

Basic Design Principles

목 차

- Getting Back to Basic
- 디지털 컬러
- 변화와 통일성
- 움직임
- 무게와 균형
- 홀수
- 이미지 나누기



Getting Back to Basic

○ Abstract Shapes and Color

- Real 보다 Abstract에 초점을 맞춘다
- 창조하기 위해서는 옛 것을 보려고 노력해야 한다.
- 이미지와 텍스트는 디자인 요소로써 다루야 한다.

○ Really See Your Design

- 누군가에 의해 디자인 된 것은 쉽게 평가된다
- 내가 볼 때 찾을 수 없었던 결점은 director의 모니터에서 쉽게 찾을 수 있다
- 내 디자인과 많은 시간을 보내다 보면 세부목록을 무시하기 어려워진다.
- 새롭게 디자인을 볼 때 문제점이 보인다



Getting Back to Basic

○ Using Color

- 색깔은 강력한 설계 도구
- 색깔은 감정과 분위기를 표현한다
- 회색과 노란색의 느낌을 떠올려 보라

○ Afterimages

- 빨간 색의 잔상은 녹색, 파란색의 잔상은 주황색
- 잔상은 균형을 맞추려는 현상이다.



Getting Back to Basic

○ Finding Complementary Colors

- 조화되는 색깔은 모두 보기 좋은 색깔이어야 한다
- 상보적인 두 컬러는 수레바퀴의 정 반대의 색깔이다.

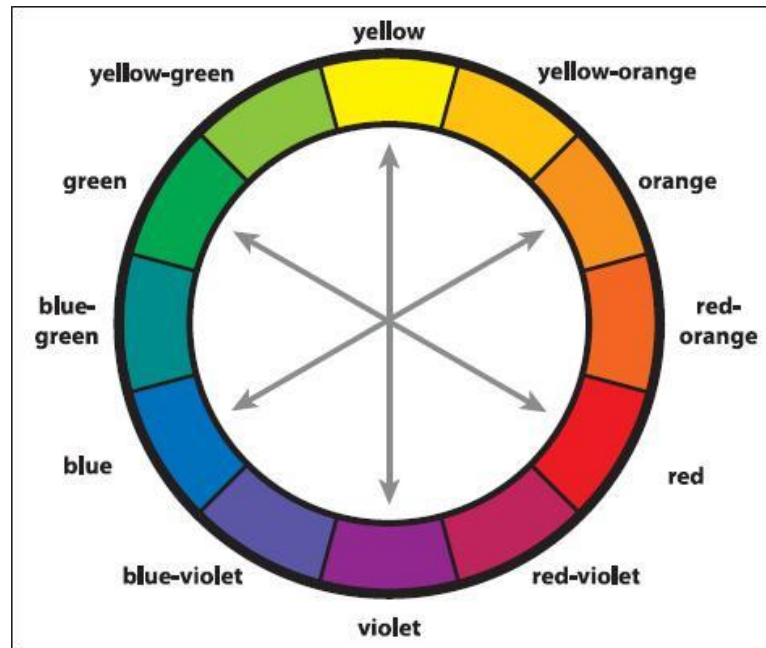


Figure 4.2 Complementary colors are found directly opposite each other on the color wheel.



Getting Back to Basic

Using More than Two Color

- 섞으면 은은한 회색이 된다.

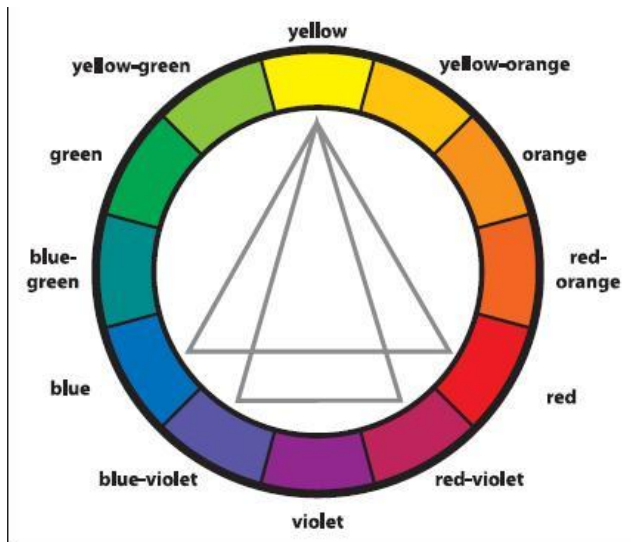


Figure 4.4 Using either type of triangle, you can find three colors that will mix to a neutral gray. Spin the triangles to see all of the possible color combinations.

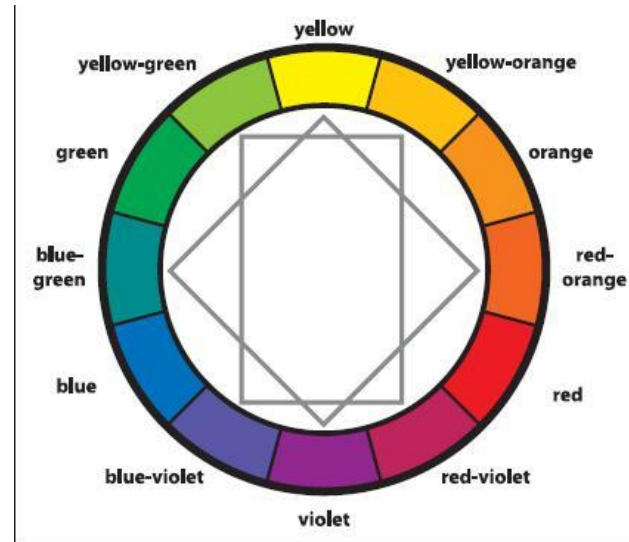


Figure 4.5 Using a rectangle or square, you can find four colors that will mix to a neutral gray. Spin the square or rectangle to see all of the possible color combinations.



Getting Back to Basic

○ Balancing Color Strength

- 같은 양의 사용으로 노란색이 보라색을 제압하고 있다.
- Figure 4.7은 밸런스가 적절히 맞다.



Figure 4.6 The yellow and purple cover an equal amount of space, but the yellow overpowers the purple.



Figure 4.7 The yellow and purple don't cover an equal amount of space. There is now less yellow, but the design is much closer to balancing visually.



Getting Back to Basic

○ Color Temperature

- 디자인에 분위기를 연출하기 위해 사용된다.
- 온도에 따라 각기 다른 감정이 연상된다
- 게임의 분위기를 잘 느끼게 도와준다



디지털 컬러

○ RGB

- 레드, 그린, 블루
 - 컴퓨터 그래픽이나 TV 등에 쓰임

○ CMYK

- 싸이언(청록색), 마젠타(적보라색), 옐로, 블랙
 - 인쇄물에 쓰임

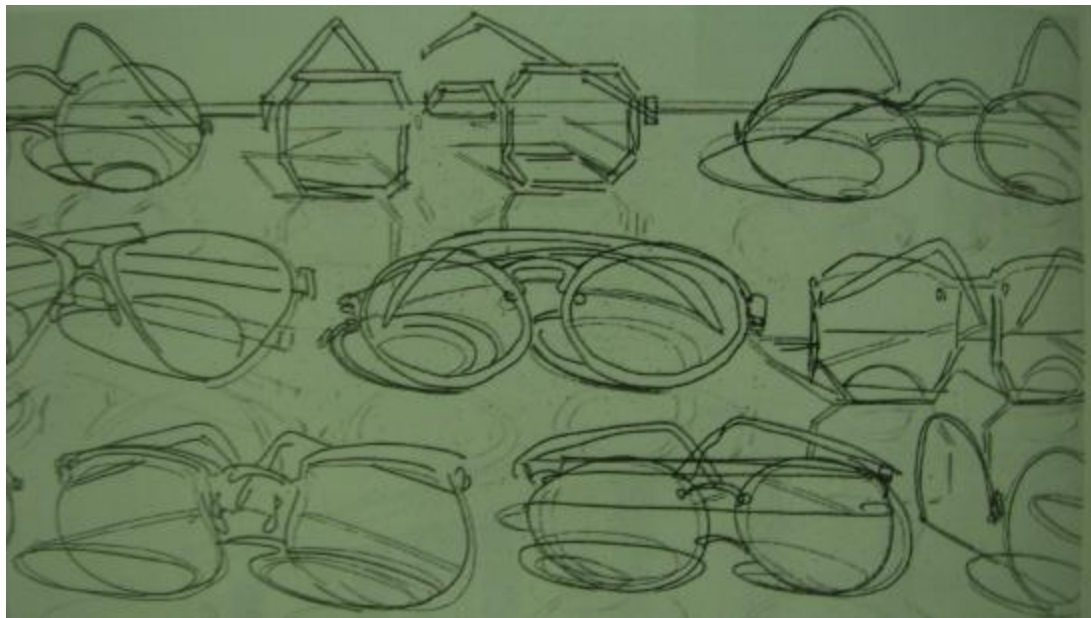
○ HSB

- 색상, 채도, 명도
 - 컴퓨터 그래픽스에서 색을 기술할 때 사용되는 색 모델



변화와 통일성

- 너무 정확히 같아도 흥미 없는 디자인이 될 수 있다
 - 약간의 변화는 눈이 즐거운 디자인이 되기 위해 필요로 한다
- 비슷한 색과 크기를 반복함으로써 통일된 디자인을 완성한다
 - 서로가 유사한 타원형과 선적인 요소 그리고 또 다른 기하학적 형태의 반복



움직임

- 정지해 있는 이미지도 움직임의 느낌을 전할 수 있다
 - 비스듬한 선은 움직임의 느낌을 준다
 - 레이싱 게임을 만들때 고려해볼 만 하다.

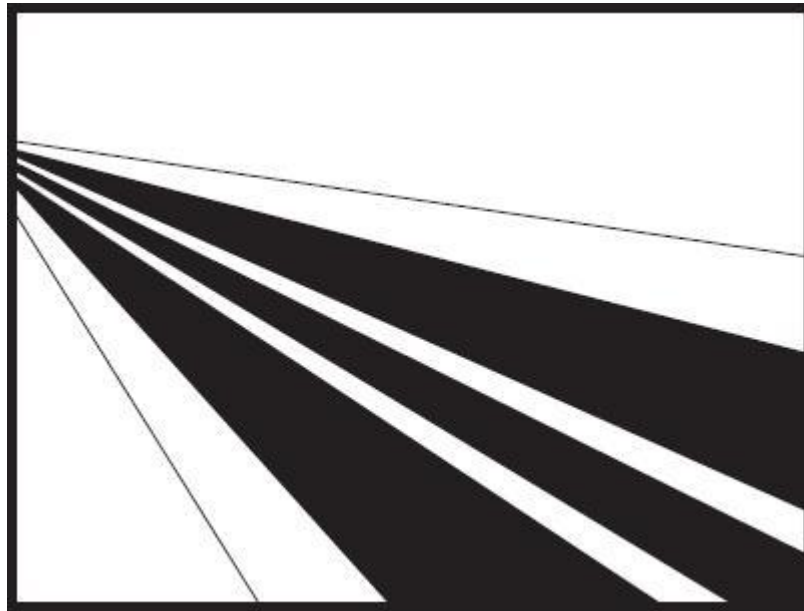


Figure 4.17 These angled lines create a feeling of motion.



움직임

- 움직임과 반대되는 힘과 안정성의 느낌
 - 수직과 수평선은 안정적인 느낌을 준다
 - 도시를 걷는 가상 게임을 만들 때 고려해볼 만 하다.

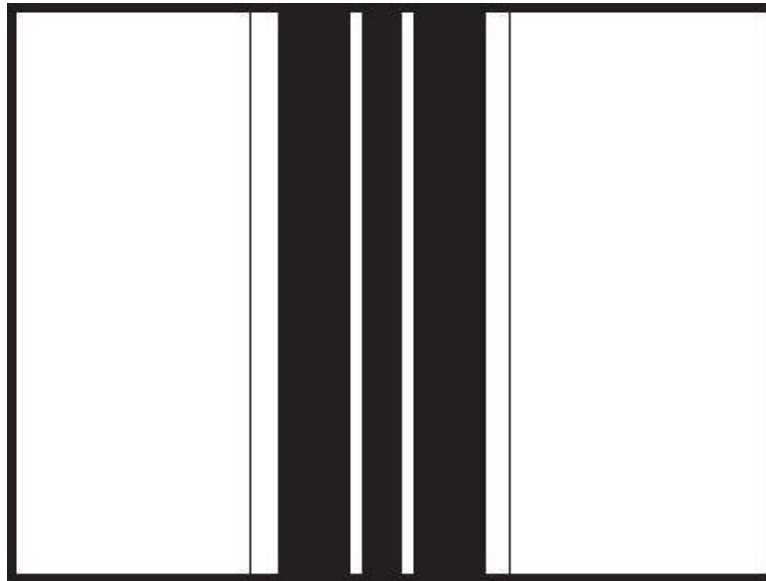


Figure 4.18 The solid vertical lines give the appearance of strength and stability.



무게와 균형

- 어두운 부분은 무겁게 나타나고 밝은 부분은 가볍게 느껴진다.
 - 시각적인 무게는 색깔, 크기, 모양에 영향을 미칠 수 있다
- 우리는 균형 잡힌 상태의 물체를 보는 것에 익숙해져 있다.
 - Figure 4.21 은 균형이 잡혀있지 않은 이미지 이다.

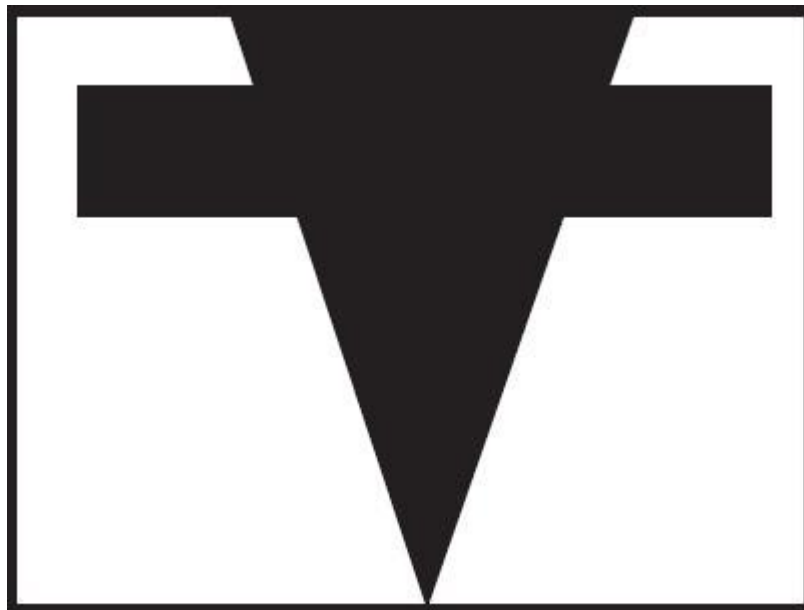


Figure 4.21 This design is top-heavy. It looks as though it would be easy to tip over.



무게와 균형

- 불균형은 디자인을 긴장감 있게 해준다
 - 균형 있는 디자인은 안정감을 주지만 매우 지루해질 수가 있다.
 - 불균형 디자인은 시각적인 무게를 줄일 수도 있다.



홀수

- 반복되는 물체는 홀수로 나열하는 것이 호감이 간다.
 - center object를 가지고 있다.
 - 이는 전체적으로 안정되게 보일 수 있다.
- 수가 작을 때만 효과가 있다
 - 2, 4, 6 보다는 1, 3, 5가 흥미로워 보인다.

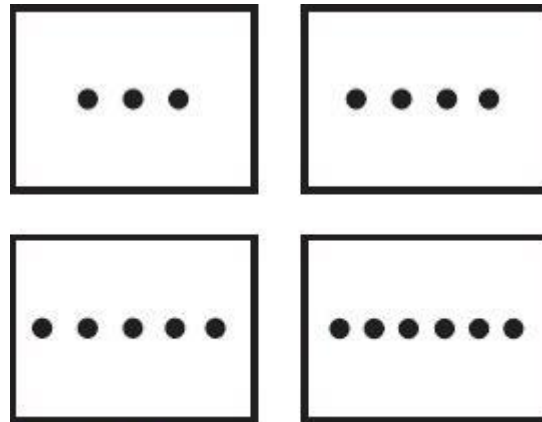


Figure 4.22 Notice how the odd numbers seem more interesting.



이미지 나누기

- 이미지를 보기 좋게 나누는 방법
 - $1/2$, $2/3$, $1/4$...

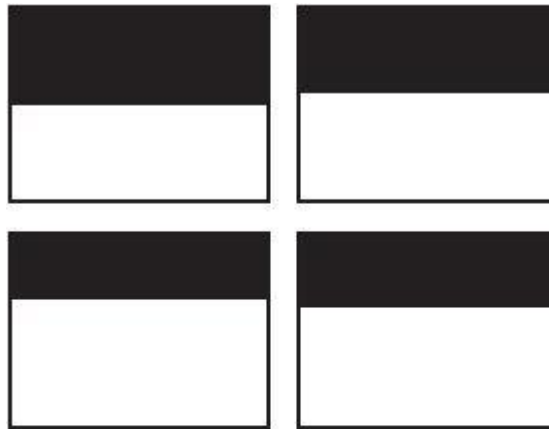


Figure 4.23 The images on the left are divided in half and in thirds. Notice how this is more visually pleasing than dividing an image at positions that are a little off.

