

1급

아트마스크 디렉터 필기

· · · · · 목 차 · · · · ·

I. 구도와 빛의 이해

II. 아트마스크 디자인 창작

III. 아트마스크의 컬러배색

IV. 단원별 기출문제

· · · · ·



**Korean Make-up
Artist Association**

사단법인 한국분장예술인협회

www.kmaa.or.kr since 1998

I. 구도와 빛의 이해¹⁾

1. 구도법

유니크한 결과물을 만드는 구도법은 응용이 중요합니다. 특히 아트마스크 위의 디자인과 드로잉은 평면이 아닌 입체적인 공간을 이용하기 때문에 더욱 그 공간과 구도를 잘 활용해야 합니다. 이는 바디페인팅의 디자인을 할 때와 동일합니다.

① 알파벳 구도

디자인의 기본 기법을 활용한다. 사람은 사각형과 원형처럼 익숙한 모양을 보면 안정감을 느끼며, 선호하는 성향이 있다. 이런 성향을 활용해 L, C, Y 같은 알파벳 모양을 구도에 적용한 것이 '알파벳 구도'이다.

알파벳은 대부분 직사각형과 원형, 삼각형 등의 조합이므로, 보는 사람에게 안심감을 주고 화면으로 끌어들이 수 있다. 의도했을 때는 물론이고, 때로는 작가가 무의식중에 많은 작품에 사용하기도 한다. 특히 L자는 출판물 광고, 웹 사이트 등 다양한 매체의 비주얼디자인에서 볼 수 있는 기법이며, 기업과 스포츠팀 로고 등 다양한 알파벳 두 개를 겹친 모양을 구도에 활용해 보면 흥미로울 것이다.

- 안심감을 만들고 보는 사람의 마음을 끄는 화면이 된다.
- 알파벳 모양을 배치의 힌트로 이용한다.
- 일러스트 작품뿐만 아니라 다양한 비주얼디자인에서 볼 수 있다.

② 로우 앵글·하이 앵글 구도

구도를 구상할 때, 요소의 배치 등과 마찬가지로 무척이나 중요한 것은 눈높이의 설정이다. 눈높이란 사진으로 말하면 지면을 기준으로 설정한 카메라 높이를 의미한다. 예를 들면, 캐릭터 얼굴 높이에 카메라를 맞추면 얼굴의 위치가 눈높이가 되고 가슴 높이에 카메라를 맞추면 가슴 높이가 눈높이가 되는 것이다.

인물을 내려다보는 사진을 찍을 때는 높은 곳에서 아래쪽으로 보고 찍는데, 그때 이 카메라의 각도가 '앵글'이다. 밑에서 올려다본 앵글은 '로우 앵글', 위에서 내려다본 앵글은 '하이 앵글'이라고 부른다. 앵글에 따라 각 피사체의 인상이 크게 달라지는데, 이것을 일러스트 구도에 활용한 것이 '로우 앵글 구도'와 '하이 앵글 구도'이다.

- 올려보는 앵글은 '로우 앵글', 내려다보는 앵글은 '하이 앵글'이라고 한다.
- 구도를 구상할 때는 눈높이가 중요하다.
- 눈높이와 앵글에 따라서 작품의 인상이 크게 바뀐다.
- 시점의 위치와 각도를 생각한다.

1) 일러스트와 만화를 위한 구도 노하우, 마츠오카 신지, 2019

용어	설명
로우 앵글	<ul style="list-style-type: none"> 캐릭터와 건물 등을 내려다본 모습이 약동감과 박력을 표현 키 높이를 강조하여 위압감과 공포를 연출
하이 앵글	<ul style="list-style-type: none"> 캐릭터를 내려다보는 형태가 되어 객관적으로 주변 상황을 설명하거나 화면의 넓이를 표현함
눈높이	<ul style="list-style-type: none"> 시점의 높이 초보자는 기존 작품을 보고 눈높이가 어디에 있는지 관찰하는 것부터 시작하는 걸 추천
앵글	<ul style="list-style-type: none"> 카메라의 각도 (위치가 아니니 주의) 지면에 아슬하게 배치하여 촬영할 때라도 카메라가 수평이라면 로우 앵글이 아닌 수평 앵글이라고 함

③ 광각 구도

다이내믹한 원근과 광범위를 그린다. 카메라의 광각렌즈로 찍은 듯이 넓은 범위를 그리면, 개방적이며 다이내믹한 화면을 만들 수 있는 구도를 표현할 수 있다. 자연 풍경부터 도시에 많은 사람이 모인 군중 장면까지 다양하게 쓸 수 있으며 추가로 객관적인 표현, 상황 설명 등에도 적합하다.

광각 구도의 최대 매력은 강한 원근감에 있다. 근경 요소는 더 크게, 원경에 있는 요소는 더 작게 그려서 원근을 과장해서 보여준다. 이 효과는 도로의 라인 등을 화면에 넣을 때도 유효합니다.

그러나 장점은 결점이 되기도 하는데 메인 캐릭터가 멀리 있는 경우, 광각으로 그리면 존재감을 잃을 수도 있다. 넓은 범위를 보여 줄 수 있는 만큼, 불필요한 요소를 무심코 넣고 싶어지는 것에도 주의해야 한다. 무엇을 그리고, 무엇을 생략할지를 확실하게 계획해서 그리는 것을 추천한다.

- 개방적이고 다이내믹한 화면을 만들 수 있다.
- 깊이의 원근감이 강조되고 입체감이 있는 화면이 된다.
- 그리는 범위가 넓은 만큼, 들어가는 요소의 취사 선택이 중요하다.

용어	설명
표준	육안으로 자연스럽게 보이는 범위
광각	육안보다 넓은 범위
광각렌즈	<ul style="list-style-type: none"> · 육안으로 보는 것보다 넓은 범위를 찍을 수 있는 렌즈 · 광대한 풍경의 사진과 방을 넓게 보여주고 싶을 때 많은 사람이 집결한 사진 등에 적합
다이내믹 (Dynamic)	<ul style="list-style-type: none"> · 강인함, 동적이라는 의미로 화면 전체뿐만 아니라 캐릭터의 포즈에 사용하는 단어 · 시선을 끌어당기듯 드라마틱한 인상을 연출한다.
군중 장면	<ul style="list-style-type: none"> · ‘군중’이란 많은 사람이 모인 상태, 무리를 뜻하며 영어로는 ‘Mob(몹)’ · 일러스트와 만화, 컴퓨터 게임에서는 사람이 많이 등장하는 장면을 몹 장면이라고 부른다.

④ 망원 구도

주역을 강조하고 감정을 부각한다. 망원렌즈로 좁은 범위를 크게 잘라낸 듯이 그리는 망원 구도는 경기장에서 하는 스포츠의 한 장면을 멀리서 본 그림과 멀리 있는 동물 등을 눈앞에 있는 것처럼 보여주고 싶을 때 최적인 구도이다.

원경과 근경에 있는 요소를 다이내믹하게 겹쳐서 그리는 것도 효과적이다. 망원 구도의 특징 중 한 가지로 ‘흐리기 효과’가 있는데, 사진 렌즈가 망원이 될수록 흐려지는 현상을 일러스트로 재현한 것이다. 한 사람의 캐릭터가 멍하게 서 있는 구도 등에도 드라마틱한 인상을 연출할 수 있고 좁은 범위를 잘라냈기 때문에 요소가 적고, 구도를 구축하기 쉽다. 불필요한 요소를 생략하면 작가의 의도를 그대로 전달할 수 있어, 보여주고 싶은 것이 명확한 장면에 적합하다.

- 주역을 확대해 좁은 범위를 포착한 구도이다.
- 흐림 효과로 드라마틱한 인상을 연출한다.
- 화면에 담은 요소가 제한되므로, 작품의 의도를 심플하고 명확하게 전달할 수 있다.

용어	설명
표준	육안으로 자연스럽게 보이는 범위
망원	육안보다 좁은 범위
망원렌즈	<ul style="list-style-type: none"> · 육안으로 보는 것보다 좁은 범위를 찍는 렌즈 · 피사체에 가까이 다가선 듯한 화면이 되며 깊이 방향의 거리가 실제보다 압축되는 효과
흐리기 효과	<ul style="list-style-type: none"> · 흐린 느낌, 혹은 그 흐림 정도와 감촉 · 배경을 흐려지게 하면 주인공이 전면에 도드라지고 더 강조되는 효과

⑤ 파노라마 구도

개방된 화면으로 자유로운 기분을 느끼게 한다. 넓은 범위를 바라보는 듯한, 가로나 세로로 긴 구도를 '파노라마 구도'라고 한다. 압박감이 없어서 자유롭고 길게 뻗어 나가는 인상을 연출하고, 보는 사람이 온화한 기분으로 작품을 바라볼 수 있게 한다. 파노라마 구도처럼 변칙적인 화각의 작품을 그릴 때 주의할 점은 화면 전체의 강약을 조절하는 것입니다. 예를 들어 여러 캐릭터가 등장할 때는 배치에 따라서 강약이 약해져 주역과 조역이 구별되지 않기도 한다.

파노라마 구도는 자유롭고 편하게 그릴 수 있는 반면, 전체의 밸런스를 잡기가 어렵다. 화각의 넓이를 활용하면서 잘 정리하려면 작가의 경험과 센스가 요구된다.

- 화각이 넓은 변칙적인 구도로, 임팩트가 강한 화면을 만든다.
- 자유롭게 쪽쪽 뻗어나가는 이미지를 표현할 수 있다.
- 화면의 밸런스를 잡기가 어려워 작가의 센스가 요구된다.

용어	설명
화각	<ul style="list-style-type: none"> · 화면에 그린 범위 · 극단적으로 가로나 세로로 긴 일러스트에서는 어떤 화각으로도 표현 가능

⑥ 짝 채운 구도

'빈 공간'으로 공기가 통하는 길을 만든다. 화면에 요소를 많이 담아 정보량이 많아지면, 즐겁게 북적거리는 활동적인 이미지가 되지만 정보량이 적어지면 차갑고 차분한 분위기가 된다. 화면을 구성하는 요소가 만드는 정보의 양이 일러스트 인상을 완전히 달라지게 한다.

테마에 따른 정보량을 보는 사람에게 제공하는 것도 일러스트레이터의 실력을 보여 줄 수 있는 부분이다. 짝 채운 구도는 밀집되는 느낌의 대비로써 빈 공간 즉, 공기가 지나가는 길을 만드는 것이 포인트다. '통로'라는 공간이 있어야 밀집된 느낌의 활발함, 즐거움이 크게 도드라진다.

화면의 정보량이 너무 많아서 혼란스러울 때도 있고, 너무 적어서 욕구 불만인 상태일 때도 있으니 항상 객관적인 시점을 의식하면서 구도를 구상해야 한다.

- 작은 요소를 가득 담아 밀집된 느낌을 표현할 수 있다.
- 바람이 빠져나가는 듯한 빈 공간을 만든다.
- 보는 사람의 시선을 의식하면서 화면의 정보량을 조절한다.

용어	설명
통로	<ul style="list-style-type: none"> · 여백과 빈틈 · 구석구석까지 밀집된 느낌이 있는 화면은 갑갑한 인상이 됨
화면의 정보량	<ul style="list-style-type: none"> · 밀도 이외 배색과 묘사에도 영향을 미침 · 심플한 선화를 단색으로 채운 것과 세밀한 묘사, 다양한 색으로 채색한 것 등 여러 요소에 따라 정보량이 변화

⑦ 정수리 구도

높은 위치에서 내려다보듯이 그린 구도를 하이 앵글이라고 하며, 그중에서도 바로 위에서 본 앵글로 그린 것을 '정수리 구도'라고 한다.

하늘에서 본 듯한 시점이기 때문에, 때로는 '엔젤 뷰' 라고도 하는데 지면에 누운 캐릭터를 바로 위에서 본 그림과 테이블 위의 요리 등을 찍은 사진을 떠올리면 된다. 임팩트가 강한 화면이 되며, SNS 사진에서도 흔히 볼 수 있는 구도이다.

- 하이 앵글 중에서, 바로 위에서 내려다본 구도이다.
- '엔젤 뷰'라고도 부르며, 임팩트가 강하다.
- 누워서 뒹구는 캐릭터와 요리를 그리면 보기 좋다.

용어	설명
하이 앵글	<ul style="list-style-type: none"> · 카메라로 아래쪽에 있는 피사체를 포착한 기법 · 기울인 각도가 크면 원근감을 제대로 그리는 것이 어려워지므로 원근감을 고려하여 그려야 함

⑧ 군집 구도

작품에 담은 이야기를 드러나게 한다. 화면을 구성하는 요소가 많을 때 색과 형태, 크기가 비슷한 것을 그룹으로 묶어서 정리하는 것을 '군집'이라고 한다.

군집으로 그리면 복잡한 화면도 질서정연하게 표현할 수 있고, 군집으로 묶은 것들의 대비가 만드는 화면은 긴장감이 생긴다. 대비는 화면에 스토리를 만들고, 작가의 의도를 알기 쉽도록 전달할 수 있게 한다.

- 같은 특징을 가진 요소를 그룹으로 묶는다.
- 질서가 만들어지면 화면이 정리되고, 안정감 있는 화면이 된다.
- 여러 그룹이 대비 관계가 되어, 스토리를 상상할 수 있게 한다.

용어	설명
군집의 법칙	<ul style="list-style-type: none"> · 같은 요소의 경우 가까이 있는 것이 그룹이 되기 쉬움 · 색, 형태, 마티에르 등과 같은 성질을 가진 것은 거리에 상관없이 군집으로 묶음, 색의 성질이 강한 군집이 되는 경향이 있음 · 비슷하게 움직이는 것은 하나의 그룹으로 인식
마티에르 (matière)	<ul style="list-style-type: none"> · 요소가 가진 질감과 감촉 · 금속과 천 등 재질에 따른 질감의 구분이 중요, 미술 분야에서는 그림 표면의 감촉을 뜻함

⑨ 컷 분할 구도

시간과 공간을 초월하는 마법의 구도이며, 한 장의 그림을 만화의 컷처럼 여러 개의 화면으로 나눠서 표현하는 방법이다. 같은 캔버스에 여러 개의 장면을 그릴 수 있고 컷과 컷 사이의 공간은 장소와 시간 등의 다양한 변화, 경과를 의미한다. 정보를 많이 전달할 수 있으므로, 스토리를 표현하거나 상황묘사를 하는 데 적합하다. 과거, 현재, 미래, 리얼과 이미지 네이션의 세계, 그리고 시간을 초월한 멀리 떨어진 우주 공간까지도 한 장의 그림으로 표현할 수 있는 마법 같은 기법이기도 하다.

또한, 하나하나의 장면을 구분하기 때문에 화면이 정리된 듯한 느낌을 줄 수 있어 작가의 주장을 보는 사람이 알기 쉽게 전달할 수 있습니다. 다만, 너무 정리된 느낌은 갑갑해 보일 수도 있으므로 컷의 형태를 바꾸거나 캐릭터를 컷에서 벗어나게 하는 등 변화를 줄 수 있다.

- 만화의 컷 분할처럼 화면에 여러 개의 장면을 그린다.
- 시간의 경고와 서로 다른 공간의 대비를 표현하고 싶을 때 효과적이다.
- 컷의 모양과 배치로 변화를 주면 좀 더 강약이 있는 화면이 된다.

용어	설명
상황 묘사	<ul style="list-style-type: none"> · 설정과 어떤 경위로 그 장면에 이르렀는지를 그림으로 나타냄 · 컷 분할 구도는 다른 시간과 장소를 하나의 화면에 그리는 것으로, 상황 묘사를 하기 쉬움
리얼과 이미지네이션	<ul style="list-style-type: none"> · 현실과 공상, 평행 세계 등 · 컷 분할 구도에서는 시간과 장소, 세계까지도 초월하여 묘사 가능

2. 광선과 그림자

빛과 그림자의 기본 개념이며, 드로잉에서 가장 중요한 요소 중 하나이다. 빛은 물체의 입체감을 만들어내고, 그림자는 물체의 형태를 정의한다. 이 두 요소가 조화를 이룰 때, 그림은 더욱 살아 움직이는 듯한 느낌을 준다. 예술가들은 빛의 방향과 강도를 고려하여 작업하며, 이로 인해 드로잉의 분위기와 감정이 달라질 수 있다.

① 빛의 종류와 특성

드로잉에서 사용되는 빛의 종류에는 자연광, 인공광, 역광 등이 있다.

자연광은 보통 부드럽고 자연스러운 음영을 만들고, 인공광은 강렬하고 극적인 효과를 줄 수 있다. 이러한 빛의 특성을 이해하는 것은 그림의 느낌을 결정짓는 데 큰 역할을 한다. 각 빛의 특성에 따라, 같은 사물이라도 전혀 다른 분위기를 연출할 수 있음을 아는 것이 중요하다.

② 그림자 표현 기법

그림자를 표현하기 위한 기법에는 여러 가지가 있는데, 그중 하드 쉐도우와 소프트 쉐도우가 두 가지 대표적인 기법이다.

하드 쉐도우는 강한 광원 아래에서 뚜렷한 그림자를 만들고, 소프트 쉐도우는 부드러운 조명 아래에서 생기는 흐릿한 그림자를 나타낸다. 이 기법들은 서로 다른 느낌을 주기 때문에, 어떤 기법을 사용할지는 그림의 메시지와 조화를 이루는 것이 필수적이다.

③ 빛과 그림자를 활용한 심리적 효과

드로잉에서 빛과 그림자는 단순한 시각적 효과를 넘어 심리적 요소를 표현하는 데에도 중요한 역할을 한다. 밝은 빛은 희망과 긍정적인 감정을 잘 전달하고, 어두운 그림자는 불안과 긴장을 유발할 수 있다.

따라서 원하는 감정을 표현하기 위해 이러한 요소들을 어떻게 조합하느냐가 매우 중요하다.

II. 아트마스크 디자인 창작

1. 디자인 개념의 범위

1개념	시각적 개념 VISIBLE	하드웨어적, 물질적, 기능적, 외형적, 표면적
2개념	이미지적 개념 VISIBLE + INVISIBLE	비물질적, 비가시적, 소프트웨어적, 이미지 구축 (가치화 메시지를 담음)
3개념	조화적 개념 VISIBLE + VISIBLE + HARMONY	융합, 조화, 통일체의 창조, 조화로운 창조와 비전 제시, 다른 다양한 분야와 유기적으로 협동하는 방향
4개념	혁신적 개념 VISIBLE + VISIBLE + HARMONY + INNOVATION(VALUE)	새로운 가치 창출, 가치 있는 목적을 가지고 계획하여 행하는 모든 행위

<출처> 디자인 개념의 범위, 최미경, 2008

2. 디자인 아이디어 발상법

- ① 자유법 : 테마에 대한 자유로운 발상
- ② 강제법 : 테마 발상의 힌트를 찾아 의식적으로 연관하여 발상
(카드발상법 등, 연관없는 키워드를 붙여서)
- ③ 유추법 : 테마의 본질과 비슷한 것(속성, 특징)을 찾아 그 힌트로 발상
(밝다, 뜨겁다, 투명하다 등)

오즈번의 9가지 체크리스트		길포드의 창조성 테스트 평가 기준	
1. 전용	개조해서 다른 곳에 쓰는 방법은 없는가?	1. 유창성	발상 속도, 제한된 시간에 얼마나 많은 아이디어를 냈는가?
2. 응용	다른 비슷한 것은 없는가?	2. 유연성	발상의 폭, 얼마나 넓은 각도에서 아이디어가 나왔는가?
3. 변형	의미, 색, 형태를 변화시키면 어떨까?	3. 독자성	개별 아이디어에 대한 평가 기준
4. 확대	크게 하면 어떨까?	4. 구체성	실현가능성에 대한 기준
5. 축소	작게 하면 어떨까?		
6. 대용	다른 것으로 대체할 수 있을까?		
7. 재배열	요소를 바꿔보면 어떨까?		
8. 역전	반대로 변환시키면 어떨까?		
9. 결합	다른 아이디어를 조합해보면 어떨까?		

[참고: 브레인라이팅 발상법]


3. 디자인이론²⁾

아트 메이크업을 구체화, 시각화하는 작업을 실행하기 위해서는 형태, 색채 등의 디자인 요소와 균형, 리듬 등의 디자인 원리를 조합하여 표현할 수 있어야 한다.

디자인의 요소와 디자인 원리에 대한 학습은 눈으로 볼 수 없고, 실재하지 않은 것을 표현할 수 있도록 하며, 아트메이크업 디자인에서 선행되어야 하는 과정이다.

① 디자인 요소

디자인 요소는 눈으로 볼 수 없고 실재하는 것도 아닌 추상적인 것을 존재하는 것처럼 표현하는 방법으로 점, 선, 면, 색, 질감을 말한다. 디자인 요소가 주는 상징적 의미를 실제 디자인에 적용하여 작가의 느낌을 전달할 수 있다. <표 2.2>는 디자인 요소에 따른 상징적 의미를 정리하였다.

디자인 요소			상징적 의미	
점	-		최소의 형태, 올림, 절대적인 것, 중심, 순수, 확고함	
선	직선	수직선		고상함, 위험, 높이와 도전, 중력을 상징
		수평선		넓이와 폭, 안정감, 점잖음
		사선		불안정함, 운동감, 흥미로움, 역동성
		지그재그선		예민함, 분주함, 날카로움, 경쾌함
		방사선		확산, 집중, 집결, 분산
	곡선			젊음, 대담, 매력적, 탄력적, 우아, 고상
면	원(둥글)			완성, 영원성, 수동성, 자유로운, 견고한 면
	삼각(예각)			창의적, 힘, 역동적, 하늘, 우주, 신, 피라미드, 불
	사각(직각)			안정감, 단단함, 소속감, 공간, 답답한, 폐쇄적
색	한색			차가운, 수축, 무거움, 후퇴, 침착, 소박함
	난색			따뜻함, 팽창, 가벼움, 멀리, 진출, 흥분, 화려함
질감	표면의 재질		유분, 수분, 건조함, 거침, 부드러움, 생명력	

<표 2.2> 디자인 요소에 따른 상징적 의미 - NCS국가직무능력표준 OP.CIT.

2) 황진희. "아트 마스크를 활용한 프로젝트 학습 기반 아트 메이크업 수업 연구." 국내석사학위 논문 인천대학교 일반대학원, 2021. 인천

② 디자인 원리

점, 선, 면, 색, 질감 등의 요소가 독립적으로 나타나는 것이 아니라 서로 질서와 규칙을 이루면서 시각적으로 아름답게 나타나도록 하는 것이 디자인을 위한 원리라고 할 수 있다. 이러한 디자인의 원리를 학습함으로써 아트메이크업 디자인에 적용하도록 한다.


<표 2.3>는 디자인 원리에 대하여 정리하였다.

디자인 원리	이미지	설명
조화		두 개 이상의 디자인 요소가 서로 분리되지 않고 균형을 이룬 상태
통일과 변화		디자인에 미적 질서와 형식을 부여하는 기본 원리로, 대상의 부분과 전체 사이에 질서를 부여하는 조형 기법
균형		형태감과 색감, 질감, 명암 등 디자인 요소의 시각적 무게감을 조화롭게 조합함으로써, 시각적 힘이 안정적으로 보일 때 느껴짐
강조와 대비		강조는 분리, 대비, 배치, 색채의 집중 유도에 효과적이며, 대비는 강조와 변화를 가져오며 질적 양적으로 대립하는 현상으로 유동적이고 강렬한 이미지
운동		운동은 비슷한 모양들이 일정한 규칙이나 질서를 유지할 때 나타나는 시각적 운동감

<표 2.3> 디자인 원리

③ 색채

색은 물체에 빛을 비추었을 때 생기는 물체 색을 말한다. 빛의 반사, 굴절, 흡수와 분해, 투과 등을 통해 인간의 시각을 자극함으로써 생기는 물리적 지각 현상이고 색채는 심리적 현상이다. <표 2.4>는 색의 분류와 요소에 대하여 정리하였다.

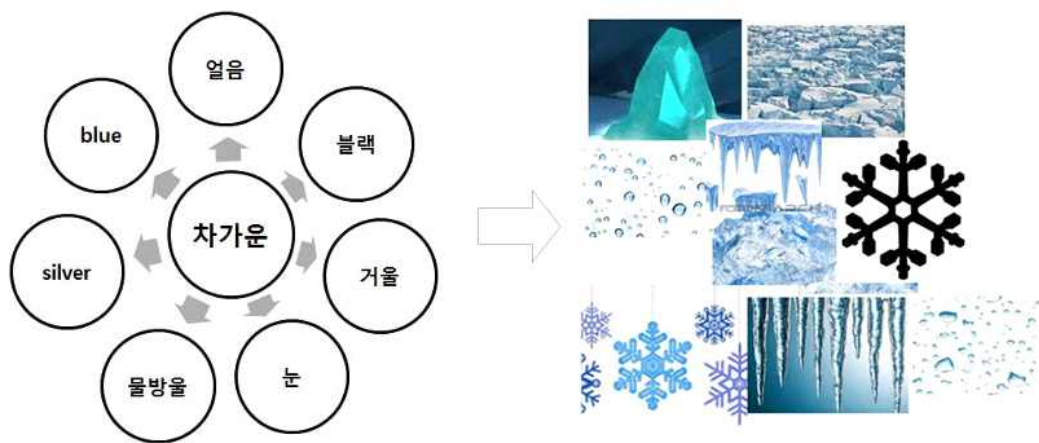
색의 분류	이미지	설명
색의 분류	무채색 	색상이 없고 명도만 있다. (흰, 검, 회색)
	유채색 	유채색은 무채색을 제외한 모든 색으로 색의 밝고 어두움을 나타내는 명도와 선명함과 탁함을 나타내는 채도로 나눈다.
색의 요소	색상 	색상은 빨강, 노랑과 같이 다른 색과 구별되는 색의 고유한 명칭으로 유채색을 말한다.
	명도 	색의 밝고 어두운 정도이며, 명도가 낮으면 '어둡다'고 표현하며, 높으면 '밝다'고 표현한다.
	채도 	채도란 색의 순도로 맑고 탁한 정도를 말하고, 유채색에만 있고 무채색에는 존재하지 않는다.

<표 2.4> 색의 분류와 요소

4. 주제선정과 계획

주제선정과 계획 단계는 주제를 선정하고 주제에 맞는 이미지를 창의적인 발상 기법으로 아이디어를 도출하는 과정이다. 창의적 발상 방법으로는 브레인스토밍(brainstorming), 마인드 맵핑(mind mapping), 수사적 시각 사고 등을 사용할 수 있다.

주제선정 과정은 <그림 2.7>과 같이 제목을 정한 뒤 연상되는 낱말들의 조합을 구성하여 스토리를 만든다. 스토리를 문체에 따른 수사적 조작으로 콘셉트를 형성하고 이것을 시각적으로 번역하여 주제를 도출한다.



<그림 2.7> 마인드맵(mind map) 과정

① 브레인스토밍(brainstorming)

브레인스토밍은 '두뇌'라는 뜻의 '브레인(brain)'과 '폭풍'이라는 '스톰(storm)'이 결합된 단어로, 두뇌에서 폭풍이 휘몰아치듯 주어진 시간에 가능한 많은 아이디어를 산출하게 하는 창의적인 문제해결을 위한 집단 발상법이다.

4~6명 정도의 팀을 구성하여 제안된 일정한 주제에 대하여 자유롭게 논의를 전개하는 창의적 발상 기법이며, 사회자를 중심으로 하여 자발적으로 자연스럽게 아이디어를 모으기 위한 학습 도구이다.

② 마인드 맵핑(mind mapping)

마인드맵이란, 두뇌 속에 지도를 그리듯 글자, 기호, 그림, 색깔 등을 사용하여 떠오르는 다양한 생각을 시각화하는 방법이다. 마인드맵은 핵심 단어와 이미지를 사용하기 때문에 창의력과 문제해결 능력을 신장시킬 수 있으며, 아이디어의 결합을 자유롭게 해줌으로써 짧은 시간 동안 주제를 더욱 쉽게 표현하고 정리할 수 있도록 해주는 생각의 도구이다.

③ 수사적 시각 사고

수사적 시각 사고는 창의적인 아이디어 발상법으로 제목을 정한 뒤, 그 제목의 연상되는 낱말 리스트를 조합하여 수사적으로 표현한 컨셉을 시각적으로 번역하여 아이디어를 발견하는 학습 도구이다.

5. 이미지화

이미지화는 주제에 따른 시나리오를 시각적으로 번역하는 과정으로, 이를 설명할 수 있는 모티브를 수집한다. 수집된 모티브는 인체에 표현하기 적합하도록 디자인적 요소의 구성 원리에 따라 이미지화하고, 이를 적용하여 아트 메이크업 일러스트레이션을 한다.

아트 메이크업 일러스트레이션은 미술의 매체를 빌어 제 3자에게 작품에 담긴 의미를 전달할 수 있어야 하며, '사전 작업 계획서' 개념의 일러스트레이션으로 창작 작품의 결과를 예측하기 위한 시안 작업이기 때문에 얼굴의 곡선과 면 등을 회화적 기법을 명확하게 표현한다.

Ⅲ. 아트마스크의 컬러배색

배색은 두 가지 이상의 색을 활용해야 하며, 배색은 어떤 목적을 위해 색을 조합하는 창조적인 작업이다. 배색을 활용할 때에는 인간의 지각과 생리적 반응뿐만 아니라 심리에 미치는 영향을 세밀하게 고려하여야 한다.

실제 공간이나 물건에 사용되는 색채에 단일 색채만을 활용하는 경우는 매우 드물고 대개 여러 색채를 조합한 배색을 적용하게 된다. 배색에서는 그 배색을 구성하는 개별 색채의 특성과는 다른 심리 반응이 일어날 수 있으므로 배색을 활용한 다각적인 접근이 필요하다.

배색과 조명에 따른 인간의 색채 감성을 분석하고, 배색에 대한 색채 감성이 연령에 따라 차이가 있는지 밝히는 것으로 단일배색, 유사배색, 대비배색의 공간을 조명환경을 달리하여 색채 감성을 평가한다.

1. 색의 대비

① 동시대비

- 인접되어 있거나, 다른 색 안에 놓여 있는 두 가지 색을 동시에 볼 때 일어난다.
- 인접된 색의 차이가 크면 클수록 효과가 커진다.

색상대비	<ul style="list-style-type: none"> - 명도와 채도가 비슷한 두 가지 이상의 색이 인접해 있을 때 서로 영향을 받아 색상의 차이가 커 보이는 현상 - 반대 색이거나 보색일 경우에 더욱 크게 나타남 - 색상이 가깝게 인접했을수록 대비현상이 잘 나타남
명도대비	<ul style="list-style-type: none"> - 명도가 다른 두 색이 서로 영향을 받아 명도가 다르게 느껴지는 현상 - 두 색의 명도 차가 클수록 대비 효과가 커짐 - 명도 대비는 유채색과 무채색에서 모두 일어남 - 우리 눈이 가장 예민하고 강하게 반응하는 대비
채도대비	<ul style="list-style-type: none"> - 명도는 비슷하지만 채도가 다른 두 색이 서로 영향을 받아 차이가 나는 현상 - 무채색 속의 유채색은 채도가 더욱 높아보임
보색대비	<ul style="list-style-type: none"> - 색상환에서 정반대에 위치한 두 색상이 인접해 있을 때 서로 영향을 받아 채도가 높고 선명해 보이는 현상 - 보색대비에서는 주목성과 명시성이 나타남 ex) 빨간색 장미가 초록색 바탕에서 더욱 선명하게 보임
연변대비	<ul style="list-style-type: none"> - 경계선 부분에서 색상대비, 명도대비, 채도대비가 더 강하게 일어나는 것 (경계대비) - 유채색끼리의 색상별 나열이나 무채색끼리의 명도별 나열에서 잘 나타남 - 검은색 바탕에 있는 흰색 선의 교차 지점에서 명도대비와 함께 강하게 나타남

② 계시대비

- 색상을 보고 일정한 시간 후에 느껴지는 대비 효과로 계속대비라고도 한다.
- 일종의 소극적 잔상효과이다.
- 녹색 배경에 있는 회색 사각형을 계속 응시하다가, 흰색 배경을 보면 붉은 바탕 안의 녹색 사각형으로 보이게 된다.

③ 한난대비

- 차가운 색과 따뜻한 색을 배열할 경우 차가운 색은 더 차갑게 느껴지고, 따뜻한 색은 더욱 따뜻하게 느껴지는 대비 효과를 의미한다.
- 중성색은 차가운 색에 둘러싸여 있으면 더 차갑게 느껴지고, 따뜻한 색에 둘러싸여 있으면 더 따뜻하게 느껴진다.

④ 면적대비

- 면적 크기에 따라 색이 다르게 느껴지는 현상이다.
- 면적이 큰 도형은 면적이 작은 도형보다 명도와 채도가 더 높게 느껴지고, 면적이 작은 도형은 실제보다 명도와 채도가 더 낮게 느껴진다.

2. 색의 감정적 효과

온도감	- 색을 통해서 느낄 수 있는 따뜻함, 차가움, 중간의 온도 등 예) 난색, 한색, 중성색 등
중량감	- 색에서 느껴지는 무겁거나 가벼운 느낌 - 중량감은 명도의 영향을 많이 받음 - 명도가 높은 색은 가볍게 느껴지고 명도가 낮은 색은 무겁게 느껴짐
강약감	- 색에서 느껴지는 강하거나 약한 느낌 - 강약감은 채도의 영향을 많이 받음 - 원색이나 채도가 높은 색은 강하게 느껴짐
흥분감, 진정감	- 난색 계열과 명도와 채도가 높은 색은 흥분감을 일으키고 화려히게 느껴짐 - 한색계열과 명도와 채도가 낮은 색은 진정감 (차분한느낌)을 주고 소박하게 느껴짐

3. 색의 지각적 효과

동화현상	<ul style="list-style-type: none"> - 대비와는 달리 오히려 주변 색상에 가깝게 느껴지는 현상 - 다른 색의 영향을 받아 인접되어 있거나 둘러싸여 있는 색상과 비슷하게 보이는 것으로 자극이 지속되는 잔상효과 - 높은 시야에 복잡한 색채 무늬들로 구성되어있을 때
잔상효과	<ul style="list-style-type: none"> - 망막이 느낀 자극이 계속 남아 있어서 지속적으로 형상이 남는 것 - 긍정적(양성, 정의) 잔상 : 명도와 색상에 대한 자극이 그대로 지속함 - 소극적(음성, 부의) 잔상 : 색상, 명도, 채도가 반대로 느껴짐
주목성	<ul style="list-style-type: none"> - 색 자체가 명도나 채도가 높아서 시각적으로 빨리 눈에 띄는 성질 - 따뜻한 색, 명도와 채도가 높은 색일수록 주목성이 높음 - 배열에 있어서는 보색 배열, 자극이 강한 빨강과 흰색의 배열, 노랑과 검정의 배열에서 주목성이 높음 - 표시판, 표시와 기호 등에 사용
명시성	<ul style="list-style-type: none"> - 가시성, 시인성이라고도 하며 먼 거리에서도 잘 보이는 성질 - 주로 두 가지 색 이상을 배열했을 때 나타나는 성질 - 색상, 명도, 채도 차이가 클수록 명시성이 높아짐 - 검정과 노랑의 배색은 명시성이 높은 배색으로 교통 표지판에 많이 활용
진출색, 후퇴색	<ul style="list-style-type: none"> - 진출색은 전진하는 것처럼 느껴지는 색 - 따뜻한 명도, 채도가 높은 색은 진출하는 것처럼 느껴짐 - 후퇴색은 진출색과는 반대로 뒤로 물러나는 것처럼 느껴지는 색 - 차가운 색, 명도, 채도가 낮은 색, 무채색은 후퇴하는 것처럼 느껴짐.
팽창색, 수축색	<ul style="list-style-type: none"> - 팽창색은 더욱 크고 확산하여 보이는 색 - 따뜻한 색과 명도와 채도가 높은 색은 팽창되어 보임 - 수축색은 더욱 적고, 축소되어 보이는 색 - 차가운 색과 명도와 채도가 낮은 색은 수축하여 보임

IV. 단원별 기출문제

1. 알파벳 구도의 설명이 아닌 것을 고르시오.

- ① 디자인의 기본 기법을 활용하지 않는다.
- ② L, C, Y같은 알파벳 모양을 구도에 적용한 것이다.
- ③ 보는 사람에게 안심감을 주고 화면으로 끌어들이는다.
- ④ 출판물 광고, 웹 사이트 등 다양한 매체의 비주얼디자인에서 볼 수 있는 기법이다.

2. 구도법에서 구도를 구상할 때 요소의 배치와 마찬가지로 무척이나 중요한 것은 눈높이의 설정이다. 여기서 말하는 눈높이는 어떤 의미인지 고르시오.

- ① 사진으로 말하면 지면을 기준으로 설정한 카메라 높이를 의미한다.
- ② 디자인의 기본 기법을 의미한다.
- ③ 카메라의 각도를 의미한다.
- ④ 본인이 정면을 바라봤을 때 보이는 높이를 의미한다.

3. 밑에서 올려다본 앵글과 위에서 내려다본 앵글을 일러스트 구도에 활용했는데, 이 구도의 이름은 무엇인지 고르시오.

- ① 위아래 구도
- ② 로우앵글·하이앵글 구도
- ③ 엇안다운 구도
- ④ 다운앵글·하이앵글 구도

4. 다음 설명을 보고 해당하는 용어를 고르시오.

• 캐릭터를 내려다보는 형태가 되어 객관적으로 주변 상황을 설명하거나 화면의 넓이를 표현함

- ① 눈높이
- ② 로우앵글
- ③ 하이앵글
- ④ 앵글

5.ダイナミック한 원근과 광범위를 그리며, 자연 풍경부터 도시에 많은 사람이 모인 군중 장면까지 다양하게 쓸 수 있고 객관적인 표현, 상황 설명 등에도 적합한 이 구도는 무엇인지 고르시오.

- ① 파노라마 구도
- ② 망원 구도
- ③ 알파벳 구도
- ④ 광각 구도

6. 많은 사람이 모인 상태, 무리를 뜻하며 영어로는 Mob(몹), 일러스트와 만화, 컴퓨터 게임에서는 사람이 많이 등장하는 장면을 몹 장면이라고 한다. 이 설명에 해당하는 용어를 고르시오.

- ① 표준
- ② 다이내믹
- ③ 광각
- ④ 군중 장면

7. 망원 구도의 설명이 아닌 것을 고르시오.

- ① 주역을 강조하고 감정을 부각한다.
- ② 특징 중 한 가지로 '흐리기 효과'가 있다.
- ③ 광대한 풍경의 사진과 방을 넓게 보여주고 싶을 때, 많은 사람이 집결한 사진 등에 적합하다.
- ④ 좁은 범위를 크게 잘라낸 듯이 멀리 있는 동물 등을 눈 앞에 있는 것처럼 보여주고 싶을 때 최적인 구도이다.

8. 배경을 흐려지게 하면 주인공이 전면에 도드라지고 더 강조되는 효과는 어떤 효과인지 고르시오.

- ① 스포트라이트 효과
- ② 망원 효과
- ③ 강조 효과
- ④ 흐리기 효과

9. 용어 '화각'의 설명인 것을 고르시오.

- ① 화면에 그린 범위
- ② 빈 공간
- ③ 임팩트
- ④ 카메라의 각도

10. 개방된 화면으로 자유로운 기분을 느끼게 하고, 넓은 범위를 바라보는 듯하며 가로나 세로로 긴 구도는 무엇인지 고르시오.

- ① 알파벳 구도
- ② 망원 구도
- ③ 파노라마 구도
- ④ 정수리 구도

11. '꽉 채운 구도'의 설명이 아닌 것을 고르시오.

- ① 밀집되는 느낌의 대비로써 공기가 지나가는 길을 만드는 것이 포인트다.
- ② 화각이 넓은 변칙적인 구도로, 임팩트가 강한 화면을 만든다.
- ③ 통로라는 공간이 있어야 밀집된 느낌의 활발함, 즐거움이 크게 도드라진다.
- ④ 화면을 구성하는 요소가 만드는 정보의 양이 일러스트 인상을 달라지게 한다.

12. 다음 설명을 보고 해당하는 용어를 고르시오.

- 밀도 이외 배색과 묘사에도 영향을 미침
- 심플한 선화를 단색으로 채운 것과 세밀한 묘사, 다양한 색으로 채색한 것 등 여러 요소에 따라 정보량이 변화

- ① 통로
- ② 화면의 정보량
- ③ 화각
- ④ 다이내믹

13. 높은 위치에서 내려다보듯이 그린 구도를 _____이라고 하며, 그중에서도 바로 위에서 본 앵글로 그린 것을 _____라고 한다. 순서대로 빈칸에 들어갈 용어를 고르시오.

- ① 정수리 구도, 하이 앵글
- ② 하이 앵글, 정수리 구도
- ③ 로우 앵글, 하이 앵글
- ④ 하이 앵글, 엔젤 구도

14. 정수리 구도는 하늘에서 본 듯한 시점이라서 다른 말로 _____라고도 한다. 지면에 누운 캐릭터를 바로 위에서 본 그림과 테이블 위의 요리 등을 찍은 사진을 떠올리면 된다. 빈칸에 들어갈 용어를 고르시오.

- ① 엔젤 뷰
- ② 스카이 뷰
- ③ 엔젤 구도
- ④ 스카이 구도

15. 화면을 구성하는 요소가 많을 때 색과 형태, 크기가 비슷한 것을 그룹으로 묶어서 정리하는 것이 무엇인지 고르시오.

- ① 질감
- ② 군집
- ③ 군중
- ④ 감촉

16. 다음 설명을 보고 해당하는 용어를 고르시오.

- 현실과 공상, 평행 세계 등
- 컷 분할 구도에서는 시간과 장소, 세계까지도 초월하여 묘사 가능

- ① 마티에르
- ② 상황 묘사
- ③ 리얼과 이미지네이션
- ④ 군집의 법칙

17. '컷 분할 구도'의 설명이 아닌 것을 고르시오.

- ① 정보를 많이 전달할 수 있으므로, 스토리를 표현하거나 상황 묘사를 하는데 적합하다.
- ② 하나하나의 장면을 구분하므로 화면이 정리된 듯한 느낌을 주어 작가의 주장을 알기 쉽게 전달할 수 있다.
- ③ 한 장의 그림을 만화의 컷처럼 여러 개의 화면으로 나눠서 표현하는 방법이다.
- ④ **임팩트가 강한 화면이 되며, SNS 사진에서도 흔히 볼 수 있는 구도이다.**

18. 구도법에서 말하는 구도가 아닌 것을 고르시오.

- ① 짝 채운 구도
- ② 군집 구도
- ③ **앵글 구도**
- ④ 광각 구도

19. 빛은 물체의 _____을(를) 만들어내고, 그림자는 물체의 _____을(를) 정의한다. 빈칸에 들어갈 단어를 순서에 맞춰 고르시오.

- ① 그림자, 문양
- ② 그림자, 형태
- ③ 형태, 입체감
- ④ **입체감, 형태**

20. 드로잉에서 사용되는 빛의 종류가 아닌 것을 고르시오.

- ① **빛날광**
- ② 자연광
- ③ 인공광
- ④ 역광

21. 강렬하고 극적인 효과를 주는 빛은 무엇인지 고르시오.

- ① 빛날광
- ② 자연광
- ③ **인공광**
- ④ 역광

22. 그림자를 표현하기 위한 기법에는 대표적으로 두 가지가 있다. _____은(는) 강한 광원 아래에서 뚜렷한 그림자를 만들고, _____은(는) 부드러운 조명 아래에서 생기는 흐릿한 그림자를 나타낸다. 빈칸에 들어갈 용어를 순서에 맞춰 고르시오.

- ① 소프트 쉐도우, 하드 쉐도우
- ② **하드 쉐도우, 소프트 쉐도우**
- ③ 동적 쉐도우, 정적 쉐도우
- ④ 정적 쉐도우, 동적 쉐도우

23. 드로잉에서 빛과 그림자는 심리적 요소를 표현하는 데에도 중요한 역할을 하는데, 밝은 빛과 어두운 그림자는 각각 어떤 감정을 유발하는지 순서에 맞춰 고르시오.

- ① 희망과 불안, 긴장과 긍정적인 감정의 공존
- ② 긴장과 긍정적인 감정의 공존, 희망과 불안
- ③ **희망과 긍정적인 감정, 불안과 긴장**
- ④ 불안과 긴장, 희망과 긍정적인 감정

24. 테마의 본질과 비슷한 것(속성, 특징)을 찾아 그 힌트로 발상하는 디자인 아이디어 발상법은 무엇인지 고르시오.

- ① 카드발상법
- ② 자유법
- ③ 강제법
- ④ **유추법**

25. 길포드의 창조성 테스트 평가 기준이 아닌 것을 고르시오.

- ① 유창성
- ② **재배열**
- ③ 독자성
- ④ 구체성

26. 길포드의 창조성 테스트 평가 기준 중 유연성이 있다. 유연성은 어떤 의미인지 고르시오.

- ① **발상의 폭, 얼마나 넓은 각도에서 아이디어가 나왔는가?**
- ② 발산 속도, 제한된 시간에 얼마나 많은 아이디어를 냈는가?
- ③ 개별 아이디어에 대한 평가 기준
- ④ 실현가능성에 대한 기준

27. 오즈번의 9가지 체크리스트 중 '전용'은 무엇을 뜻하는지 고르시오.

- ① **개조해서 다른 곳에 쓰는 방법은 없는가?**
- ② 다른 비슷한 것은 없는가?
- ③ 의미, 색, 형태를 변화시키면 어떨까?
- ④ 요소를 바꿔보면 어떨까?

28. 오즈번의 9가지 체크리스트 중 '다른 비슷한 것은 없는가?'를 뜻하는 항목은 무엇인지 고르시오.

- ① 대용
- ② 변형
- ③ 전용
- ④ **응용**

29. 디자인 요소 중 선에 해당하는 것이 아닌 것을 고르시오.

- ① 곡선
- ② 지그재그선
- ③ 방사선
- ④ 원

30. 디자인 요소 중 '점'이 가지는 상징적 의미는 무엇인지 고르시오.

- ① 확산, 집중, 집결, 분산
- ② 넓이와 폭, 안정감, 점잖음
- ③ 최소의 형태, 올림, 절대적인 것, 중심, 순수, 확고함
- ④ 따뜻함, 팽창, 가벼움, 멀리, 진출, 흥분, 화려함

31. 디자인 원리가 아닌 것을 고르시오.

- ① 통일과 변화
- ② 표면의 재질
- ③ 율동
- ④ 균형

32. '비슷한 모양들이 일정한 규칙이나 질서를 유지할 때 나타나는 시각적 운동감'을 뜻하는 디자인 원리는 무엇인지 고르시오.

- ① 율동
- ② 강조와 대비
- ③ 조화
- ④ 균형

33. 색은 물체에 빛을 비추었을 때 생기는 물체 색을 말하며 빛의 반사, 굴절, 흡수와 분해, 투과 등을 통해 인간의 시각을 자극함으로써 생기는 물리적 지각 현상이다. 그렇다면 색채는 무슨 현상인지 고르시오.

- ① 시각적 현상
- ② 물리적 현상
- ③ 심리적 현상
- ④ 지각 현상

34. 색의 요소가 아닌 것을 고르시오.

- ① 색상
- ② 무채색
- ③ 명도
- ④ 채도

35. '채도'의 설명이 아닌 것을 고르시오.

- ① 무채색에만 존재한다.
- ② 유채색에만 존재한다.
- ③ 색의 순도로 맑고 탁한 정도를 말한다.
- ④ 색의 요소 중 하나이다.

36. 두 단어가 결합된 단어로, 두뇌에서 폭풍이 휘몰아치듯 주어진 시간에 가능한 많은 아이디어를 산출하게 하는 창의적인 문제해결을 위한 집단 발상법은 무엇인지 고르시오.

- ① 주제선정과 계획
- ② 수사적 시각 사고
- ③ 마인드 맵핑
- ④ 브레인스토밍

37. 브레인스토밍의 설명이 아닌 것을 고르시오.

- ① 4~6명 정도의 팀을 구성한다.
- ② 일정한 주제에 대하여 자유롭게 논의를 전개하는 창의적 발상 기법이다.
- ③ 사회자를 중심으로 하여 자발적으로 아이디어를 모으기 위한 학습 도구이다.
- ④ 최소 5가지 이상의 아이디어가 모여야 브레인스토밍이 완료된다.

38. 주제선정과 계획 단계에서 창의적 발상 방법이 대표적으로 3가지가 있다. 창의적 발상 방법이 아닌 것을 고르시오.

- ① 브레인스토밍
- ② 마인드 맵핑
- ③ 일러스트레이션
- ④ 수사적 시각 사고

39. 배색의 설명이 아닌 것을 고르시오.

- ① 두 가지 이상의 색을 활용해야 한다.
- ② 한 가지 색으로 해도 무관하다.
- ③ 어떤 목적을 위해 색을 조합하는 창조적인 작업이다.
- ④ 활용할 때 인간의 지각과 생리적 반응, 심리에 미치는 영향을 세밀하게 고려해야 한다.

40. 다음 설명을 보고 해당하는 대비를 고르시오.

- 색상환에서 정반대에 있는 두 색상이 인접해 있을 때 서로 영향을 받아 채도가 높고 선명해 보이는 현상
- 주목성과 명시성이 나타남 (ex. 빨간색 장미가 초록색 바탕에서 더욱 선명하게 보임)

- ① 보색대비
- ② 연변대비
- ③ 채도대비
- ④ 색상대비

41. 계시대비의 설명이 아닌 것을 고르시오.

- ① 색상을 보고 일정한 시간 후에 느껴지는 대비 효과를 말한다.
- ② 다른 말로 일정대비라고도 한다.
- ③ 일종의 소극적 잔상효과이다.
- ④ 녹색 배경에 있는 회색 사각형을 계속 응시하다가, 흰색 배경을 보면 붉은 바탕 안의 녹색 사각형으로 보이게 된다.

42. 색의 대비가 아닌 것을 고르시오.

- ① 동시대비
- ② 계시대비
- ③ 중성대비
- ④ 면적대비

43. 우리 눈이 가장 예민하고 강하게 반응하는 대비는 무엇인지 고르시오.

- ① 보색대비
- ② 채도대비
- ③ 색상대비
- ④ 명도대비

44. 경계대비라고도 하며, 경계선 부분에서 색상대비, 명도대비, 채도대비가 더 강하게 일어나는 대비는 무엇인지 고르시오.

- ① 계시대비
- ② 보색대비
- ③ 연변대비
- ④ 면적대비

45. 강약감은 색에서 느껴지는 강하거나 약한 느낌을 말한다. 강약감은 어떤 영향을 많이 받는지 고르시오.

- ① 명도
- ② 빛
- ③ 채도
- ④ 온도

46. 색의 감정적 효과가 아닌 것을 고르시오.

- ① 온도감
- ② 우울감
- ③ 중량감
- ④ 진정감

47. 온도감은 색을 통해서 느낄 수 있는 따뜻함, 차가움,中间的 온도 등을 말한다. 온도감에 해당하는 예시가 아닌 것을 고르시오.

- ① 난색
- ② 무채색
- ③ 한색
- ④ 중성색

48. 중량감은 색에서 느껴지는 무겁거나 가벼운 느낌을 말한다. 어떤 영향을 많이 받는지 고르시오.

- ① 명도
- ② 빛
- ③ 채도
- ④ 온도

49. 면적이 큰 도형은 면적이 작은 도형보다 명도와 채도가 _____ 느껴지고, 면적이 작은 도형은 실제보다 명도와 채도가 _____ 느껴진다. 빈칸에 들어갈 말을 고르시오.

- ① 높게, 높게
- ② 낮게, 낮게
- ③ 더 낮게, 더 높게
- ④ 더 높게, 더 낮게

50. 어떤 계열과 어떤 특징을 가진 색이 흥분감을 일으키고 화려하게 느껴지는지 고르시오.

- ① 한색계열과 명도와 채도가 낮은 색
- ② 난색계열과 명도와 채도가 낮은 색
- ③ 한색계열과 명도와 채도가 높은 색
- ④ 난색계열과 명도와 채도가 높은 색

51. 어떤 계열과 어떤 특징을 가진 색이 진정감을 주고 소박하게 느껴지는지 고르시오.

- ① 한색계열과 명도와 채도가 낮은 색
- ② 난색계열과 명도와 채도가 낮은 색
- ③ 한색계열과 명도와 채도가 높은 색
- ④ 난색계열과 명도와 채도가 높은 색

52. 색의 지각적 효과에 해당하는 것을 고르시오.

- ① 후퇴색
- ② 주목성
- ③ 동화현상
- ④ 강약감

53. 동화현상의 설명이 아닌 것을 고르시오.

- ① 대비와 달리 오히려 주변 색상에 가깝게 느껴지는 현상을 말한다.
- ② 높은 시야에 복잡한 색채 무늬들로 구성되어있을 때 느껴지는 현상이다.
- ③ 색상, 명도, 채도 차이가 클수록 일시적으로 나타나는 현상이다.
- ④ 다른 색의 영향을 받아 인접되어 있거나 둘러싸여 있는 색상과 비슷하게 보이는 것으로 자극이 지속되는 잔상효과를 말한다.

54. 진출색의 특징인 것을 고르시오.

- ① 따뜻한 색, 명도, 채도가 높은 색이다.
- ② 차가운 색, 명도, 채도가 낮은 색이다.
- ③ 따뜻한 색, 명도, 채도가 낮은 색이다.
- ④ 차가운 색, 명도, 채도가 높은 색이다.

55. 따뜻한 색과 명도, 채도가 높은 색은 _____ 보이고, 차가운 색과 명도, 채도가 낮은 색은 _____ 보인다. 순서에 맞춰 빈칸에 들어갈 단어를 고르시오.

- ① 팽창되어, 수축하여
- ② 수축하여, 팽창되어
- ③ 밝아, 차가워
- ④ 차가워, 밝아

56. 망막이 느낀 자극이 계속 남아 있어서 지속적으로 형상이 남는 효과는 무엇인지 고르시오.

- ① 진출효과
- ② 동화효과
- ③ 주목효과
- ④ 잔상효과

57. 주목성에 대한 설명이 아닌 것을 고르시오.

- ① 따뜻한 색, 명도와 채도가 높은 색일수록 주목성이 낮다.
- ② 색 자체가 명도나 채도가 높아서 시각적으로 빨리 눈에 띄는 성질
- ③ 배열에 있어서 보색 배열, 자극이 강한 빨강&흰색 배열, 노랑&검정 배열에서 주목성이 높다.
- ④ 표시판, 표시와 기호 등에 사용된다.

58. 명시성에 대한 설명이 아닌 것을 고르시오.

- ① 가시성, 시인성이라고도 하며 먼 거리에서도 잘 보이는 성질을 말한다.
- ② 긍정적 잔상과 소극적 잔상으로 구분된다.
- ③ 주로 두 가지 색 이상을 배열했을 때 나타나는 성질이다.
- ④ 색상, 명도, 채도 차이가 클수록 명시성이 높아진다.

59. 검정과 노랑의 배색은 명시성이 높은 배색이다. 어디에 많이 활용되는지 고르시오.

- ① 꽃 그림
- ② 교통 표지판
- ③ 사고 방지턱
- ④ 주의 표지판

60. 잔상효과에는 긍정적 잔상과 소극적 잔상이 있다. 일종의 소극적 잔상에 해당하는 대비는 무엇인지 고르시오.

- ① 면적대비
- ② 한난대비
- ③ 계시대비
- ④ 동시대비

문제번호	정답	문제번호	정답
1	①	31	②
2	①	32	①
3	②	33	③
4	③	34	②
5	④	35	①
6	④	36	④
7	③	37	④
8	④	38	③
9	①	39	②
10	③	40	①
11	②	41	②
12	②	42	③
13	②	43	④
14	①	44	③
15	②	45	③
16	③	46	②
17	④	47	②
18	③	48	①
19	④	49	④
20	①	50	④
21	③	51	①
22	②	52	④
23	③	53	③
24	④	54	①
25	②	55	①
26	①	56	④
27	①	57	①
28	④	58	②
29	④	59	②
30	③	60	③