

# 자동차 스타일링에 있어서 색상대비 개념의 도입에 관하여

## An Introduction for the Concept of Color Contrast in Automotive Styling

김성용

홍익대학교 산업디자인학과

Sungyong Kim

Dept. of Industrial Design, Hong Ik Univ.

● Keywords : Color Contrast, Sky Tone, Earth Tone, Value Contrast, Light Source

### 1. 자동차와 이동성

자동차는 디자인 프로세스상 건축이나 제품디자인 등에서 찾아볼 수 없는 색다른 요소가 있다. 그것은 바로 '이동성'이라는 다이내믹스다. 건축물은 한번 세워지면 움직일 수 없으며 TV나 냉장고, 전축같은 제품도 한번 일정한 공간에 놓여지면 사용자가 의도적으로 옮기기 전에는 대개 그자리에 있게 마련이다. 그러나 자동차는 인간이 사용하는 대부분의 제품들과는 달리 사용자의 의지에 따라 언제든지 이동할 수가 있으며 그러한 속성은 디자인 프로세스에 있어서도 색다른 인식의 정립을 요구하고 있다. 자동차디자인에 있어서 외관 스타일링은 자동차가 달리면서 혹은 커브를 도는 각도에 따라 다양하게 변화하는 형태와 이미지를 정확하고 일관성 있게 하는데에 역점을 두어야 하며 면과 선의 흐름과 완벽한 전체 비례감을 역동적으로 표현할 수 있어야 한다. 즉, 이 '이동성'이라는 자동차의 다이내믹스에 내재하고 있는 에너지가 실제 디자인 프로세스에 있어서 지극히 구체적인 시각화로 구현되어져야 하는 것이다.

### 2. 자동차 스타일링의 요소

첫째, 자동차는 대개의 일반 제품과는 달리 실내가 아닌 옥외에서 사용된다. 그러한 속성때문에 자동차 스타일링에 있어서 시원한 해변가나 활동적인 도시풍경, 한적한 시골길, 넓은 광장등과 같은 주변환경이 가상적으로 설정되어 스케치나 렌더링에 반영 됨으로서 자동차의 사실감을 최대한 강조하게 된다. 둘째, 이러한 환경적 요소의 응용과 더불어 광원의 적절한 설정은 차를 입체감있게 묘사하는데에 필수적이다. 자동차는 미니카를 기준으로 보아도 그 크기가 사람의 스케일을 넘는다. 그래서 자동차가 갖게되는 볼륨감과 스케일을 제대로 표현하기 위해서는 원근감의 개념이 반드시 도입 되어져야 하는데 바로 광원의 설정에 따라 명암대비에 의한 거리감 표현기법으로 원근감을 강조할 수 있는 것이다. 즉 자동차디자인에서 새로운 아이디어의 시각화는 이와같은 사실적 상황에 근거하여 이루어 지게된다.

### 3. 자동차 스타일링과 색상대비 개념

일반적으로 실제적인 주변환경의 응용과 광원의 설정에 따른 원근감 표현기법만으로도 새로운 자동차의 이미지나 디자인을 충분히 이해할 수 있고 상호 커뮤니케이션이 가능하다. 이는 주로 명암대비에 의한 스타일링 기법 만으로도 얼마든지 디자이너 자신이 구상하는 형태를 묘사할 수 있고 디자인을 전개할 수 있다는 것이다. 그러나 단순히 디자인을 설명하고 이미지를 보여주는 단계로서의 스타일링이 아니라 보는이

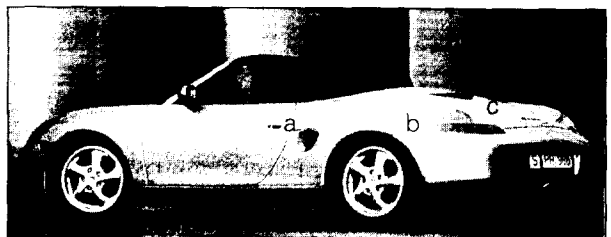
로 하여금 자동차가 지니고 있는 내면의 에너지와 역동성, 그리고 차의 성격에 따른 고유한 아이덴티티를 더욱 부각시키기 위해서는 인위적인 강조기법이 필요하다. 물론 이 역시 실제적인 주변환경의 상황을 이용하여 일종의 공식화한 개념으로서 색상대비기법이라 부른다. 이러한 시도는 스타일링을 보다 적극적인 개념으로서 발전시켜 아직 존재하지 않는 자동차의 이미지를 보다 사실적으로 묘사하여 디자인 커뮤니케이션을 보다 효과적으로 하기 위함이다.

### 4. 색상대비 개념의 적용

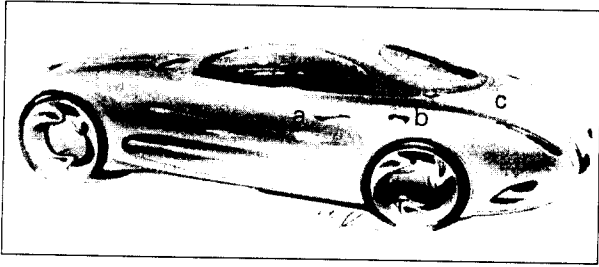
색상대비 기법은 자동차의 입체감과 사실감을 더욱 강조하기 위하여 의도적으로 한색과 난색의 대비를 이용하여 차의 드라마틱한 분위기를 연출하기 위한 테크닉이다. 자동차의 지붕과 윈드실드(앞유리)를 거쳐 후드(보네트)를 구성하고 있는 1차면은 빛을 제일 먼저 받으므로 다른 면들보다 명암대비상 가장 밝고 또한 모두 하늘을 향하고 있으므로 차가운 블루 톤을 반사하게 된다. 상대적으로 2차면이 되는 보디면 전체는 1차면보다 다소 어둡게 설정하며 지평선, 즉 저녁 노을무렵의 실제색상인 레드계열의 핑크나 오렌지톤 등의 따뜻한 색상을 적용한다. 이렇게 색상의 보색관계를 이용하면 명암대비와 더불어 매우 강한 색상대비를 이루게 되므로 생동감 넘치는 입체감을 극대화할 수 있다. 즉, 어느 색상의 차를 그리든지 기본적인 톤을 적용한 후에 하늘을 향하는 면에는 블루 계열의 차가운 색을 적용하고 보디면에는 어스 톤(earth tone)과 같은 따뜻한 계열의 색상을 적용하는 기법을 말한다.

### 5. 색상대비 기법의 응용사례

그림1에서 보는 바와 같이 광원이 b지점에 1차적으로 설정이 되고 a지점을 거쳐 차의 전면부로 갈수록 하히라이트가 줄어들음 실제상황에서 볼 수 있다. 그리고 차의 트렁크(이 차는 본네트) 부분 즉 하늘을 면하고 있는 부분은 블루계열의 스카이 톤이, 바디의 사이드면은 브라운 계열의 세피아 톤이 반사되고 있다. 이러한 상황은 그림2에서 처럼 디자이너가 스케치를 할 때에도 적절하게 응용되어 명암대비와 더불어 차의 실제감을 강조 할 수 있는 것이다.

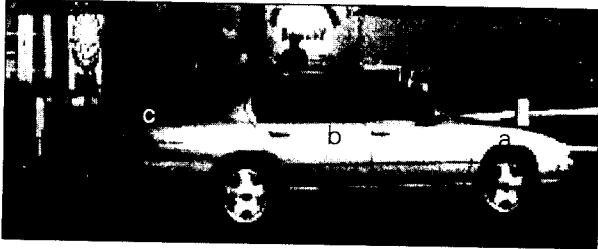


(그림 1)



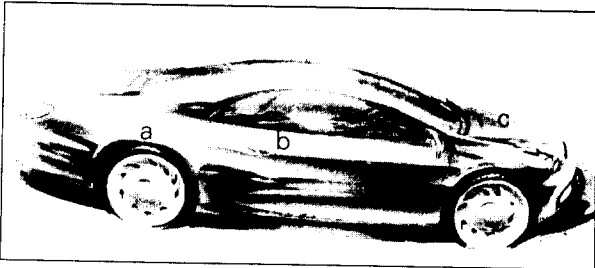
(그림 2)

그림2의 하이라이트 체계와 색상체계는 실제상황보다 대비가 더욱 강하게 적용되어 진다.



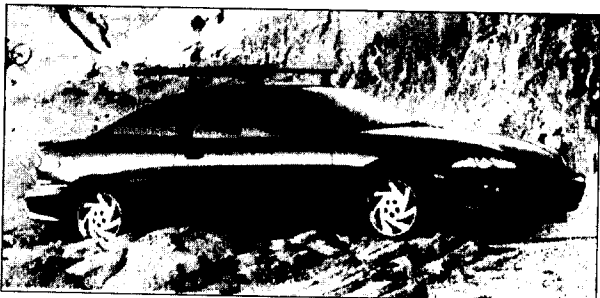
(그림 3)

그림3의 경우는 광원의 설정이 차의 전면부(a)에 설정이 되어있고 후면의 테일 램프쪽으로 울수록 어두워 지고 있다. 그러나 이러한 명암체계의 방향설정과는 무관하게 색상대비는 이루어진다. 즉 여전히 차의 상면(c)은 블루계열로, 측면(b)은 브라운 계열로 톤을 설정하는 것이다.



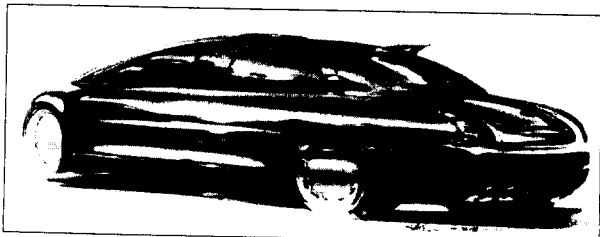
(그림 4)

경우에 따라 오렌지계열과 같이 채도가 높은 색상을 적용하여 스케치의 느낌이 시원하게 해 주기도 한다. 그림4에서 이와같은 체계를 볼 수 있다.



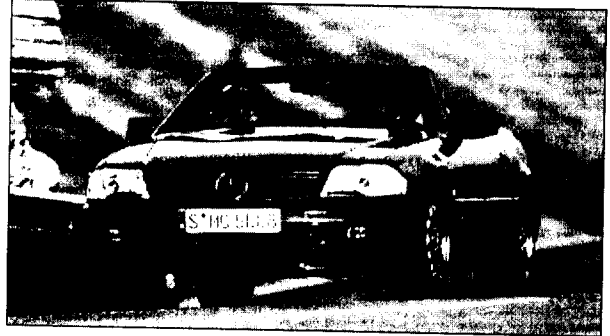
(그림 5)

그림5는 저녁무렵의 노을이 차에 반사된 상황이다.



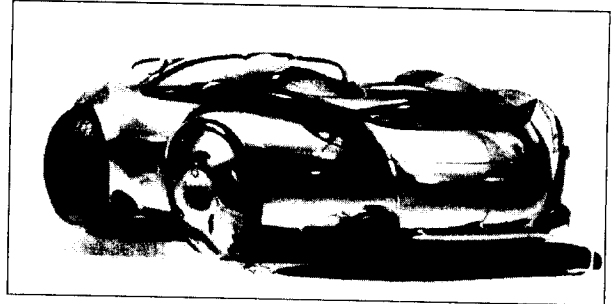
(그림 6)

이러한 경우에 색상대비의 현상이 강하게 나타나며 칼라의 밀도가 더욱 높아지게 된다. 이러한 상황을 렌더링에 반영을 해 보면 그림6과 같은 무게감과 사실감이 강조된 느낌을 줄 수 있다. 그림6에서는 디자이너 임의대로 광원의 설정을 바디의 중간정도에 설정하고 있는데 이는 차의 횡적 거리감을 더욱 강조하려는 의도에서인 것이다.



(그림 7)

그림7은 차의 전면부가 강조된 뷰로서 차의 후드면이 매우 밝은 모습을 볼 수 있다. 이 경우 차의 칼라가 레드계열이라 해도 후드에는 약 40%정도의 블루계열이 반영되어 밝은 보라계열로 색상처리를 할 수 있다.



(그림 8)

그림8은 그림7의 색상체계가 적용된 스케치이나 그라운드 반사광을 차의 하반부에 적용하여 그림7과 같은 실제사진 보다 면의 흐름에 관한 입체감을 더욱 강조할 수 있다.

## 6. 결론

자동차 스타일링의 목적은 디자이너가 생각하는 아름다운 이미지를 자동차만의 고유한 속성인 '이동성'이라는 다이내믹스와 함께 구체적이고도 명확한 시각적 표현방법으로 구현하여 디자인 결정자로 하여금 불분명한 이미지에 의한 오류없이 정확한 판단을 내릴 수 있도록 하는데에 있다. 또한 단순한 디자인 스케치라는 차원을 넘어 보는이로 하여금 향후 이 스케치로 인해 탄생이 될 차에 대한 기대감과 감동을 불러일으킬 수 있도록 해야 한다. 지나치게 즉흥적이거나 생략화된 스타일링 으로서는 초기단계는 모르지만 결국 디자인 커뮤니케이션이 어려운 경우가 많기 때문이다. 디자이너는 자신의 스타일링 기법에 흔히 간과하기 쉬운 이 색상대비 기법을 적절하게 운용하여 자신의 디자인에 더욱 사실감을 부여할 수 있을 것이다. 차에 있어서 대중들에게 가장 어필하는 요소는 그 멋에 있다. 그 멋은 바로 디자이너가 부여하는 것이며 표현하고자 하는 그 멋은 바로 파워풀한 비주얼 테크닉에서 나온다. 결국 비주얼이 멋지지 못하면 만들어지게 될 차도 멋질 수가 없는 것이다.