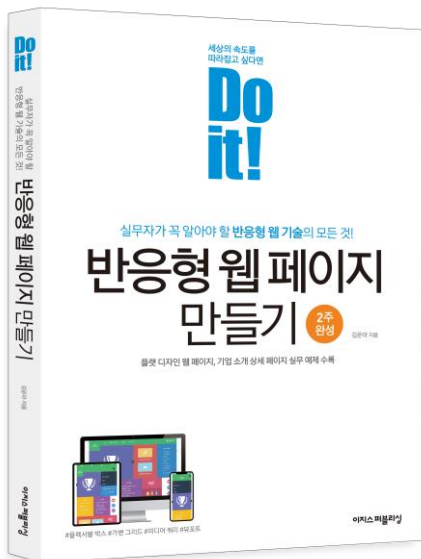


세상의 속도를  
따라잡고 싶다면

**Do  
it!**

실무자가 꼭 알아야 할 반응형 웹 기술의 모든 것!

# 반응형 웹 페이지 만들기



**이지스퍼블리싱(주)**

# 가변 그리드 이해하기



02-1 가변 그리드란?

02-2 가변 마진 설정하기

02-3 가변 패딩 설정하기

02-4 가변 폰트 설정하기

02-5 가변 이미지와 가변 동영상

## 02-1 가변 그리드란?

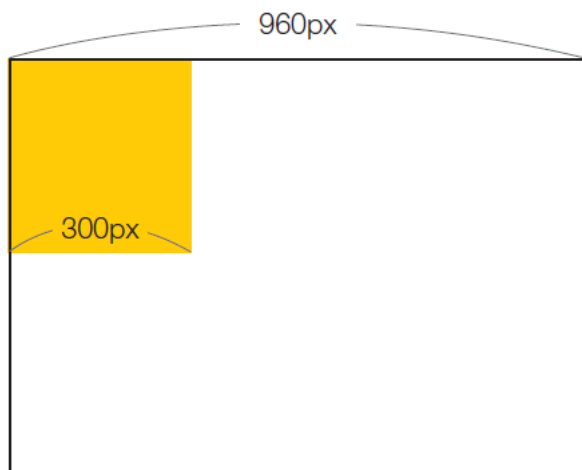
### 가변 그리드 공식

- 가변 그리드는 정해져 있는 다음 공식에 의해 정확한 가변 크기의 박스를 만들어야 함.

(가변 크기로 만들 박스의 가로 너비 ÷ 가변 크기로 만들 박스를 감싸고 있는 박스의 가로 너비)  
× 100 = 가변 크기의 값

**Do it! 실습**

서로 다른 크기의 박스를 가변 크기로 변환하기



예:  $(300\text{px} \div 960\text{px}) \times 100 = 31.25\%$

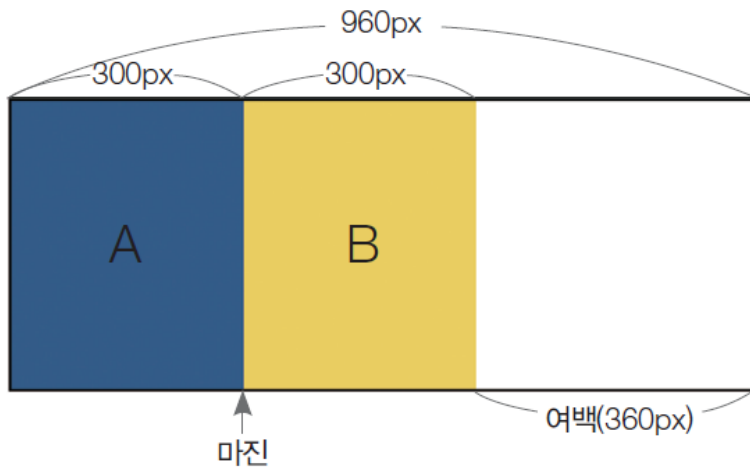
## 02-2 가변 마진 설정하기

### 가변 마진 설정 공식

- 가변 그리드의 공식을 적용하여 가변 마진값을 다음과 같이 계산함.

(가변 마진을 적용할 마진값 ÷ 적용할 박스를 감싸고 있는 박스의 가로 너비)  
× 100 = 가변 마진값

**Do it! 실습** ▶ 고정 마진을 가변 마진으로 변환하기



예:  $(360\text{px} \div 960\text{px}) \times 100 = 37.5\%$

## 02-3 가변 패딩 설정하기

### 가변 패딩 적용 공식

- 가변 패딩을 적용할 때는 일반적으로 '방법 1'을 사용하고, 제한적인 조건이 있을 때는 '방법 2'를 사용함.
- 방법1 - 기본 방법

$(\text{가변 패딩을 적용할 패딩값} \div \text{적용할 박스를 감싸고 있는 박스의 가로 너비}) \times 100 = \text{가변 패딩값}$

- 방법2 - 제한적인 조건이 있을 때

$(\text{가변 패딩을 적용할 패딩값} \div \text{적용할 박스를 감싸고 있는 박스의 가로 너비}) \times 100 = \text{가변 패딩 \% 값}$

**Do it! 실습**

가변 패딩 직접 적용하기

## 02-4 가변 폰트 설정하기

### 가변 폰트 적용 공식

- 반응형 웹에서 글자 크기를 상대적인 단위로 사용할 때 상속 문제를 해결해주는 방법을 가변 폰트라고 함.

(가변 폰트를 적용할 글자 크깃값 ÷ 적용할 요소를 감싸고 있는 요소의 글자 크깃값) = 가변 폰트값



▶ 공식을 적용하지 않을 때(왼쪽)와 공식을 적용했을 때(오른쪽)

## 02-4 가변 폰트 설정하기

---

### rem 단위 - em 단위의 상속 문제를 해결!

- rem 단위는 최상위인, 즉 웹 문서의 시작 태그(<html>, </html>)를 기준으로 하기 때문에 상속 문제가 발생하지 않아 유용하게 사용할 수 있음.

### vw, vh, vmin, vmax 단위 - 진정한 가변 폰트

- 가변 폰트는 em단위의 글자 크기로 인해 발생하는 상속 문제를 공식을 이용해서 해결하려는 방법일 뿐, 글자가 브라우저의 비율에 따라 줄어들거나 늘어나지는 않음.
- 하지만 vw, vh, vmin, vmax 단위를 사용하면 브라우저의 비율에 따라 글자 크기가 늘어나거나 줄어듦.
- 예를 들어 vw(viewport width) 단위는 다음과 같이 계산할 수 있음.

$(\text{vw 단위를 적용할 글자 크깃값} \times \text{브라우저의 너비값}) \div 100 = \text{크깃값}$

## 02-5 가변 이미지와 가변 동영상

### 비율에 상관없이 가변적인 멀티미디어 요소 만들기

- 기존의 웹사이트에서는 문제가 없었지만 브라우저의 비율에 따라 웹사이트의 구조가 늘어나거나 줄어드는 가변형 레이아웃에서 브라우저 너비에 맞는 이미지나 기타 멀티미디어 요소도 가변적으로 작동하게 만들어야 함.



▶ 멀티미디어 요소가 가변적으로 작동하는 모습





# 감사합니다.

제품을 바람직하게 디자인한다는 것은  
총체적인 사용자 경험을 디자인하는 것이다.

Designing the right product is actually  
designing the user's experience.

도널드 노먼

Donald Norman