

감성적 접근방법에 의한 전시영상디자인에 대한 연구

display image design by approach method of human sensibility

박기덕

KBS 데이터방송

ABSTRACT

심미적차원의 접근을 통한 영상디자인의 틀을 인간이 가진 오감의 특성을 최대활용하여 전시상황에 따른 감성문법을 활용하여 감각적이며 사용자중심의 니즈에 맞는 선택적이며 시대흐름에 맞는 패턴분석을 적용하여 감성적인 욕구를 심리적인 방법으로 파악하며 영상으로 접근하는 것이다.

이러한 감성패턴분석들은 VJ(비디오자키)의 영상활용과 증강현실, 전시디자인의 광고 또한 건축물에 있어서 효과적인 영상활용법을 적용한 감성디자인의 확장을 보여주고 있다.

오감을 활용한 인터랙티브한 미디어아트에서의 영상활용과 콘서트홀에서의 관객과 소통을 위한 커뮤니케이션장치들이 확장되며 도구들속에서 진정한 인간의 통합된 감각을 전달하기위한 감성이 필요하다.

이번 연구를 통하여 감성디자인을 적용한 영상사례들을 살펴봄에 소통을 위한 감성디자인의 영상을 활용하여 최적화된 전시디자인에 활용되는 감성적 접근방법과 활용에 대해 이해하고자 한다.

주제어: 감성조형요소, 감성모션, 감성모션그래픽, 증강현실

1. 서론

심미적차원의 접근을 통한 영상디자인의 틀을 인간이 가진 오감의 특성을 최대활용하여 전시상황에 따른 감성문법을 활용하여 감각적이며 사용자중심의 니즈에 맞는 선택적이며 시대흐름에 맞는 패턴분석을 적용하여 감성적인 욕구를 심리적인 방법으로 파악하며 영상으로 접근하는 것이다. 이러한 감성패턴분석들은 VJ(비디오자키)의 영상활용과 전시디자인의 광고 또한 건축물에 있어서 효과적인 영상활용법을 적용한 감성디자인의 확장을 보여주고 있다.

오감을 활용한 인터랙티브한 미디어아트에서의 영상활용과 콘서트홀에서의 관객과 소통을 위한 커뮤니케이션장치들이 확장되며 도구들속에서 진정한 인간의 통합된 감각을 전달하기 위한 감성이

필요하다. 이번 연구를 통하여 감성디자인을 적용한 영상사례들을 살펴봄에 소통을 위한 감성디자인의 영상을 활용하여 최적화된 전시디자인에 활용되는 것에 대해 이해하고자 한다.

2. 연구목적

시대의 흐름에 변화하는 감정적 접근방법을 위한 도구적 활용성도 다양해지고 인간의감성보다 한단계 더 진행한 감각을 깨워주기위한 오감을 활용하기 위한 부분들로 채워지고 있다 2 차원적인 평면에서 공간속의 공간감을 주기위한 배열로 현실감의 시도로 다각화되어 가고 있다. 가상현실과 증강현실을 이용하여 사용자에게 효과적인 인터랙티브한 환경을 제공하여 몰입형감각으로 접근하여 2 차원적인 ui 또는

스크린에서 3 차원으로 활용하여 공간활용성몰입성을 증강하여 보다더 효율적이며 한계의 상황을 넘어서고 있다.

감성은 인간에게 잠재워져있는 또다른 감동과 재미를 주기위한 노력이며, 사용자의 적극적참여를 유발하여 영상디자인에 새로운 환경을마련하고자 한다.

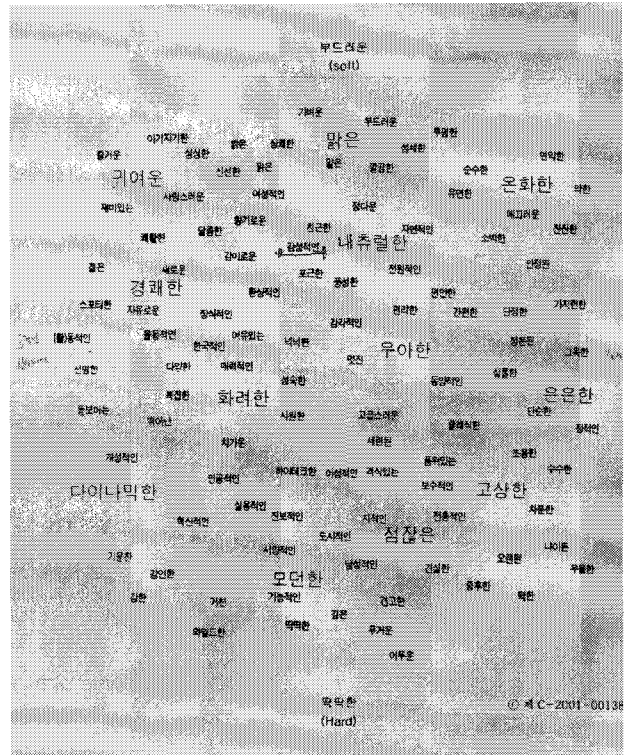
3. 감성적 접근방법

3.1. 감성적 분류

영상디자인에 표현하기위한 감성적활용을 적극 참여하기위해 심리적인 차원의 감성어휘의 활용과 모션에 따른 심리적인 감성활용 또한 조형적 요소에 필요한 소스를 접근한다. 영상디자인에 필요한 조형적요소에 접근하기 위한 요소를 살펴보겠다.

- 1) 선:유연한/딱딱한(하늘을 향하다, 수평선,지평선,위로향하는 수직선) 2)점:부드러운/검은(포인트,까만점,저멀리점같이보인다.)
- 3)면:단순한/부드러운(넓다,평평하다)
- 4)운동감:건강한(땀,달리기,뛰다,탱탱볼이튀다)
- 5)방향성:똑똑한(날아가다)
- 6)크기:몽땡한(점차커지다) 7) 질감:부드러운
- 8)위치:높은,낮은
- 9)질서감:정돈된 10)공간:아늑한 11)중력:무거운
- 12)회전:어지러운 13)빛:은은한/화려한
- 14)움직임:활발한
- 15)통일성:일률적인/획일화(같은모양)
- 16)강조(점,별표시,큰점) 7)소리:청명한/시끄러운
- 18)균형:완벽한(한발로오래버티기)
- 19)비례/규모:균형있는,딱딱한
- 20)리듬:활기찬(웨이브,구불부불,부드럽게움직여)
- 21)형태/블록:섹시한/부드러운(동글동글)
- 22)텍스처:딱딱한/부드러운 23)동선:역동성있는,부드러운(짧은이동) 24)명도:어두운,차가운(소나기,

- 25) 색상:밝은,파랑(초록,노랑)
 - 26)맛:맛있는,달콤한(세콤)
 - 27)냄새:향긋한,향기로운(향기좋다)
 - 28)질감이미지의연상작용:부드러운(뽀송뽀송)
 - 29)영상의촉각성:섬세한 30)보는위치에의동선:다양한,창의적인(높은 곳에서 바라보기)
- 이러한 요소를 가지고 각각의 소스에 해당하는 감성적 접근을 필요로 한다. 여성의 life style 에 따르면 1.personal: 개인화, 개성화 2.usability: 사용편의성 3)trendy: 패션 및 유행민감을 추구로 하며 감성의 공통분모를 가지고 시대를 선도하며, 모든제품에 기준이 되어가고 있는여성의 감성을 활용하고 있다.



[그림 1] 형용사 image scale

위의 그림에서 부드럽고 동적인 부분이 감성적 요소에 해당하는 부분으로 감성어휘를 사용하며 모션에 따른 심리관점은 1)좌우이동: 사람의 눈은 왼쪽에서 오른쪽으로 보는 경향, 안정감, 지속성 있는 시간적 공간 표출, 가독성 높이고 자연스러운 느낌표현(왼->오)

2)상하이동: 움직임이 가해질 때는 매우 밝고 건강한 의미성이 강해져, 상승, 성장, 희망등의 인상을 줌. 하향일때는 후퇴적 인상이 강함.
 3)사선이동:자연성이 수반된 상향성 있는운동감을 표출하고 건강함. 미래성, 등의 밝고 동적인 인상을 줌. 4)방사: 중심에서 밖으로 향해나가는 형태로 가장 큰 넓이와 집중력 분산 .흩어진 오브제들이 모여면서 하나의 형태를 만들 때 집중력 강화. 5)진출/후퇴 수용자에게 강하고 과시적인 자신감의 느낌을 줌(진출). 소외적이고 자신감이 경여된 듯한 느낌(후퇴) 6)변화: 불규칙에서 규칙을 찾아 간다거나 규칙속에서 작은 불규칙적인 움직임 지루함을 덜어줄 재미와 어떤형태로 갈지 기대감을 넣어주고 흥미를부여함.
 감성은 곧 재미이고, 흥미를 주는것이기 때문 감성에 가장 가까운 형태라고 할수 있다.

3.2. 감성적 체험 공간

사용자 경험을 표본으로 한 감성디자인을 대표할수 있고 체험을 위한 하나의 공간은 감성이란 오브제를 전시하고 커뮤니케이션을 위한 포트폴리오 공간이라 할수있다.

영상디자인을 통한 디지털경험을 하며 감성디자인은 감성마케팅의 영역확대로 이어진다. 미디어아트에서의 진화적인 모습의 형태이며, 전시 공간은 브랜드의 체험공간이 될수 있고, 소비의 공간이 될수 있다. 현실공간에서 가상공간으로의 진입으로 브랜드의 몰입이라는 스토리로 연결성을 가지게 해준다.

현재 시도되고 있는 touch screen 을 감성적 차원으로 변화시키며 스토리로 연결된다.

1. 전시공간에 관람자가 들어올 때 터치스크린은 접근 감지한다.
2. 빛으로의 반응과 또다른 가상공간으로 접속 이런 경로를 통해서 가상현실에서 증강현실로 매듭지어진다.

다양한 감성적인 차원에서 빛의 led 활용과 감성적 sound 를 적극 활용.
 이러한 터치방식스크린을 이용하여 손으로 만지는 멀티터치 ui 의 개념과 이미지의 변형, 조절을 통하여 커뮤니케이션을 즐길수 있다. 또한 손동작의 강약을 인지하여 다양한 감각을보여 준다. 이러한 경험디자인을 통하여 촉감과 경험의 확대를 통한 모바일, 웹, iptv 에 접근할수 있다. 또한 depth camera 를 이용 공간을 관측하기 위한 필요한 도구이다. 단순히 컬러영상이 아닌 적외선의 시차를 계산 초고속 셔터가 달려 영상속 물체의 거리를 알수 있다. 이러한 깊이 정보를 활용하여 영상 속 가상 오브제가 놓여있는 주변의 공간을 3 차원포지션 값으로 재구성하여 손또는 물체를 감지한다. 운동방향과 시간 측정, 공간에 인식되는 순서를 사람의 모션의 경로로인식하게된다. 이러한 원리를 이용하여 가상공간에 있는버튼과 스크롤바를 손으로 만지는 3 차원증강현실을 이용. 상호작용이 가능해진다.
 공간속에 또하나의 공간을 체험하며,몰입 형태모드로 접속되어 내가 상상하는 감성경험을 디자인할 수 있다.

이런원리로 활용될수 있는 영상교육부분, iptv ui 적극활용하여 증강현실을 표현할수 있다.

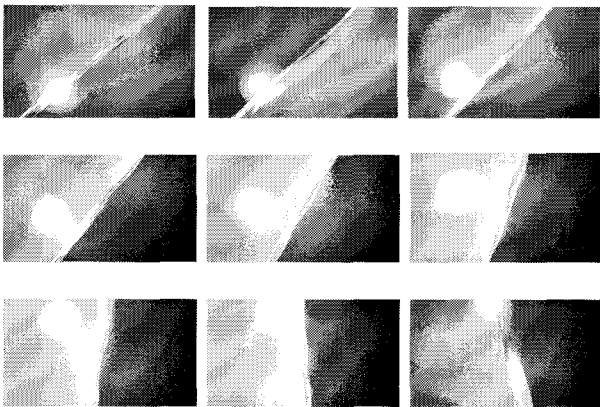
감성적 실내디자인	요소구분
	물리적인 실내디자인 구성요소
	시각,청각,후각,미각,촉각의 오감자극요소
	로비공간전체의 스타일에 관한 감성 언어이미지

[표 1] 감성적 실내전시공간의 구성요소

-감성적 실내전시공간 구성요소

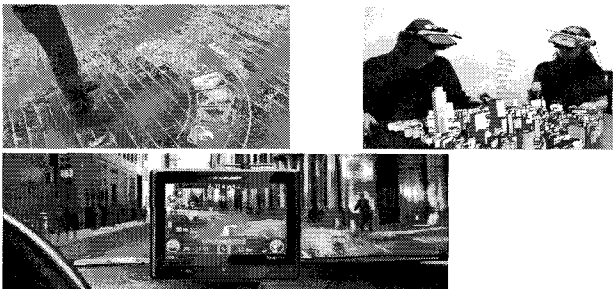
- 1.공간 2. 마감재 3. 가구 4. 색채 5. 조명 6. 스타일 7. 감성요소: 1)시각 2)청각 3)후각 4)미각 5)촉각

3.3 사례연구



[그림 2] 감성모션그래픽

감성적 모션그래픽으로 접근한 작품이다. 기본적인 조형요소를 이용하여 방향성과 블루계통의 감성적컬러의 점진적 변화와 원의 감성적오브제를 가지고 좌에서 우로 흐르는 패턴과 단순한소재로 역동성과 은은한 빛, 웨이브형태의 리듬감, 을 소재로 최소한의 요소로 최대의 감성자극을 적용하였다. 전체적인 몽환적인 컨셉으로 감성을 자극하며 대각선의 구조로 동적인 느낌을 극대화하였으며, 섬세하면서도 부드러운 울동에 물속에서의 투명함을 노출시킴과 동시에 오감을 불러일으키는 영상이다.



[그림 3] 증강현실

4. 결론

지금까지 연구되어온 감성디자인의 여러유형들에서 파생되어온 감성디자인, 감성공학, 감성인터페이스들의 틀에서 시대흐름에 따른 새로운 현상들에 접목하고자 감성적인 접근을 통한 가상의 공간에서의 가상현실과 증강현실의 몰입구조형식을 적용하여 2 차원의 평면 구조에서 3 차원의 공간활용성의 다각화를 위해 전시

공간에서의 최적화된 영상디자인에 조형적인 요소에 감성코드를 접목시켰다. 감성코드에 감성어휘(형용사)를 적용하여 여성의 관점에 따른 라이프스타일과 동적인 모션표현에 있어서 심리적 접근을 이용하였다.

또한 전시공간에서의 효과적 활용도구를 위한 감성공간을 적용하여 전시공간에 따른 영상과의 기본적인 요소를 토대로 감성코드를 표현하여 각전시 공간에서 최적화된 영상디자인의 요소를 나타내었다.

상호교환을 통한 사용자또는 관객을 통하여 오감을 자극하여 감동과 재미를 부여한 몰입현상이 흥미를 일으키며 2 차원공간에서 3 차원공간으로 변형되면서 새로운 도구를 필요하게 되었다. 가상공간에서 현실공간의 느낌을 보여주며 가상과 현실의 depth 를 줄이기 위한 노력을 필요로 하고 있다.

화면속의 물체를 만질수 있고, 증강현실을 접목한 3 차원의 형상을 가진 ui를 실현하여 실감방송을 느낄 수 있고, 다양화된 상호교환기술을 통하여 디자인의 새로운 형태를 보여줄수 있다. 가상현실, 증강현실에서 새로운 기술과 미디어의 결합으로 감성적인 인터페이스, 감성적인 모션의 활용등을 이용하여 적극 참여하기 위해 심리적인 차원의 감성어휘의 활용과 모션에 따른 심리적인 감성활용 또한 조형적 요소에 필요한 소스를 적용하여 살펴보았다.

참고문헌

- [1] 사용자 선호지향 기반 GUI 아이콘표현유형 조형요소의 상관관계연구-우근도,정성환
- [2] Web 2009.04
- [3] 실내공간의 감성적 디자인 적용방법-김정근
- [4] 여성적 감성을 반영한 제품디자인에 관한 연구-서홍식
- [5] 감성디자인의 정체성과 가능성을 위한 연구-박진희
- [6] <http://oojoo.tistory.com/327>