

## 웹디자인기능사 필기요점정리 <Part 1 디자인개론>

### 1. 근대 디자인의 역사 75%

1. 미술공예운동 -> 윌리엄 모리스  
-수공예 부흥운동, 기계에 의한 대량생산 부정  
-독일공작, 바우하우스, 아르누보에 영향 끼침
2. 아르누보 -> 헨리 반 데 벨데  
-식물을 모티브로 한 곡선미, 추상형식, 화려한 색채  
1)유겐트스틸-독일식 아르누보  
2)세션(분리파)-오토 와그너, 조셉 호프만  
-클래식한 직선미, 기하학적인 개성
3. 기능주의 -> 루이스 설리반  
-아름다움보다는 기능의 편리함과 만족함을 우선
4. 독일공작연맹(DWB) -> 헤르만 무테지우스  
-양질화, 규격화, 객관적&합리적 미술 주장  
-바우하우스 설립에 큰 영향
5. 큐비즘(입체주의) -> 마티스, 브라크, 피카소  
-기하학형태로 환원, 이차원적인 면의 분할로 재구성
6. 구성주의  
-급진적인 성격, 러시아(소련)에서 일어남
7. 데 스틸(신조형주의)  
-일체화, 기하학적인 형태  
-삼원색과 흑,백,회색만을 사용
8. 퓨리즘(순수주의)  
-입체주의 계승, 필요 없는 장식 배격  
-간결, 정확한 조형미 추구(실생활 도구 디자인)
9. 바우하우스  
-월터 그로피우스가 설립한 종합조형학교  
-기능적이고 합목적적인 새로운 미를 추구함
10. 아르데코(반 아르누보)  
- '장식미술'을 의미함  
-기능적이고 고전적인 직선미추구  
-낙관적이고 향락적 분위기

### 2. 현대 디자인의 역사 80%

1. 다다이즘  
-허무주의 표방, 기존의 예술체제 부정
2. 초현실주의  
-다다이즘의 영향을 받음  
-무의식의 발현  
-프로타주, 데칼코마니, 콜라주 기법
3. 추상 표현주의 -> 잭슨 폴락  
-칸딘스키(뜨거운 추상), 몬드리안(차가운 추상)
4. 포트스 모더니즘  
-멤피스(이탈리아의 디자인단체)
5. 팝아트  
-미국 뉴욕 중심으로 전개  
-상업적이고 반 미술적인 사고방식
6. 옹 아트  
- '시각적 미술'이라는 뜻(옵티컬 아트의 약칭)  
-팝 아트에 대항, 다이내믹한 분위기
7. 미니멀 아트  
-최소한의 예술  
-극단적인 간결성, 기계적인 엄밀성

#### <참고>

- 한국: 1970년대 산업디자인의 성장기
- 스칸디나비아: 실내생활과 관련된 디자인 발달
- 런던박람회: 세계 최초의 산업 대 박람회

## 웹디자인기사 필기요점정리 <Part 1 디자인개론>

### 3. 디자인 일반 70%

#### 1. 디자인의 의미

- 사전적 의미로는 '의장', '도안', '계획', '설계'등
- 라틴어의 '대시그나레(Designare)'에서 유래
- 수립한 계획을 목적에 맞게 설계하고 발전시켜 나가는 것, 또는 그 과정

#### 2. 디자인의 조건

- 합목적성,경제성,심미성,독창성(디자인의 4대조건)
- 질서성

#### 3. 디자인의 과정

- 발의>확인>조사>분석>종합>평가>개발>전달

#### 4. 디자인의 요소

- (1)개념요소-눈으로 볼 수 없고 실제로도 존재하지 않지만 존재한다고 지각되는 요소

- ① 점: 위치만 가지는 요소, 선의 한계 또는 교차
- ② 선: 속도감, 방향, 강약, 면의 한계 또는 교차
- ③ 면: 입체의 한계 또는 교차

- 적극적인 면(현실적인 면):점의 확대, 선의 이동 또는 확대

- 소극적인 면(이념적인 면):점의 밀집, 수많은 선의 집합

- ④ 입체: 면이 이동한 자취 또는 면의 집합, 형태와 깊이감을 지님

- (2)시각요소-실제로도 존재하고 지각이 가능한 요소

- ① 형: 2차원 요소 ② 형태: 3차원 요소 ③ 크기
- ④ 색채 ⑤ 질감(촉각에 의한 질감,시각에 의한 질감)
- ⑥ 빛과 명암

- (3)상관요소-디자인 요소들의 결합

- (4)실제요소

#### <참고>

##### 형태

- 이념적 형태(순수, 추상형태):점, 선, 면 등이 해당하고 지각이 불가능함
- 현실적 형태-자연적 형태, 인위적 형태(지각가능)
- 유기적인 면: 자연적, 활발하고 자유로운 느낌
- 무기적인 면: 기계적으로 생성된 기하학적인 면

### 4. 디자인의 원리 75%

#### 1. 균형(Balance)

- 물리적 구조와 색채에서 시각적인 안정감을 주는 것
- (1) 대칭: 선대칭, 방사대칭, 이동대칭, 확대대칭
- (2) 비대칭

#### 2. 비례(Proportion)

- 요소의 전체와 부분을 연관시켜 상대적으로 설명하는 것
- 황금비례(1:1.6184)
- 르 코르뷔제의 '모듈러'

#### 3. 율동(Rhythm)

- 요소의 규칙적인 특징을 반복하거나 교차시키는데서 오는 움직임
- (1) 반복과 교차: 가장 간단한 형태의 율동
- (2) 점이(점층): 반복보다 복잡하고 강한 운동감
- 색채의 점이: 그라데이션
- (3) 방사

#### 4. 동세(Movement)

- 방향, 각도 등을 강조하거나 과장하여 움직임을 표현하는 것

#### 5. 통일(Unity)과 변화(Variety)

- 통일: 하나의 규칙으로 단일화시키는 것
- 변화: 통일의 일부에 변화를 주는 것

#### 6. 강조(Accent)와 대조(Contrast, 대비)

- 강조: 단조로움을 피하기 위해 일부 요소를 다르게 표현하는 것
- 대조: 서로 다른 영역이 대립되는 것

#### 7. 조화(Harmony)

- 통일과 변화, 균형감이 안정적으로 결합된 상태
- (1)유사조화: 친근감과 부드러움
- (2)대비조화: 극적효과, 긴장감

## 웹디자인기능사 필기요점정리 <Part 1 디자인개론>

### 5. 디자인과 마케팅 60%

#### 1. 마케팅의 조건

- 고객의 필요에 맞추어야 함
- 기업과 제품중심에서 소비자중심으로 발전되어야 함.
- 이윤을 창출해야 함

#### 2. 마케팅의 구성요소

- 4P :Product(제품), Price(가격), Place(유통), Promotion(촉진)
- 마케팅믹스: 각 구성 요소들을 적절하게 조합하여 최대의 효과를 높이는 것

#### 3. 제품 수명주기

- (1)도입기: 수익보다 홍보에 중점, 경쟁자가 없으므로 고가정책으로 진행
- (2)성장기: 매출과 이윤증가, 경쟁 시작
- (3)성숙기: 성장률 둔화, 이익감소, 경쟁극심
- (4)쇠퇴기: 신상품 개발에 주력

#### 4. 소비자 구매과정(AIDMA법칙)

- Attention: 주의
- Interest: 흥미
- Desire: 욕구
- Memory: 기억
- Action: 행동

#### 5. 시장 세분화 기준

- (1)지리적 변수
  - 지방, 국가크기, 도시크기, 인구 밀도, 기후 등
- (2)인구 통계학적 변수
  - 나이, 생애주기, 성별, 소득 등
- (3)심리적 변수
  - 사회적 계층, 라이프스타일, 성격 등
- (4)행동적 변수
  - 구매 또는 사용상황, 제품에 대한 태도, 구매자의 상태, 사용률 등

### 6. 디자인의 발상 55%

#### 1. 모방디자인: 형태, 기능을 그대로 모방, 디자인 활동의 기초

#### 2. 수정디자인: 형태의 일부만 수정, 우리나라의 경우 대부분 이에 속함

#### 3. 적응디자인: 새로운 용도, 형태를 창조, 개도국이 취해야 할 디자인 방향

#### 4. 혁신디자인: 새로운 용도, 형태, 기능을 창조, 선진국이 취해야 할 디자인 방향

### <참고>

#### 아이디어 발상법

- 브레인스토밍 법: 일정 주제 아래, 10명 이내의 인원이 자유스런 발언 중 새 아이디어를 얻는 방법 (오즈번이 고안)
- 시네틱스 법: 2개 이상의 것을 결합한다는 뜻, 분석 제품과 가장 유사한 것을 참고로 개선책을 찾는 방법

#### 디자인 문제 해결 과정

- 계획>조사>분석>종합>평가

#### 매슬로우의 욕망 모델

- 생리적 욕구>생활보존의 욕구>사회적 욕구>존경취득의 욕구>자아실현의 욕구

### 7. 편집디자인 60%

#### 1. 편집디자인의 형태별 분류

- 시트형태: 안내장, 명함, DM 등 낱장 형식
- 스프레드 형태: 신문, 카탈로그, 팸플렛 등 펼쳐고 접는 형식
- 서적 형태: 잡지, 매뉴얼, 브로슈어, 서적 등 제본 형식

#### 2. 편집디자인의 구성요소

##### (1)레이아웃

##### (2)타이포그래피

##### (3)글꼴

- 명조체(바탕체): 본문 기본서체, 여성적이고 섬세, 우아함(세리프체->글자 끝 부분에 돌기가 있는 서체)
- 고딕체(돋움체): 남성적이고 힘차다(산세리프체->돌기가 없는 서체)

## 웹디자인기능사 필기요점정리 <Part 1 디자인개론>

### 8. 광고매체 50%

광고 매체의 종류

-4대 매체: 신문, 잡지, TV, 라디오

#### 1. 신문광고

-신뢰성, 설득성, 보관성, 안정성, 편의성, 경제성

-장점: 신뢰도가 높고 넓은 독자층 확보, 주목율이 높고 전국적이고 지역적 광고에 적합,

-단점: 매체로서 짧은 수명, 독자를 선택할 수 없으며 다른 광고나 기사의 영향을 받을 수 있음

#### 2. 잡지광고

-장점: 매체로서의 긴 생명력, 회람율이 높음, 컬러 인쇄 효과가 좋고 감정적인 무드광고에 적합함, 특정 광고 대상 선정이 가능함

-단점: 빠른 광고 효과를 볼 수 없고 신속한 정보 전달이 어려움, 제작비 상승의 가능성

#### 3. TV 광고

-장점: 전달 매체로서의 영향력이 대단히 크고 반복 광고 효과가 높음, 광고시간대 선별이 가능하고 시청자의 반응이 빠름

-단점: 광고로서의 짧은 수명, 비용이 비싼 편이고 시청률에 따른 영향이 큼

#### 4. 라디오 광고

-장점: 신속한 전달 광고에 적합, 장소에 제한이 없고 반복적 광고에 적합

-단점: 다양성에 제약이 있고 많은 사람들에게 전달하기 어려움

#### 5. DM광고

-직접광고의 한 형태로 우편을 통해 행해지는 광고

-장점: 고객대상을 선정하여 발송하므로 낭비가 없음, 구매자와 친밀감 조성, 발송시기와 빈도수 조절이 가능, 표현의 자유 보장

-단점: 주목성과 오락성이 떨어질 우려가 있고 단가 상승으로 비용이 높아질 수 있음

-종류: 폴더(한 장을 2~3겹으로 접은 것), 노벨티(소비자에게 나눠주는 광고용품), 블로터(실용적이고 상당기간 보관하게 되는 용품, 예: 탁상용 캘린더)

#### 6. 옥외광고

-간판: 점두간판(상점의 입구, 처마 끝에 설치), 입간판(옥외나 점두), 옥상간판(옥상에 설치), 야립간판(산이나 들에 설치)

### 9. 실내디자인의 요소 55%

#### 1. 기본요소

##### (1) 바닥(Floor)

-수평요소, 접촉빈도가 가장 높음

-외부로부터 추위, 습기를 차단하고 사람과 물건을 지지함

##### (2) 천장(Ceiling)

-실내분위기를 조절하는 수평적 요소

-실내 공간의 소리, 빛, 열 등 조절가능

##### (3) 벽(Wall)

-실내공간의 형태, 크기, 규모를 결정하는 수직적 요소

-실내 분위기 형성에 가장 큰 영향

-외부 환경으로부터 거주자의 생활을 보호

##### (4)기둥과 보(Column&Beam)

-기둥: 동선의 흐름을 차단하는 수직적 요소

-보: 천장에 부속되거나 천장 가까이에 위치한 수평적 요소

##### (5)개구부

-창(Window), 문(Door)

#### 2. 장식적 요소

##### (1) 조명(Lighting)

● 직접조명: 90~100%의 조명률

● 간접조명: 천장에 부딪힌 빛이 아래로 반사, 눈부심이 없는 부드러운 빛(침실이나 병실에 적합)

● 반직접조명: 60~90%의 조명률

● 반간접조명: 60~90%의 조명률

● 전반확산조명: 직접, 간접 방식을 병용한 것으로 위, 아래에 향하는 빛의 양이 균등함

##### (2) 조명 부착방법

● 매입형: 천장이 이중으로 되어 그 사이에 매입 (다운라이트)

● 직부형: 천장에 직접 부착

● 벽부형: 벽면에 부착

## 웹디자인기능사 필기요점정리 <Part 1 디자인개론>

- 팬던트형: 와이어나 체인으로 매달아 부착 (전반확산조명효과 가능)
- 이동형: 위치 이동이 가능

### <참고>

실내디자인 과정: 기획>설계>시공>평가

### 10. 색의 기본원리 65%

1. 적외선: 780nm 이상, 파장이 제일 길다
2. 가시광선: 380~780nm
3. 자외선: 380nm 이하, 파장이 제일 짧음

### 11. 색채 자극과 반응 65%

1. 색순응  
-어떤 조명광이나 물체색을 오랫동안 보면 그 색에 순응되어 색의 지각이 약해지는 현상
2. 조건등색: 서로 다른 두 가지 색이 특정한 광원 아래에서는 같은 색으로 보이는 현상

### 12. 색의 지각 75%

1. 푸르킨에 현상 : 조명이 어두워지면 파장이 긴 적색이 제일 먼저 보이지 않고 파장이 짧은 보라색이 마지막까지 보이게 되고 반대로 조명이 밝아지면 청자색이 제일 먼저 회복되어 보이게 되는 현상을 말함 (낮에 빨간 물체가 밤이 되면 검게, 낮에 파란 물체가 밤이 되면 밝은 회색으로 보이는 현상)
2. 항상성: 주변 환경이 틀려져도 색의 본래의 모습을 그대로 느끼는 현상
3. 베졸드-브뤼케 현상
4. 애브니 효과: 색의 채도를 높이면 같은 파장의 색이라도 그 색상이 다르게 보이는 현상
5. 면적효과: 동일한 색일지라도 면적이 큰 색이 밝고 선명하게 보이는 것

6. 소면적 3색각 이상 현상: 빨강에 가까운 색은 빨간색으로 보이게 되는 것

7. 메카로 효과: 보색 잔상이 이동하는 효과를 말함

### 13. 색채 지각설 70%

1. 영-헬름홀츠의 3원색설  
-영: 빨, 노, 파  
-헬름홀츠: 빨, 녹, 파  
-이 후, 영이 헬름홀츠의 의견에 동의하면서 빨, 녹, 파의 3원색설  
-이는 색광혼합인 가산혼합과 일치  
-3가지 방식의 색을 받아들이는 세포가 있는데 이들 가운데 하나라도 잘못되면 색맹이나 색각 이상이 된다는 것

2. 헤링의 반대색설  
-빨, 노, 초, 파, 검, 흰색 물질이 존재한다고 가정  
-보색 잔상 효과와 동시대비 현상을 밝히는데 중요한 이론이 됨

### 14. 색의 분류 및 색의 3속성 85%

1. 색의 분류  
-무채색: 채도가 없음, 명도만으로 구별  
-유채색: 색상이 있음(색상, 명도, 채도를 모두 가짐)
2. 색의 3속성  
(1)색상(Hue): 명도, 채도와는 관계없이 색채만을 구별하기 위해 붙여진 명칭  
-색상환에서 근거리에 있는 색: 유사색  
-색상환에서 반대편에 있는 색: 보색  
-색상환에서 거리가 먼 색: 반대색  
(2)명도(Value, Lightness): 밝기  
-사람의 눈은 명도에서 가장 민감하게 반응함  
-가장 어두운 흑색명도를 0, 백색을 10으로 총 11단계의 명도  
(3)채도(Chroma, Saturation): 색의 순도, 포화도, 색의 선명도(색의 맑고 탁한 정도)  
-순색: 채도가 가장 높은 색을 말함

## 웹디자인기능사 필기요점정리 <Part 1 디자인개론>

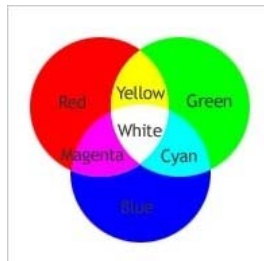
-청색(맑게 보임): 명청색(순색+흰색), 암청색(순색+검정)

-탁색(탁하게 보임): 순색이나 청색에 회색을 혼합

-가장 낮은 채도 1에서 가장 높은 단계의 채도 14까지 14단계로 구분함

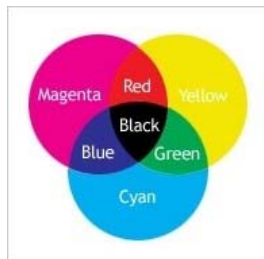
### 15. 색의 혼합 80%

1. 가산혼합(색광혼합)-혼합이 될수록 백색이 되고 명도는 높아짐(예: 무대조명, 모니터, 스크린, TV등)  
빨강(Red)+파랑(Blue)+녹색(Green)=흰색(W)



2. 감산혼합(색료혼합)-혼합이 될수록 명도와 채도가 낮아짐(이론적으로 검정이 되어야 하지만 실제로는 어두운 회색에 가깝게 된다)

자주(Magenta)+청록(Cyan)+노랑(Yellow)=검정(K)



### 3. 중간혼합(평균혼합)

(1) 병치혼합: 명도, 채도가 평균값으로 지각되고 가산혼합에 속함

(예: 신인상파의 점묘화, 직물, 인쇄, 모자이크 등)

(2) 회전혼합: 두 색의 중간 밝기로 혼합되어 보임, 명도와 채도가 평균값으로 지각됨

(예: 돌아가는 색팽이나 바람개비 등)

### 16. 현색계

1. 표색계: 색을 표시하는 것

2. 현색계: 색채를 표시하는 표색계

-대표적인 현색계는 먼셀과 오스트발트의 표색계

-우리나라는 먼셀의 표색계를 표준으로 채택

3. 혼색계: 색광을 표시하는 표색계

-대표적인 혼색계로는 CIE(국제조명위원회) 표준 표색계가 있음

### 17. 색명 체계 65%

#### 1. 기본색명

-기본적인 색의 구별(KS에서 규정)

-기본 10색 사용

-교육인적자원부: 기본색에 10색을 추가하여 20색을 사용함

#### 2. 관용색명

-옛날부터 전해오는 습관적인 색의 이름, 지명, 장소, 식물, 동물 등의 고유한 이름을 붙여 넣은 색

-정확한 색 구별은 어려움

-표색계에 의한 색명 사용

#### 3. 일반색명(계통색명)

-기본색명에 형용사가 수식어를 붙여서 사용

-관용색명의 단점을 보완

-감성적인 전달이 쉬움

-색의 3속성에 따라 분류

## 웹디자인기사 필기요점정리 <Part 1 디자인개론>

### 18. 먼셀의 표색계 75%

#### 1. 먼셀의 색상

- 빨, 노, 녹, 파, 보라 사이 중간에 주황, 연두, 청록, 남색, 자주를 배열하여 기본 10색으로 분할
- KS는 10색상환, 교육부는 20색상환을 사용함

#### 2. 먼셀의 명도

- 흰색이 제일 위, 검정을 제일 아래에 두고 11개의 명도의 단계를 가짐
- 검정을 0, 흰색을 10으로 하고 숫자 앞에 N을 붙여서 표시함

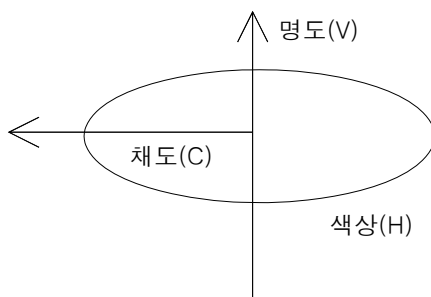
#### 3. 먼셀의 채도

- 무채색 축을 0으로, 채도가 가장 높은 색을 14로 규정함
- 수평방향으로 차례로 번호가 커짐

#### 4. 먼셀의 색 표기법

- HV/C (색상, 명도/채도)

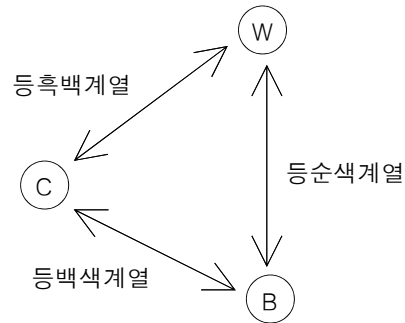
#### 5. 먼셀의 색 입체



- 색 입체 수평단면도: 같은 명도에 해당, 가장자리로 갈수록 채도가 높아짐
- 수직단면도: 서로 마주보는 등색상면이 생기고 이 두 면은 서로 보색이 됨
- 위로 갈수록 명도가 높아지고 바깥으로 갈수록 채도가 높아짐
- 가장 바깥쪽에는 순색이 위치함

### 19. 오스트발트의 표색계 70%

- 무채색은  $W(\text{흰}) + B(\text{검}) = 100\%$ 이고 유채색은  $W(\text{흰}) + B(\text{검}) + C(\text{순색}) = 100\%$ 가 되어 언제나 일정



- 등백색 계열: 흰색의 혼합량이 같은 계열
- 등흑백 계열: 검정의 혼합량이 같은 계열
- 등순색 계열: 순색의 혼합량이 같은 계열
- 명도를 8단계로 구분하였고 가장 바깥쪽에 순색이 위치함

## 웹디자인기능사 필기요점정리 <Part 1 디자인개론>

### 20. 색의 대비 95%

#### 1. 동시대비

-서로 가까이 놓여진 두 개 이상의 색을 동시에 볼 때 일어나는 현상으로 서로의 영향에 따라 색이 다르게 보임

(1)색상대비: 두 가지 이상의 색을 동시에 바라볼 때 각 색상의 차이가 크게 느껴지는 현상

(예: 파란 옷 위의 보라색 스카프가 자주색으로 느껴지는 것으로 시선 집중의 효과가 큼)

(2)명도대비: 이에 따라 밝고 어두운 것뿐만 아니라 무게감도 달라짐, 밝은 색은 가까워 보이고 어두운 색은 멀게 느껴짐

(3)채도대비: 채도가 다른 두 색이 서로의 영향으로 인해 채도 차이가 나는 현상

#### 2. 보색대비

-빨간 장미가 초록 배경에서 더욱 선명해 보이는 원리로써 이 경우 두 색상이 더욱 뚜렷하게 보임

#### 3. 면적대비

-면적이 클수록 명도, 채도가 높아 보이고 면적이 작아지면 명도와 채도가 감소되어 보임

#### 4. 한난대비

-중성색 옆에 한색이나 난색을 놓으면 같은 중성색이라도 따뜻하게 또는 차갑게 느껴지는 것

#### 5. 연변대비

-어떤 두 색이 맞붙어 있을 때 그 경계 언저리는 멀리 떨어져있는 부분보다 색상, 명도, 채도의 대비현상이 더 강하게 일어남

#### 6. 계시대비(계속대비 또는 연속대비)

-먼저 본 색의 영향으로 나중에 보는 색이 시간적인 간격에 따라서 다르게 보이는 것으로 잔상 현상과 관계가 있음

(예: 빨강을 보다가 노랑을 보게 되면 황록색으로 보이게 됨)

### 21. 색의 지각 90%

#### 1. 동화현상(폰-베졸트 효과)

-특정색이 인접되는 색의 영향을 받아 인접색에 가까운 색이 되어 보이는 현상

#### 2. 잔상(망막의 피로현상)

-정의 잔상(적극적, 양의 잔상): 부의 잔상보다 오래 지속됨

-부의 잔상(소극적, 음의 잔상): 병원 수술실 바닥과 벽면이 청록색인 이유

#### 3. 명시도(명시성, 가시성)

-어떤 색이 다른 인접한 색의 영향을 받아 보다 확실히 눈에 잘 보이는 것

-배경과의 명도 차이에 의해 가장 민감하게 나타남 (교통표지판의 색상 결정시 가장 고려해야할 사항임)

#### 4. 주목성

-시선 유도를 잘하는 성질을 의미

-강한 고채도의 색+중성색: 가장 효과적

#### 5. 진출색과 후퇴색

-진출색: 고명도의 색과 난색

-후퇴색: 저명도, 저채도, 한색

(빨간 자동차가 더 크게 보이고 안전도가 높음)

#### 6. 팽창색과 수축색

-팽창색: 실제보다 더 크게 보이는 색, 진출색과 성향이 비슷함

(난색, 고명도, 고채도의 색은 실제보다 확산되어 보임)

-수축색: 한색, 저명도, 저채도의 색

#### <참고>

연색성: 조명이 물체의 색에 영향을 주어 물체의 색이 다르게 인식되는 것을 말함



## 웹디자인기능사 필기요점정리 <Part 1 디자인개론>

### 22. 게슈탈트의 법칙(군화의 법칙) 75%

1. 근접의 원리: 서로 가까이 있는 것들은 하나의 덩어리로 인식됨
2. 유사성의 원리: 비슷한 성질의 요소들은 떨어져있더라도 동일한 집단으로 느껴짐
3. 연속성의 원리: 배열과 진행방향이 비슷한 것끼리 연속되어 있을 때 하나로 보이게 되는 원리
4. 폐쇄의 원리: 닫혀있지 않은 도형이 심리적으로 닫혀져 보이거나 무리지어 보이는 원리

### 23. 착시효과 70%

1. 반전-명도에 의한 착시  
-동일한 하나의 도형이 두 종류 이상으로 보이는 것 (예: 루빈의 컵)
2. 각도 방향의 착시
3. 면적과 크기 대비의 착시  
-주변 환경에 의해 크기가 다르게 보이는 것
4. 속도의 착시  
-속도가 있는 차 안에서 보면 글씨가 짧아 보임  
-따라서 도로에는 세로로 길게 표시
5. 길이의 착시(유화착시)
6. 상방거리 과대착시(위방향 과대착시)
7. 수평, 수직의 착시  
-수직으로 놓은 선이 수평으로 놓은 선보다 길어보임

### 24. 색의 감정적인 지각 70%

1. 온도감  
(1)난색: 따뜻하게 느껴지는 색으로高明도, 고채도의 색을 말함  
(무채색에서는 저명도의 색이 더 따뜻하게 느껴지고 흰색보다 검은색이 더 따뜻하게 느껴짐)  
(2)한색: 차갑게 느껴지는 색

-유채색에서는 파란색 계통, 저명도, 저채도의 색이 차갑게 느껴짐

-무채색에서는 흰색이 더 차갑게 느껴짐

(3)중성색: 난색과 한색에 포함되지 않는 색

(예: 연두, 녹색, 보라, 자주)

-채도가 높은 색들끼리의 대비에서 색의 반발성을 막기 위해 주위에 중성색을 사용함

#### 2. 중량감(명도에 따라 좌우됨)

-색의 느낌에서 오는 무게감

-권위를 상징하는 복장은 저명도의 컬러를 사용

-산업체에서 운반도구나 큰 작업도구는 노랑 또는 주황색을 사용하여 시각적인 무게감을 줄이고 주의를 표시함

#### 3. 경연감(명도와 채도에 의해 좌우됨)

-시각적으로 딱딱하게 느껴지거나 부드럽게 느껴지는 효과

#### 4. 강약감(채도에 따라 좌우됨)

-채도가 높은 색: 강한 느낌

-채도가 낮은 색: 약한 느낌

#### 5. 흥분색과 진정색

-흥분색: 난색계통(자극을 주거나 강조할 때)

-진정색: 한색계통(기분이 안정되고 편안한 느낌)

#### <참고>

- 장파장->따뜻한 느낌
- 단파장->차가운 느낌

## 웹디자인기능사 필기요점정리 <Part 1 디자인개론>

### 25. 색채 조화의 원리 65%

#### 1. 세브럴의 색채조화론

- 색채조화는 유사성의 조화와 대조에서 이루어진다고 주장함
- 등 간격3색의 조화: 색상환에서 등 간격3색의 배열에 있는 3색의 배합을 말함

#### 2. 저드의 색채조화론

- (1)질서의 원리: 질서와 규칙을 가지고 색채 선택시 조화로움
- (2)친근성의 원리: 가까운 색채끼리의 배색
- (3)유사성의 원리: 공통점이 있는 색들의 배색
- (4)명료성의 원리(비모호성의 원리): 모호함이 없는 배색

#### 3. 문-스펜서의 색채조화론

- 동일조화, 유사조화, 대비조화->'조화'
- 애매모호한 배색->'부조화'
- 작은 면적의 강한 색과 큰 면적의 약한 색은 어울림 (면적효과)
- 조화와 부조화의 관계 계산식:  $M=o/c$   
(M:미도계산, o: 질서요소, c: 복잡성의 요소)
- 오메가 공간

### 26. 색채 배색 60%

#### 1.우아한 배색

- 보라색이 들어감

#### 2.개성적 배색

- 대조적인 느낌의 배색

#### 3.지성적 배색

- 회색 계통이 들어가는 게 좋고 난색과 한색을 함께 배색

#### 4.온화한 배색

- 빨간색 계통은 좋지 않고 중성색이 들어가는 것이 알맞음

#### 5.명쾌한 배색

- 고명도 끼리의 색을 선택