지들이 적절하게 배치
- ◆ 색감 컨셉 역시 감정과 매칭이 되게 잘 표현



생동감 넘치는 신발 앱

- ◆ 화려한 앱 무드보드 뿐 아니라 신발 모형도 다수 제공하여 다른 분위기를 연출
- ◆ 과감한 색상과 인상적인 이미지의 콜라주를 하며 개발의 방향성에 큰 도움을 주는 무드보드
- ◆ 방향과 제작과정이 거의 담겨있는 섬세한 무드보드



금지된 것은 없음

- ◆ 좋아하는 로고가 있나요?
 - 저작권 걱정 없이 디자인이 무엇인지 확인할 수 있는 기회
- ◆ SNS 계정
- ◆ 핸드폰 이미지
- ◆ 유명한 사진
- ◆ 조각상
- ◆ 전시회
 - 모든 것들이 영감이 될 수 있음
 - 색상만 중요한 것 아님!



무드보드 어떻게 만들까?



금지된 것은 없음

◆ 좋아하는 로고가 있나요?

- 저작권 걱정 없이 디자인이 무엇인지 확인할 수 있는 기회

◆ SNS 계정

◆ 핸드폰 이미지

◆ 유명한 사진

◆ 조각상

◆ 전시회

- 모든 것들이 영감이 될 수 있음
- 색상만 중요한 것 아님!



무드보드

◆디자인 제작의 초석

- 디자인의 속도 효율 측면에서 긍정적 경험
 - ❖ 방향성이 잘 잡히지 않고 막막할 때 무드보드 = 좋은 열쇠