

UIUX에 적용하는 그래픽 디자인 기초



목차

질감

Part 1

플랫디자인과 스쿠어모피즘

5

뉴모피즘과 머티리얼 디자인

6

글래스모피즘과 리퀴드 글래스

7

폰트

Part 2

산세리프

10

세리프

11

컬러

Part 3

무채색

16

유채색

17

그라데이션

19

그래픽

Part 4

캐릭터

23

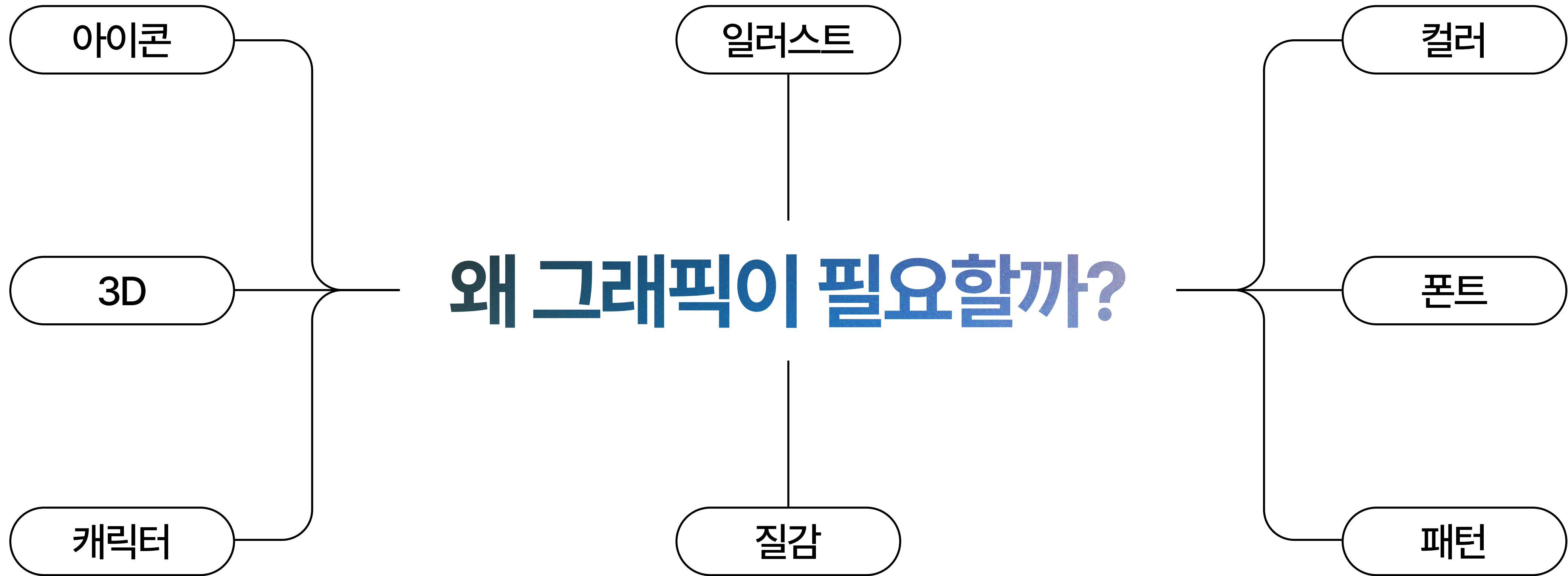
일러스트와 3D

24

패턴 및 아이콘

25





Texture

지금까지 수많은 질감이 UIUX에 적용됐고 현재는 리퀴드 글래스까지 발표
미니멀한 스타일부터 현재 활용하기 좋은 디자인 시스템 서치



질감

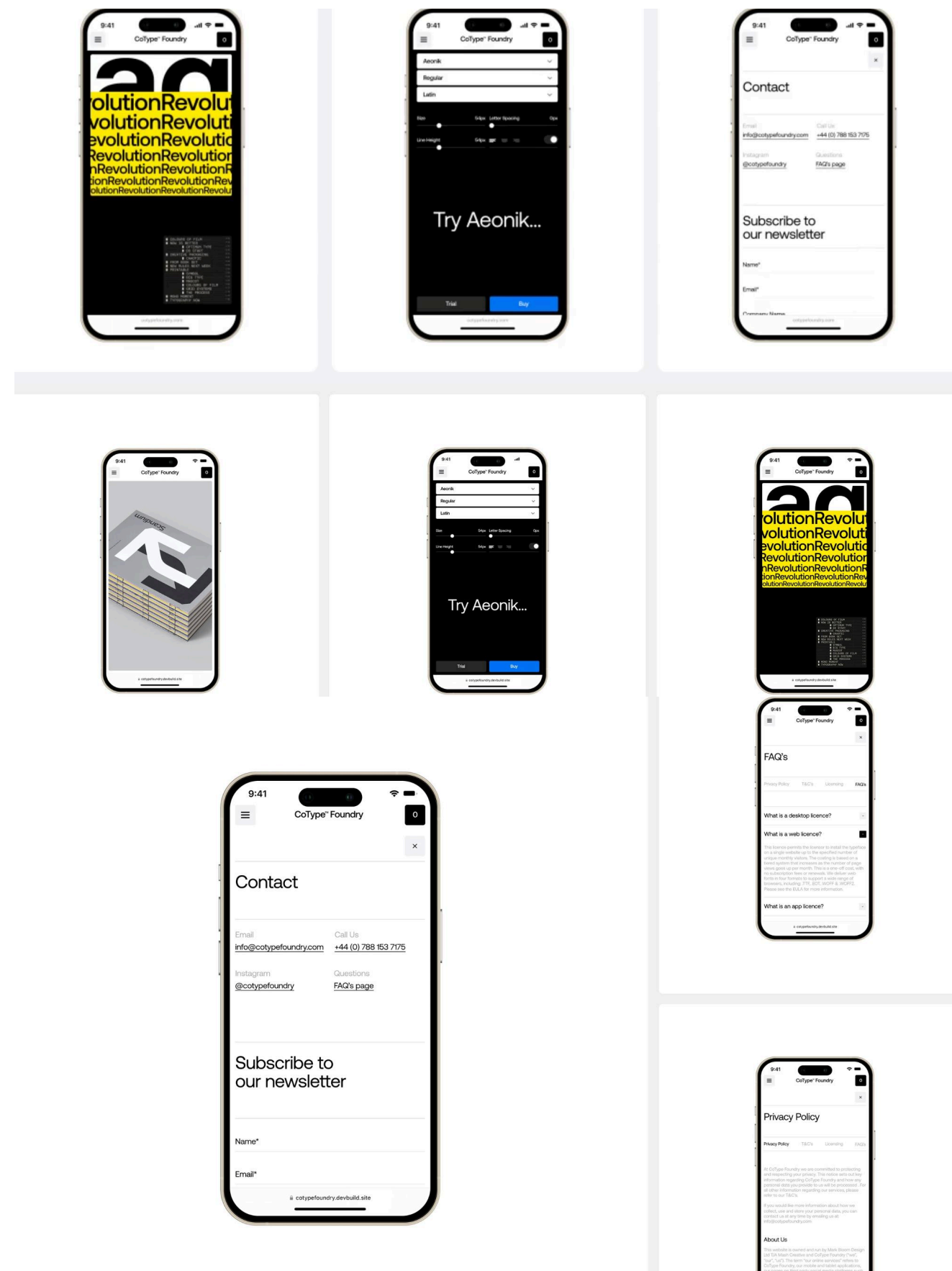
플랫디자인과 스쿼어모피즘

평면적인 스타일과 입체적인 스타일

처음엔 직관적인 해석을 위해 실감나는 아이콘들을 제작했지만, 디지털 세대의 사람들은 이제 플랫한 아이콘들의 의미를 알게 됨

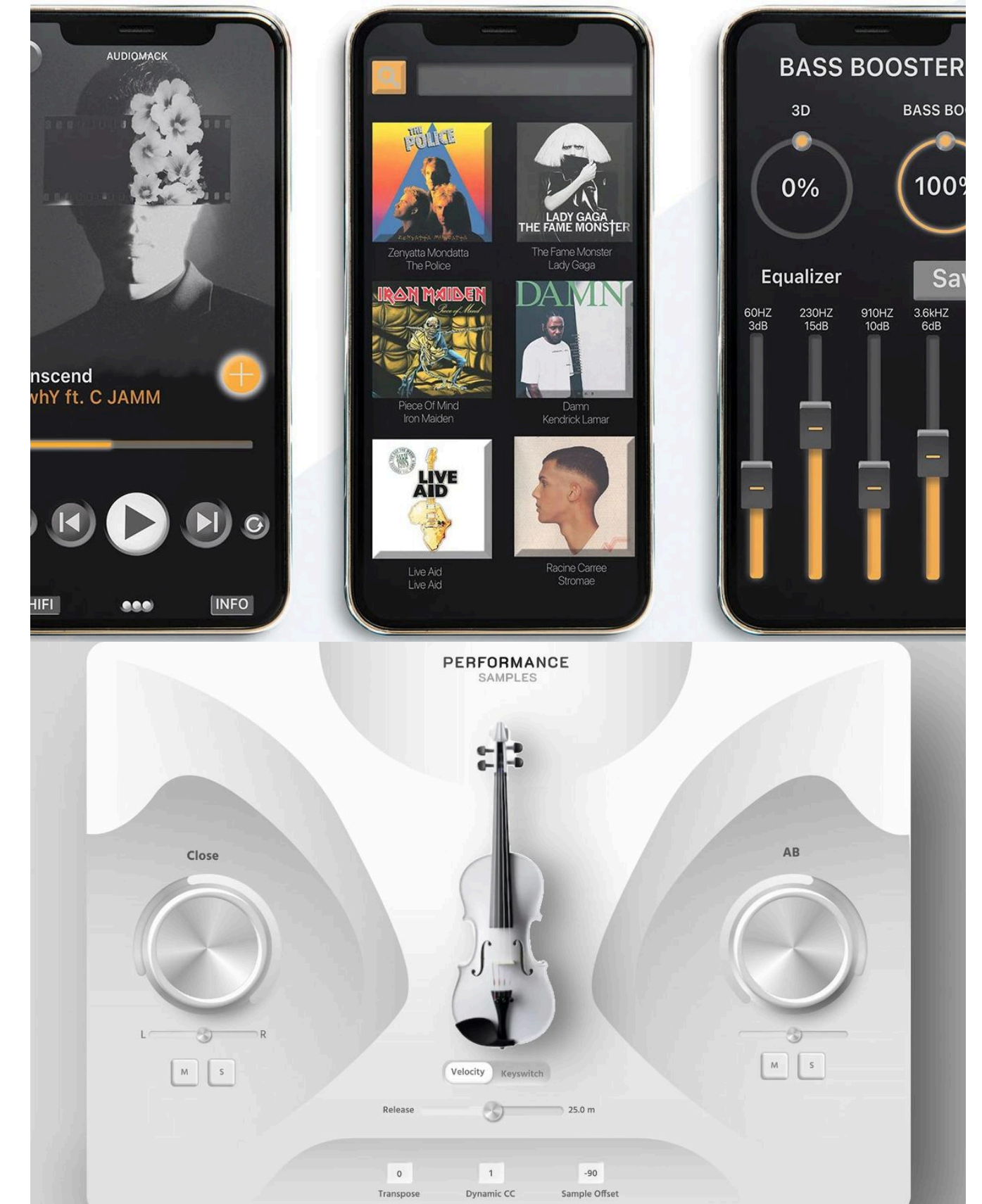
플랫디자인은 그라데이션, 그림자, 질감을 사용하지 않는 디자인입니다. 불필요한 부분을 줄여 모바일 친화적으로 만들었습니다.

스쿼어모피즘은 실제 모습과 흡사하게 제작하여 좀 더 직관적으로 아이콘 기능을 이해하여 조작하도록 한 시스템입니다. 현재는 거의 찾아보기 어려운 스타일이 되었습니다.



<cotyfoundry 폰트사이트>

공간감 없이 미니멀한 스타일로 디자인



<스쿼어모피즘 디자인>

순수한 스쿼어모피즘은 이제 가상악기나 게임 ui에만 사용

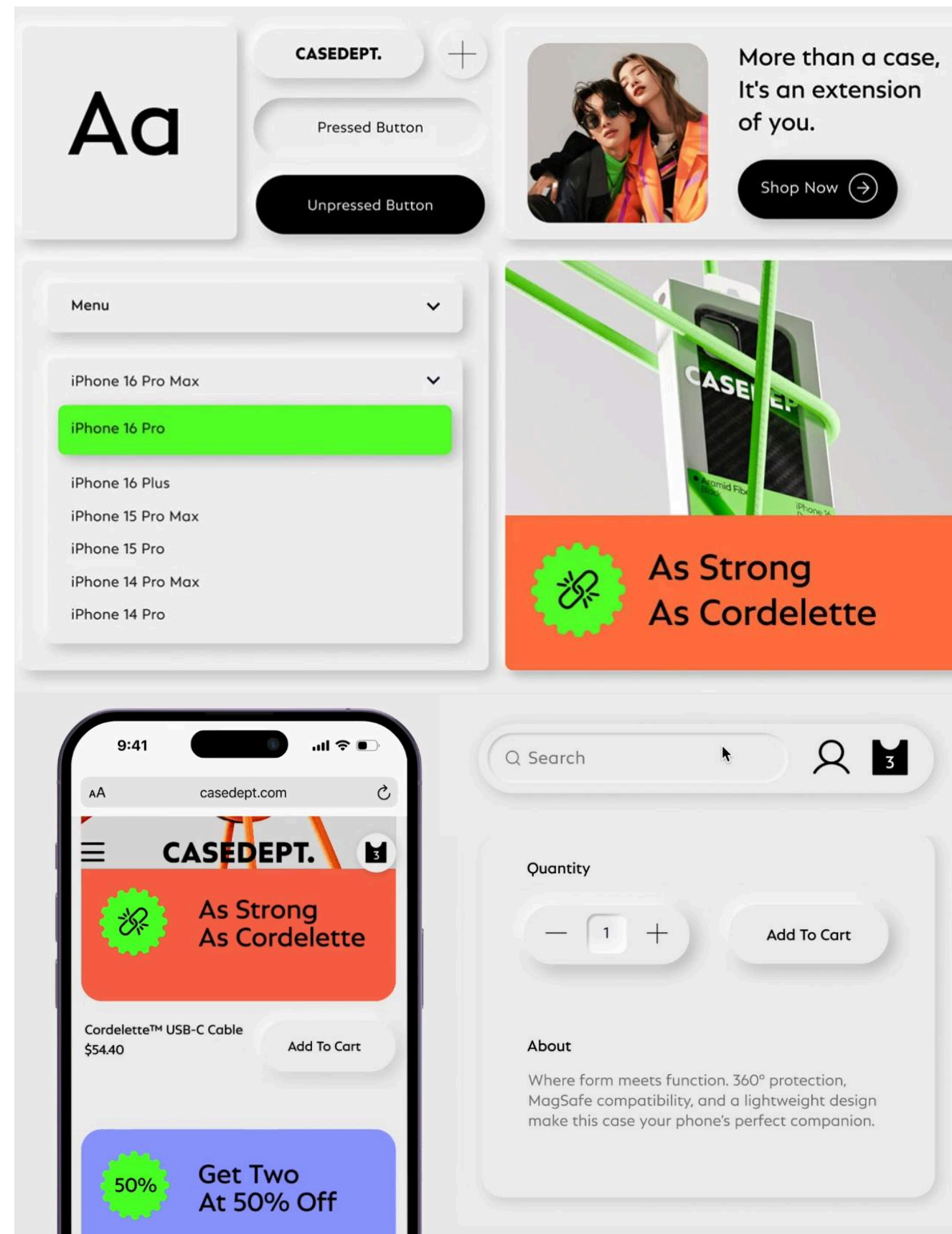
질감

뉴모피즘과 머티리얼 디자인

플랫 디자인에서 공간감과 생동감이 추가
단조로워 보이는 플랫 디자인에
입체감을 부여한 뉴모피즘은 왜 잘 보이지 않을까?

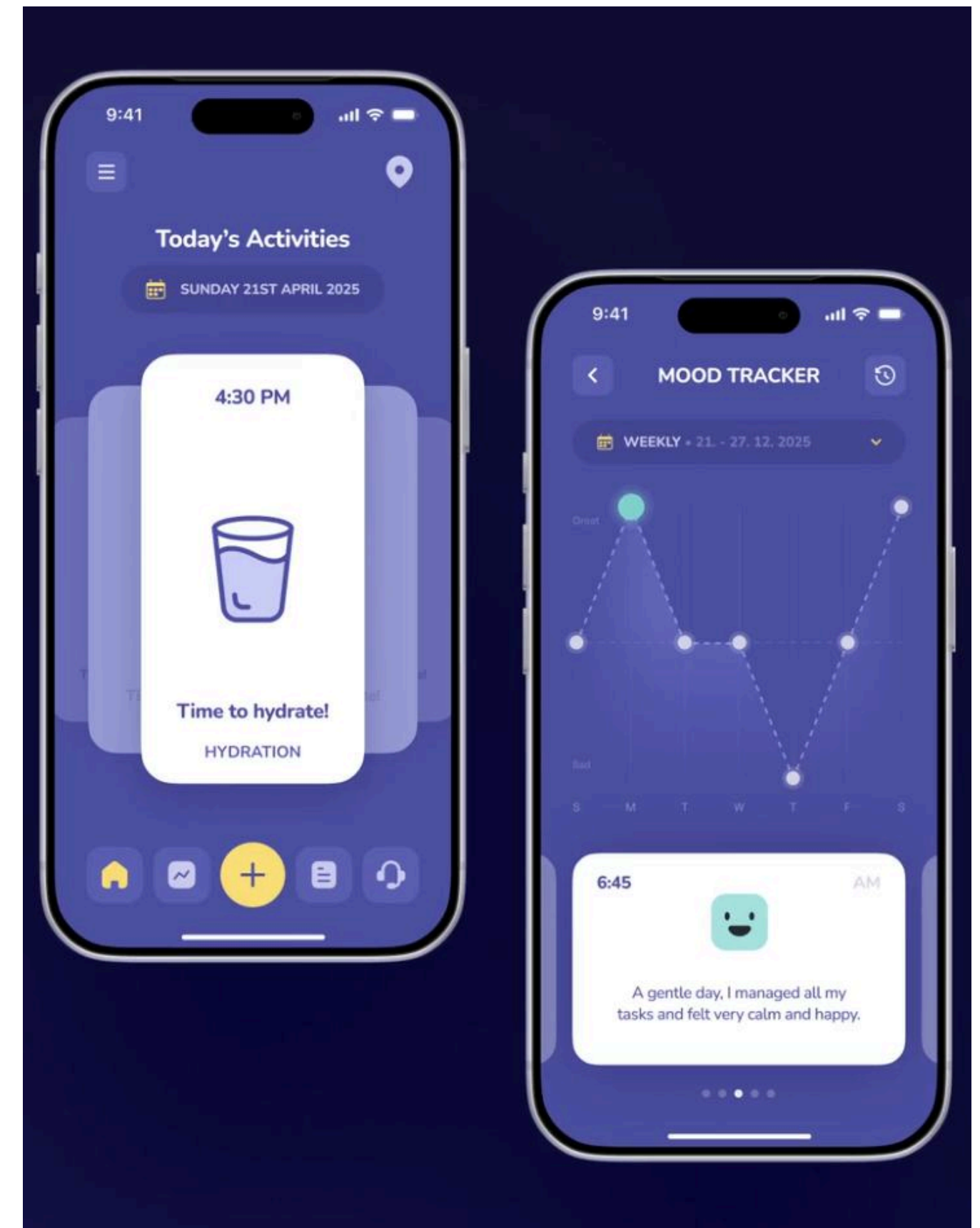
뉴모피즘은 컴포넌트에 질감과 볼륨감을 그림자를 활용해 추가하여
배경과의 대비감을 높이고 둥글둥글한 특징을 보입니다.
다만 이 때문에 요소와 배경의 분리가 어려워 사용자의 인지력이 떨어졌습니다.
그리고 특정 감성에 치우친 스타일 때문에 사용에 어려움이 있었습니다.
다크 모드 변경 및 개발 리소스에도 다중 그림자와 블러 때문에 어려웠습니다.

머티리얼 디자인은 개체에 희미한 그림자를 첨가하여 공간감을 보여주고
공통된 디자인 언어와 가이드라인을 통해 일관성을 확보하고 있습니다.
두 번째 업데이트에선 둥근 모서리, 다채로운 아이콘 등의 요소가 첨가됐습니다.



<CaseDept. 휴대폰 케이스 브랜드>

뉴모피즘의 전형적인 형태로 해당 감성에만 어울리는 느낌



<노년 돌봄 앱>

개체에 그림자를 첨가하고 모션을 활용해 시각적 매력을 높임

질감

글래스모피즘과 리퀴드 글래스

가독성을 반드시 고려해야 하는 글래스모피즘

현재 디자인 사이트에서 가장 많이 U스타일로 심미성은 좋다고 생각하지만 투명도와 블러 수치를 세심하게 조정할 수 있는 실력이 필요

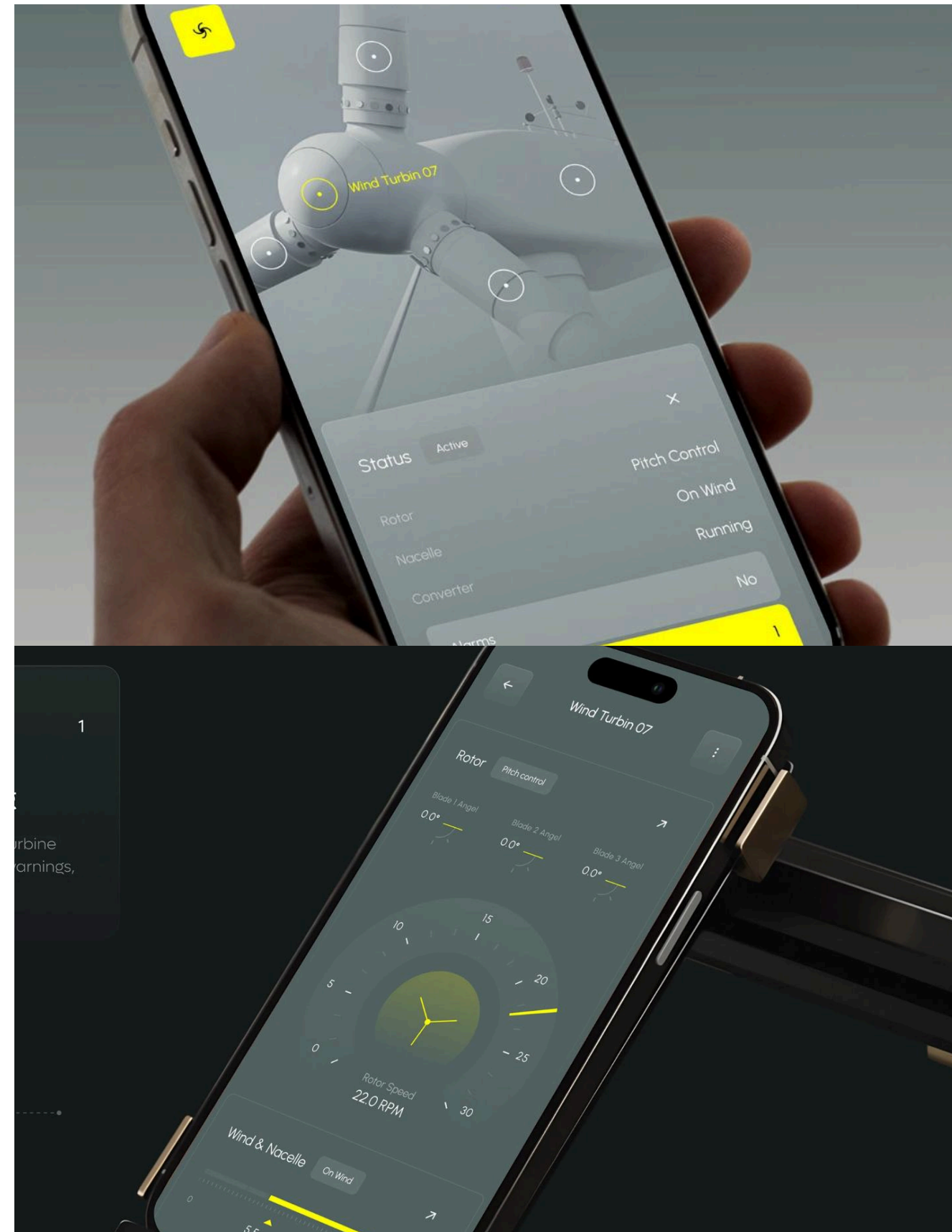
글래스모피즘은 반투명한 유리 재질을 활용해 다른 요소 간 시각적 계층을 표현하는 스타일로 입체적이면서도 몽환적인 분위기를 연출합니다.

인터페이스에 모던하고 미래지향적인 느낌을 줍니다.

배경 블러, 반투명, 얇은 테두리, 은은한 그림자가 특징

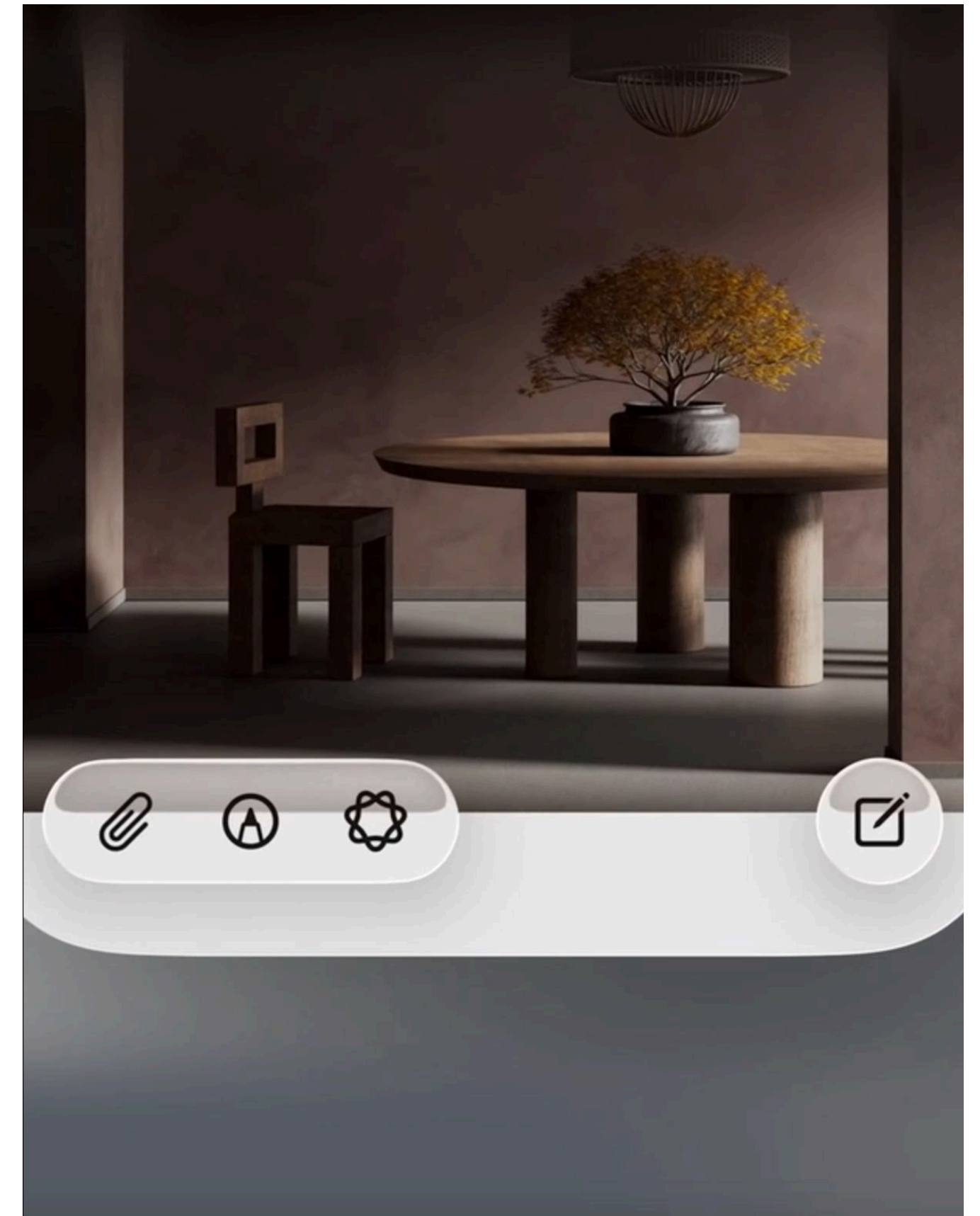
리퀴드글래스는 유리 질감을 넘어 현실의 광학 효과들을 실시간으로 구현하며 역동적으로 요소들이 물방울처럼 변화하고, 굴절 느낌이 명확히 납니다.

하지만 Apple 플랫폼 중심의 시스템이고 타 플랫폼에서는 동일 구현이 어렵습니다.



<WindFarm 풍력 관리 소프트웨어>

글래스 질감을 많이 사용했으나 투명도를 조정하여 완충함



<Apple Liquid Glass>

Apple의 새로운 표현 기법

질감을 선택할 때

1. 어떤 서비스를 만드는지 생각할 것

서비스에 따라 어울리는 재질이 다른 경우가 많습니다.
게임이나 가상악기는 스쿠어모피즘을 많이 활용했습니다.

2. 현재 기기 수준을 항상 고려할 것

아무리 트렌디한 디자인 스타일이더라도
기기의 한계로 인해 구현이 어려울 수 있습니다.

3. 어떤 스타일이든 적절한 비중을 고민할 것

내가 비록 해당 스타일을 선정했더라도 모든 부분에 해당
스타일을 사용한다면 오히려 피로감을 부를 수 있습니다.

4. 앱은 각 플랫폼 가이드라인 기준으로 진행할 것

머티리얼 디자인, 휴먼 인터페이스 가이드라인 등을
참고하되 서비스 성격에 맞춰 질감 표현을 조정해야 합니다.

5. 각 스타일의 특징 및 장단점을 떠올릴 것

플랫디자인은 단조롭다는 단점이 있었고 이를
해결하기 위해 다양한 스타일이 개발되고 사용됐습니다.

Font

IT 계열(앱이나 웹)의 작업물에선 산세리프 서체를 대부분 사용
웹에서는 세리프 서체를 사용하는 경우가 어느 정도 있으나 앱은 사용하는 경우를 찾아보기 어려움

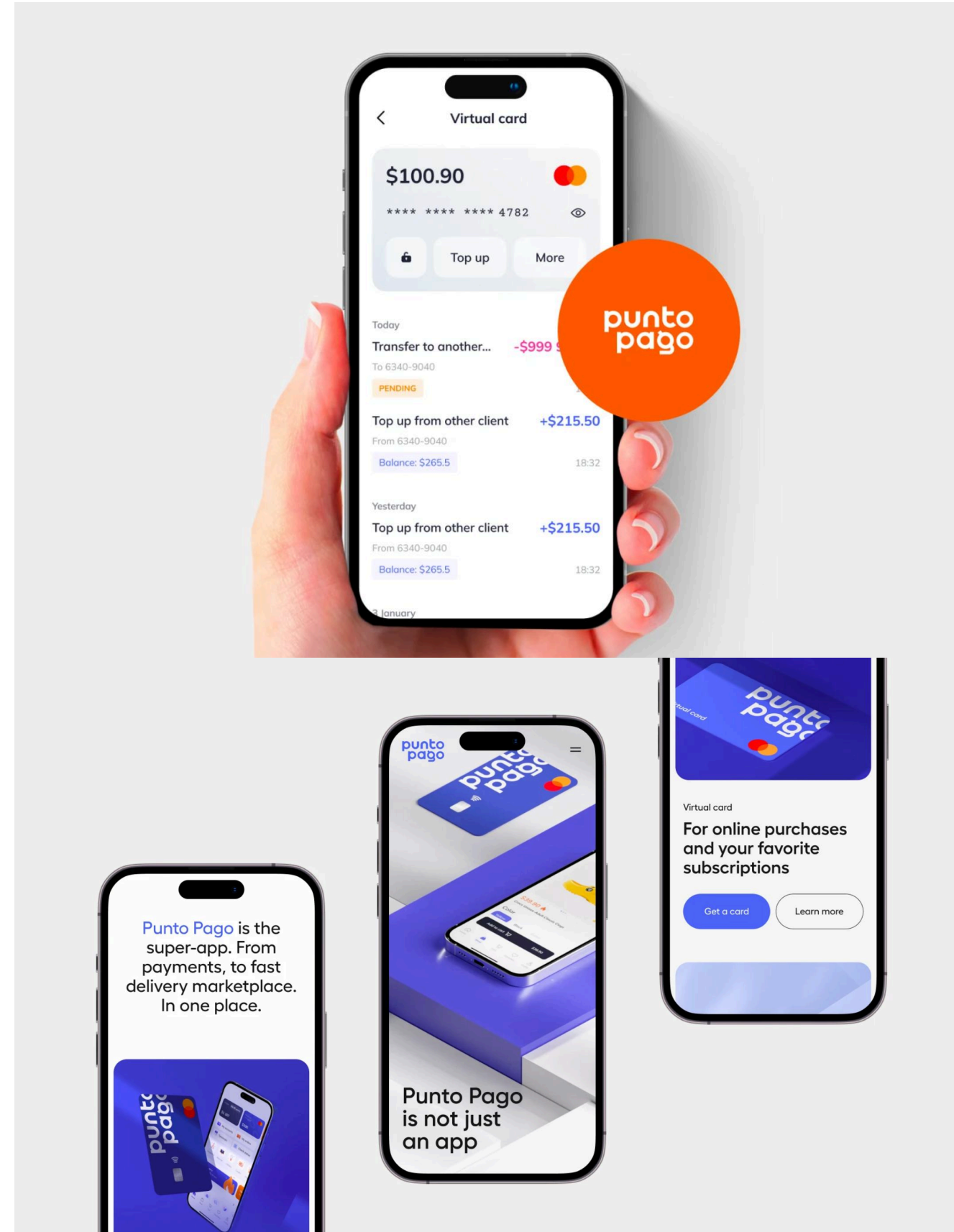


폰트 산세리프

UI에서 가장 많은 비중을 차지하는 폰트 계열
가독성을 극대화하고 작은 화면이나 해상도에 관계없이 깔끔한 폰트

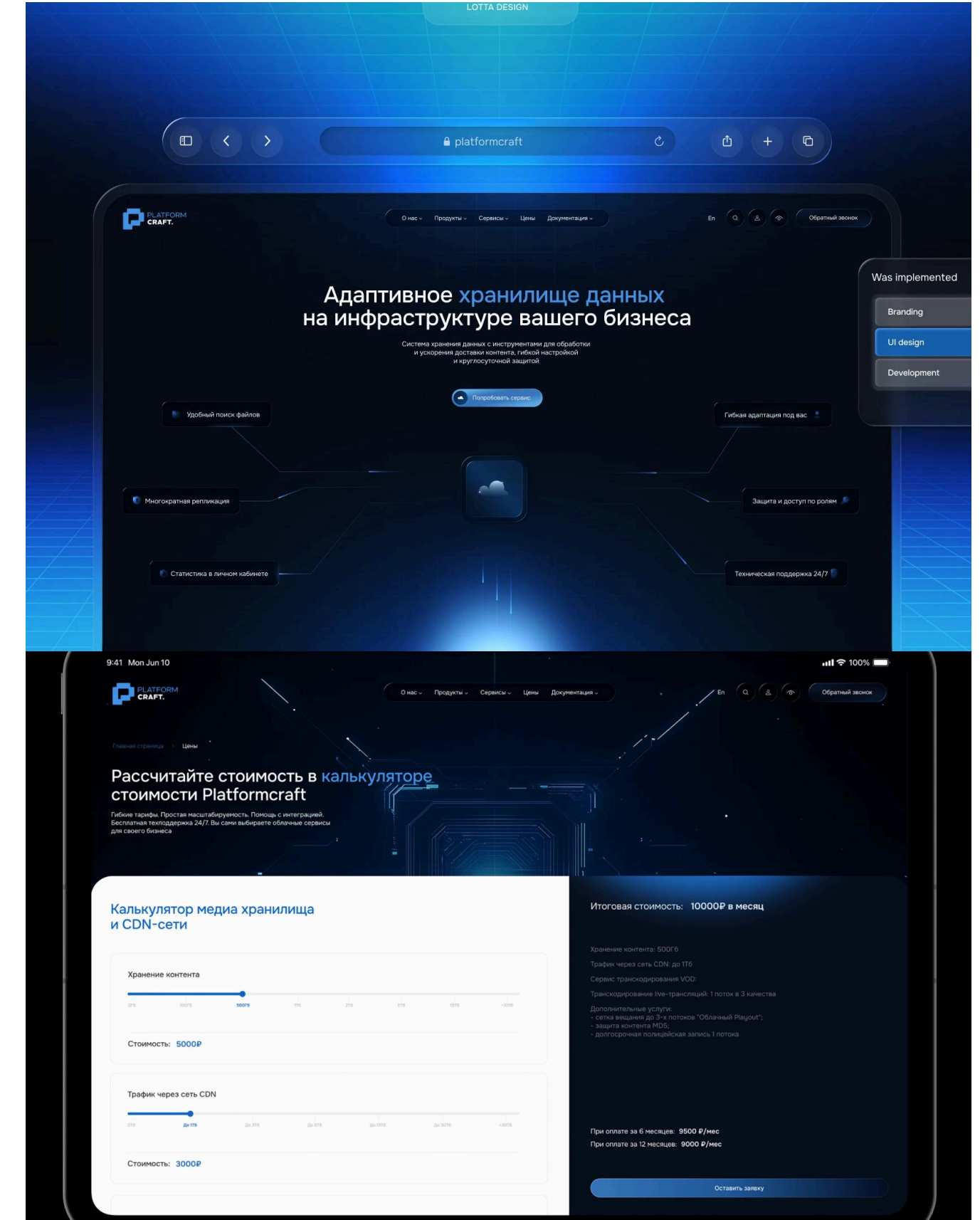
Punto Pago는 banking 앱으로 모든 글자는 산세리프형을 사용했습니다.
제목과 본문 모두 같은 폰트지만 굵기와 크기를 명확히 조정했습니다.

Platformcraft는 산세리프형의 러시아어로 쓰였습니다.
디자인 자체가 기술적 전문성, 유연성, 성숙함을 강조했다고 하며,
제목과 본문의 글자 크기가 확실히 차이나게끔 구성했습니다.



<Punto Pago banking 앱>

모든 글자는 산세리프형을 사용



<Platformcraft 급여 관리앱>

산세리프는 대부분의 IT에서 사용하는 걸 보여줌

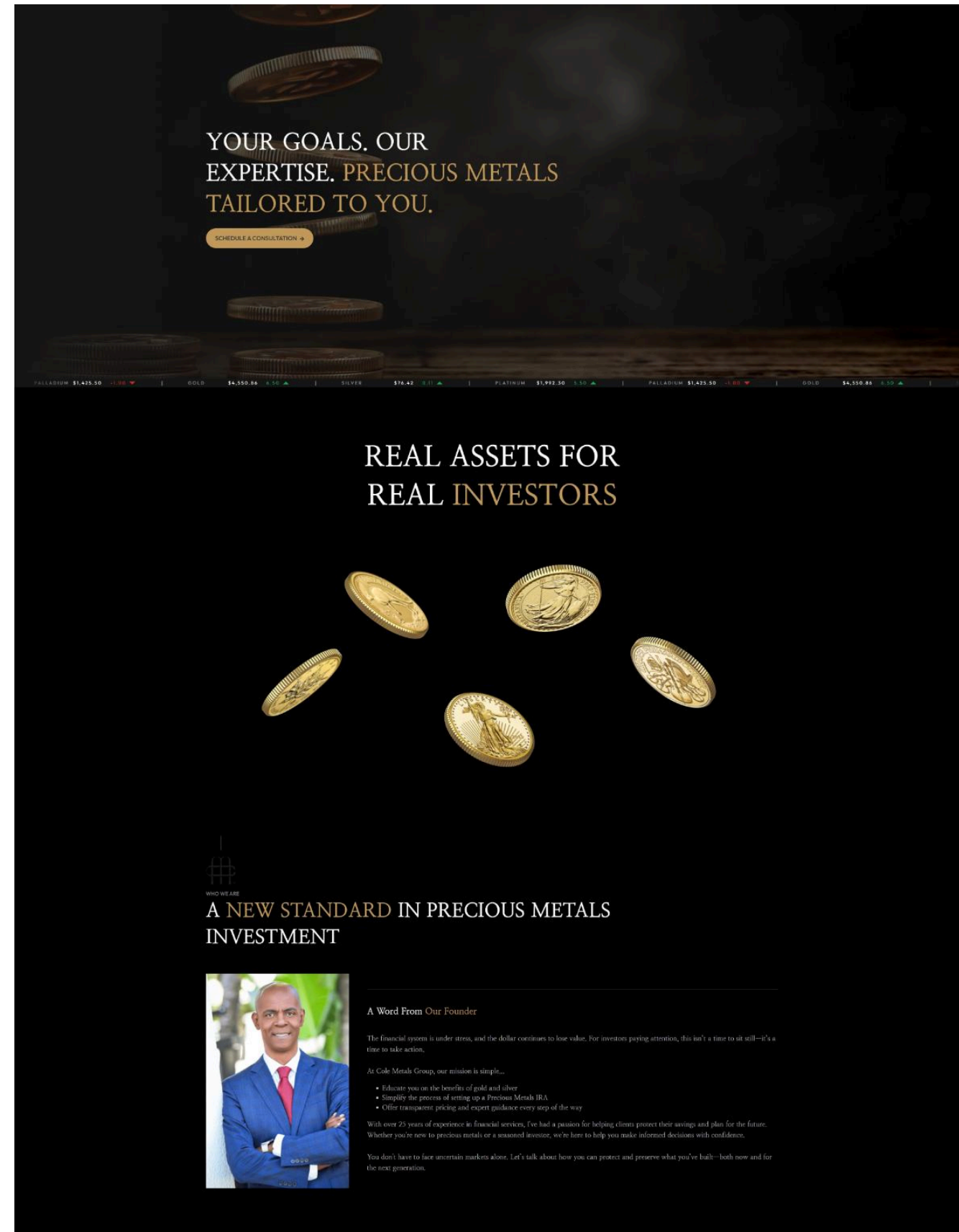
폰트

세리프

앱이나 웹디자인에서는 산세리프를 사용하는 경우가 훨씬 높음
 특정한 경우에 따라서 세리프 서체를 사용할 수도 있으나 희박함

COLE METALS는 실물귀금속 관련 브랜드로 고급스럽고
 전문적인 느낌을 위해 해당 서체를 사용한 것으로 보입니다.

Habithive는 밝고 재밌는 스타일의 느낌을 주기 위해
 세리프뿐만 아니라 필기체도 같이 활용하고 있습니다.



<COLE METALS 웹사이트>

제목과 본문에 세리프를 사용한 경우

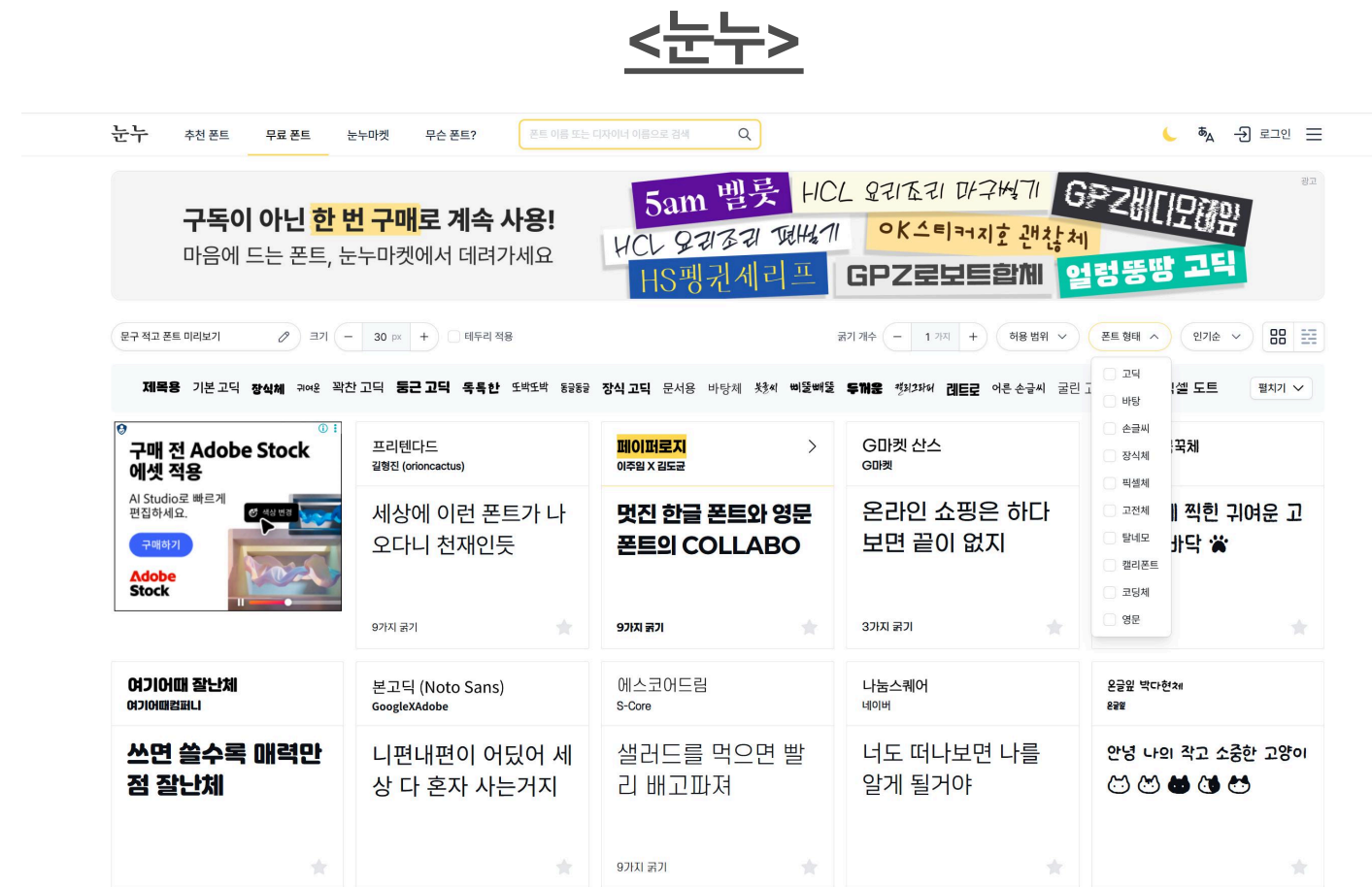


<습관 추적앱 Habithive>

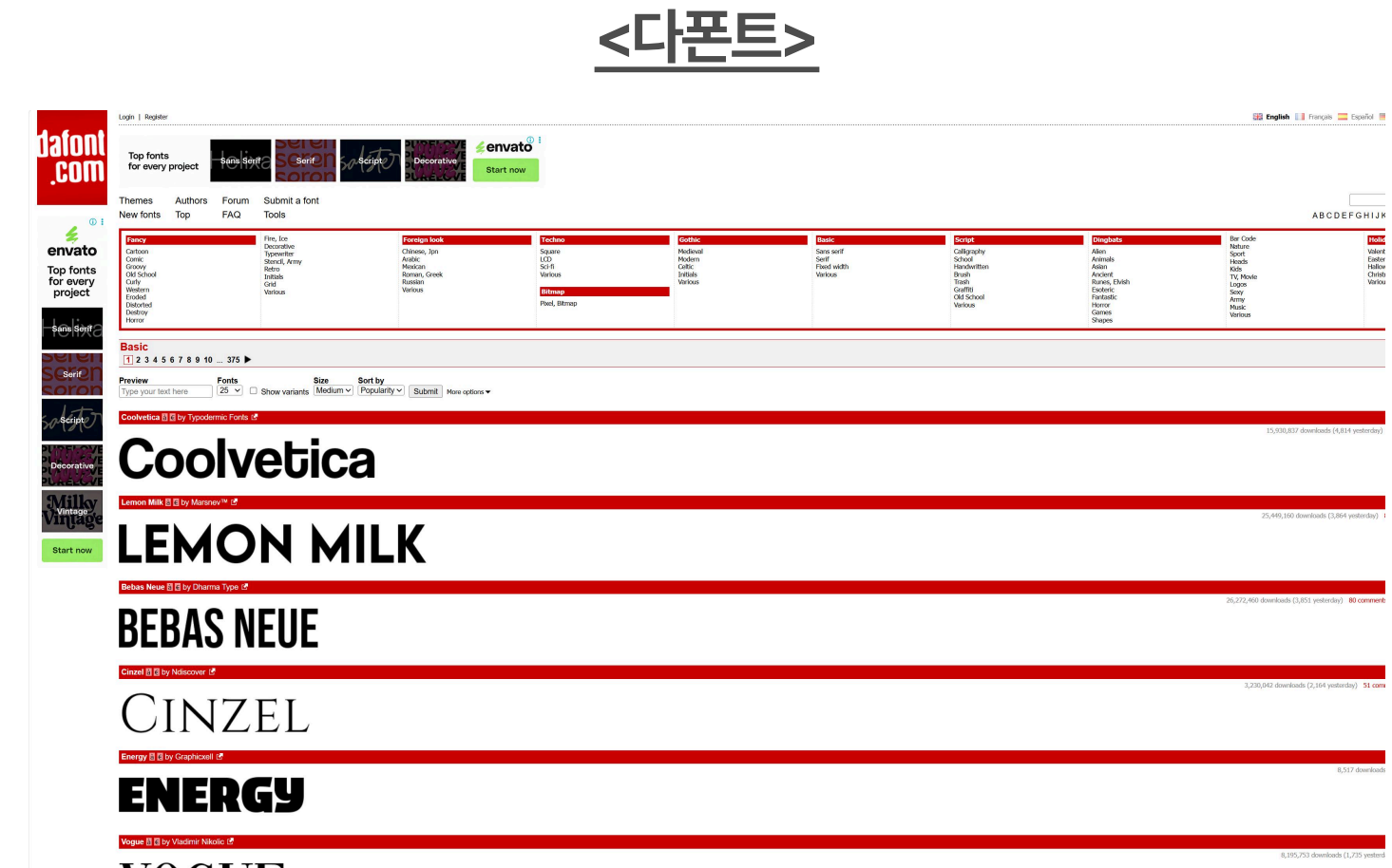
제목엔 세리프체, 중요 포인트엔 필기체를 사용

폰트

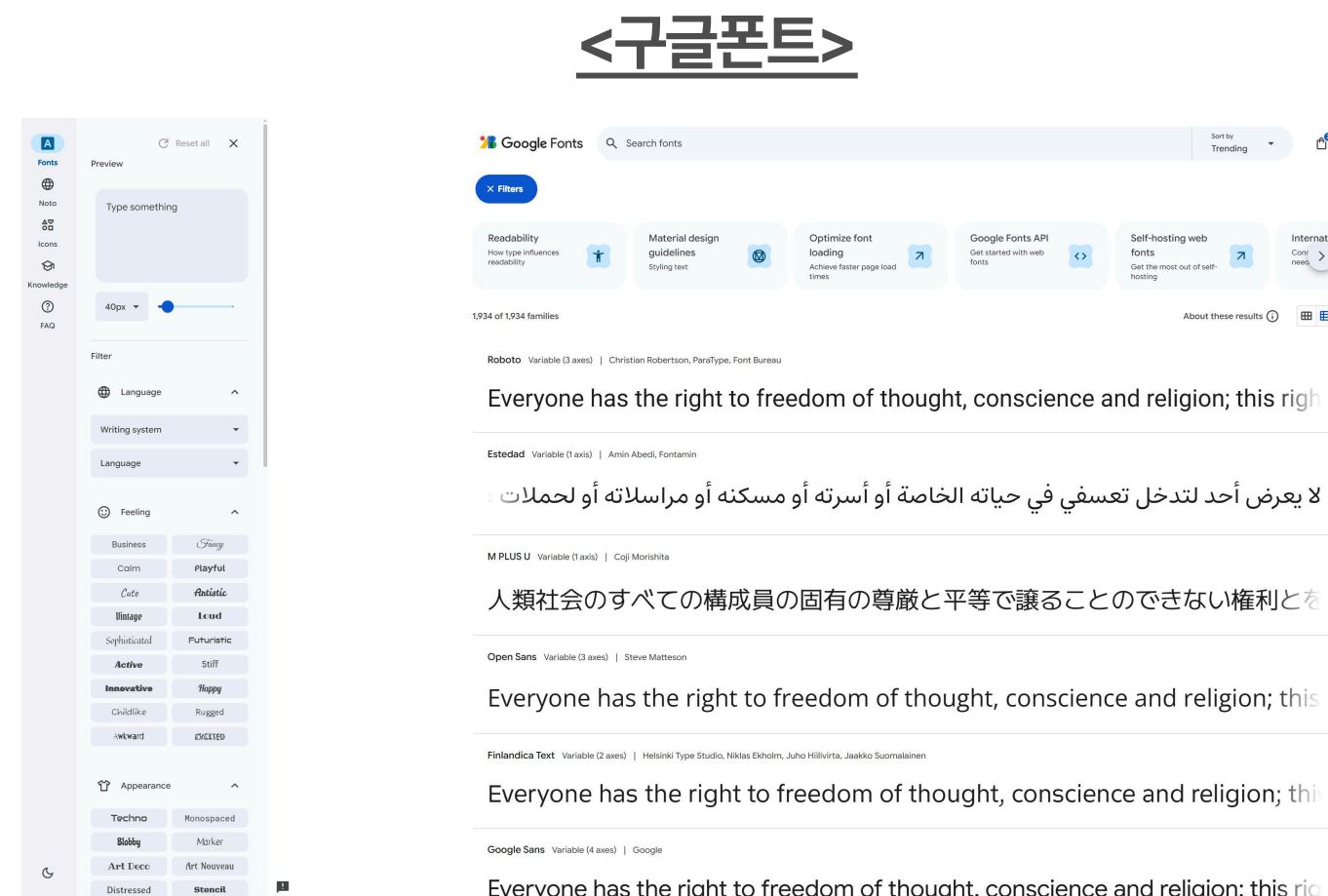
여기서 찾아보세요!



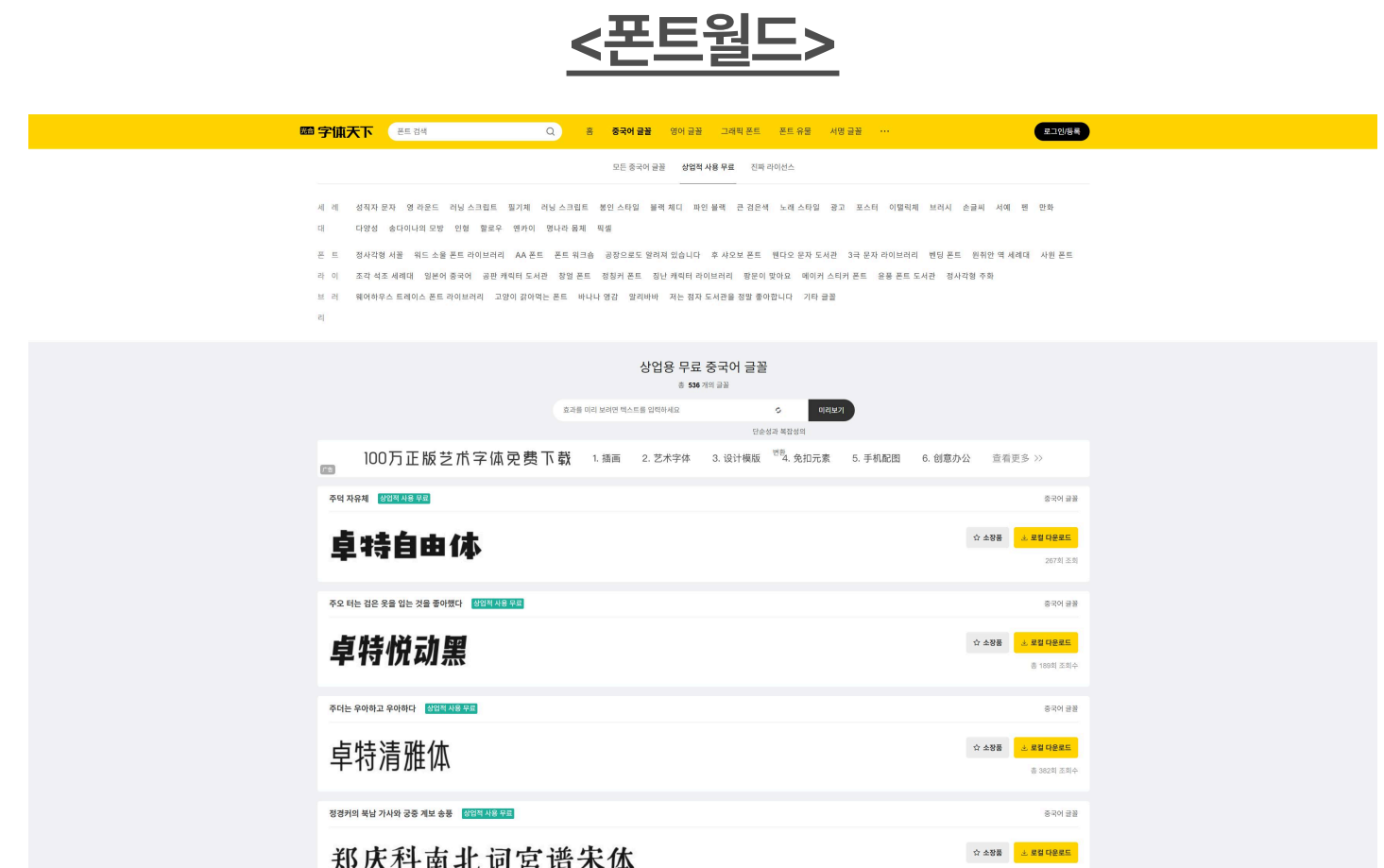
무료 한글 폰트를 찾는다면, 이 사이트가 최강입니다.



영문 폰트의 눈누같은 사이트 다양한 영어 폰트가 있습니다.



전 세계의 무료 폰트를 찾을 수 있는 사이트입니다.



상업적으로 사용 가능한 중국 및 한문 폰트를 찾을 수 있습니다.

무료 산세리프 서체

1. 프리텐다드

세상에 이런 폰트가 나오다니 천재인듯

세상에 이런 폰트가 나오다니 천재인듯

세상에 이런 폰트가 나오다니 천재인듯

세상에 이런 폰트가 나오다니 천재인듯

세상에 이런 폰트가 나오다니 천재인듯

세상에 이런 폰트가 나오다니 천재인듯

세상에 이런 폰트가 나오다니 천재인듯

세상에 이런 폰트가 나오다니 천재인듯

세상에 이런 폰트가 나오다니 천재인듯

2. 노트산스

Thin 500
모든 인류 구성원의 천부의 존엄성과 동등하고 양도할 수 없는 권리를 인정

ExtraLight 500
모든 인류 구성원의 천부의 존엄성과 동등하고 양도할 수 없는 권리를 인정

Light 500
모든 인류 구성원의 천부의 존엄성과 동등하고 양도할 수 없는 권리를 인정

Regular 500
모든 인류 구성원의 천부의 존엄성과 동등하고 양도할 수 없는 권리를 인정

Medium 500
모든 인류 구성원의 천부의 존엄성과 동등하고 양도할 수 없는 권리를 인정

SemiBold 500
모든 인류 구성원의 천부의 존엄성과 동등하고 양도할 수 없는 권리를 인정

Bold 500
모든 인류 구성원의 천부의 존엄성과 동등하고 양도할 수 없는 권리를 인정

ExtraBold 500
모든 인류 구성원의 천부의 존엄성과 동등하고 양도할 수 없는 권리를 인정

Black 500
모든 인류 구성원의 천부의 존엄성과 동등하고 양도할 수 없는 권리를 인정

3. 민산스

사람 눈치 안보고 살고 싶다

사람 눈치 안보고 살고 싶다

사람 눈치 안보고 살고 싶다

사람 눈치 안보고 살고 싶다

사람 눈치 안보고 살고 싶다

사람 눈치 안보고 살고 싶다

사람 눈치 안보고 살고 싶다

사람 눈치 안보고 살고 싶다

사람 눈치 안보고 살고 싶다

4. 원티드랩스

김눈누, Designer, +82-10-1234-5678

김눈누, Designer, +82-10-1234-5678

김눈누, Designer, +82-10-1234-5678

김눈누, Designer, +82-10-1234-5678

김눈누, Designer, +82-10-1234-5678

김눈누, Designer, +82-10-1234-5678

김눈누, Designer, +82-10-1234-5678

5. 스포카 한 산스 네오

스포카 한 산스가 새로워졌어요

스포카 한 산스가 새로워졌어요

스포카 한 산스가 새로워졌어요

스포카 한 산스가 새로워졌어요

스포카 한 산스가 새로워졌어요

6. 스위트

간결한 표정의 UI용 폰트

간결한 표정의 UI용 폰트

간결한 표정의 UI용 폰트

간결한 표정의 UI용 폰트

간결한 표정의 UI용 폰트

간결한 표정의 UI용 폰트

간결한 표정의 UI용 폰트

7. 프리젠테이션

PPT 작업에 든든한 폰트

PPT 작업에 든든한 폰트

PPT 작업에 든든한 폰트

PPT 작업에 든든한 폰트

PPT 작업에 든든한 폰트

PPT 작업에 든든한 폰트

PPT 작업에 든든한 폰트

PPT 작업에 든든한 폰트

PPT 작업에 든든한 폰트

8. IBM Plex Sans

바삭하게 튀기듯 부쳐진 감자전을 좋아합니다

바삭하게 튀기듯 부쳐진 감자전을 좋아합니다

바삭하게 튀기듯 부쳐진 감자전을 좋아합니다

바삭하게 튀기듯 부쳐진 감자전을 좋아합니다

바삭하게 튀기듯 부쳐진 감자전을 좋아합니다

바삭하게 튀기듯 부쳐진 감자전을 좋아합니다

9. 카카오 큰글씨

Designer, +82-10-1234-5678

Designer, +82-10-1234-5678

Designer, +82-10-1234-5678

Designer, +82-10-1234-5678

Designer, +82-10-1234-5678

Designer, +82-10-1234-5678

Designer, +82-10-1234-5678

10. 나눔스퀘어 네오

하늘을 헤엄치는 구름처럼

하늘을 헤엄치는 구름처럼

하늘을 헤엄치는 구름처럼

하늘을 헤엄치는 구름처럼

하늘을 헤엄치는 구름처럼

하늘을 헤엄치는 구름처럼

폰트를 선택할 때

1. Web을 제외하면 대부분 산세리프를 활용할 것

앱에서는 대부분 산세리프형 서체를 쓰고 있습니다. 작은 화면에선 어쩔 수 없다고 보입니다.

2. 브랜딩을 고려해서 선정할 것

산세리프형 서체에도 미묘한 형태의 변화가 있기 때문에 선정할 때 프로덕트나 브랜드의 느낌을 고려해야 합니다.

3. 획의 굵기 단계를 생각해 볼 것

획의 굵기가 다양할수록 UI가 표현할 수 있는 글의 위계에 대해 선택의 폭이 넓어질 것입니다.

4. 산세리프형 외의 서체는 짧은 문장에 사용할 것

세리프나 필기체를 넣는다면, 제목이나 타이틀에 넣어 브랜드의 느낌을 최소한으로 표현하는 게 좋습니다.

5. 세리프가 메인인 경우엔 크기에서 대비를 줄 것

세리프체는 얇기도 하지만 획의 굵기 차이가 심하고 세리프가 달려 있어 작은 화면에서는 뭉개져 가독성이 떨어집니다. 산세리프보다 크게 써야 위계가 잡히고 잘 읽힙니다.

Color

컬러는 UI가 어떤 컨셉을 가지고 있는지 보여주는 첫인상
기기가 좋아지면서 단색을 넘어 두 가지 이상의 색을 첨가한 그라데이션까지 활용 중

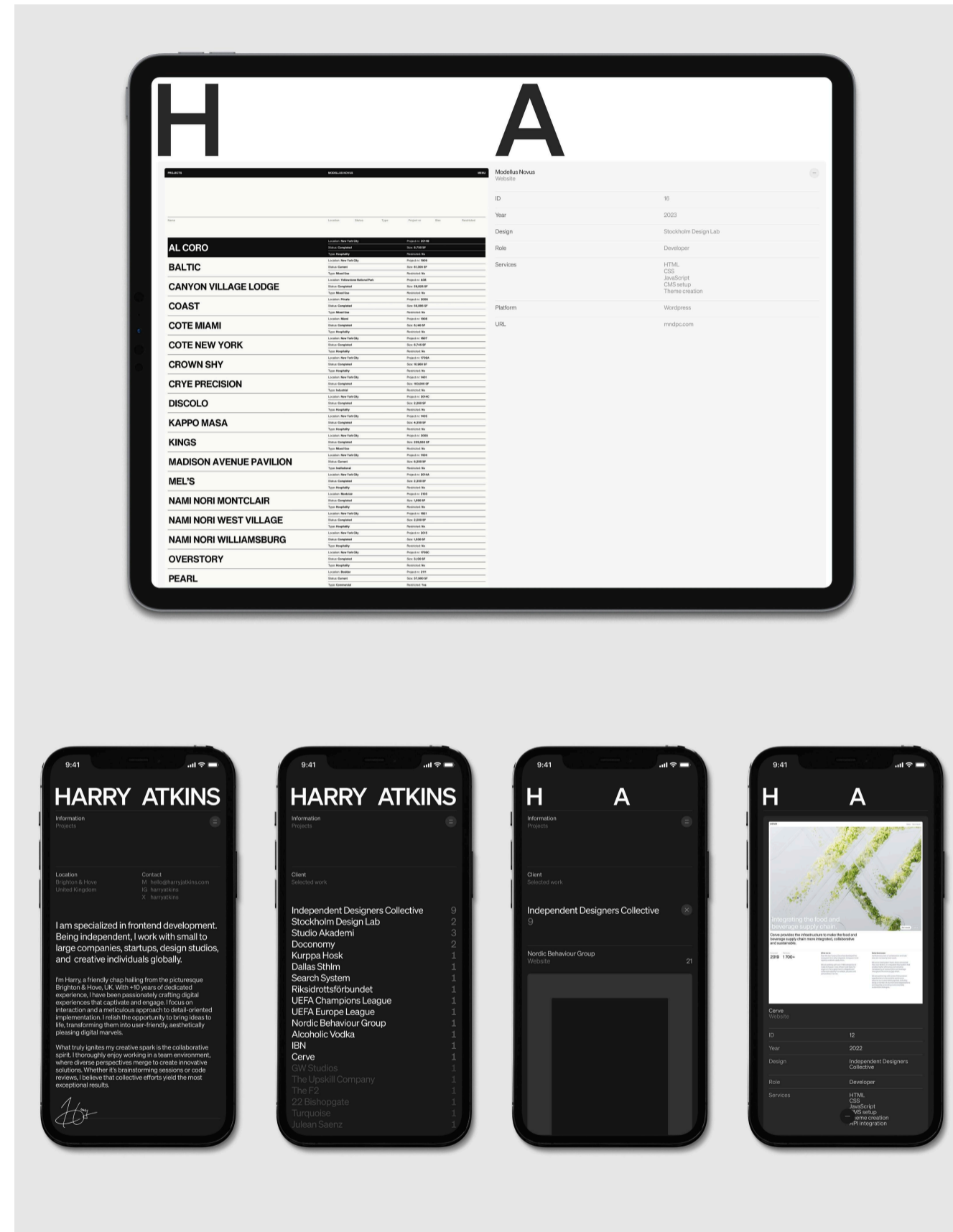


컬러 무채색

무채색으로만 진행하는 경우
심플하게 세련되고 성숙한 느낌을 줌
다크모드 변화도 손쉽게 적용이 가능

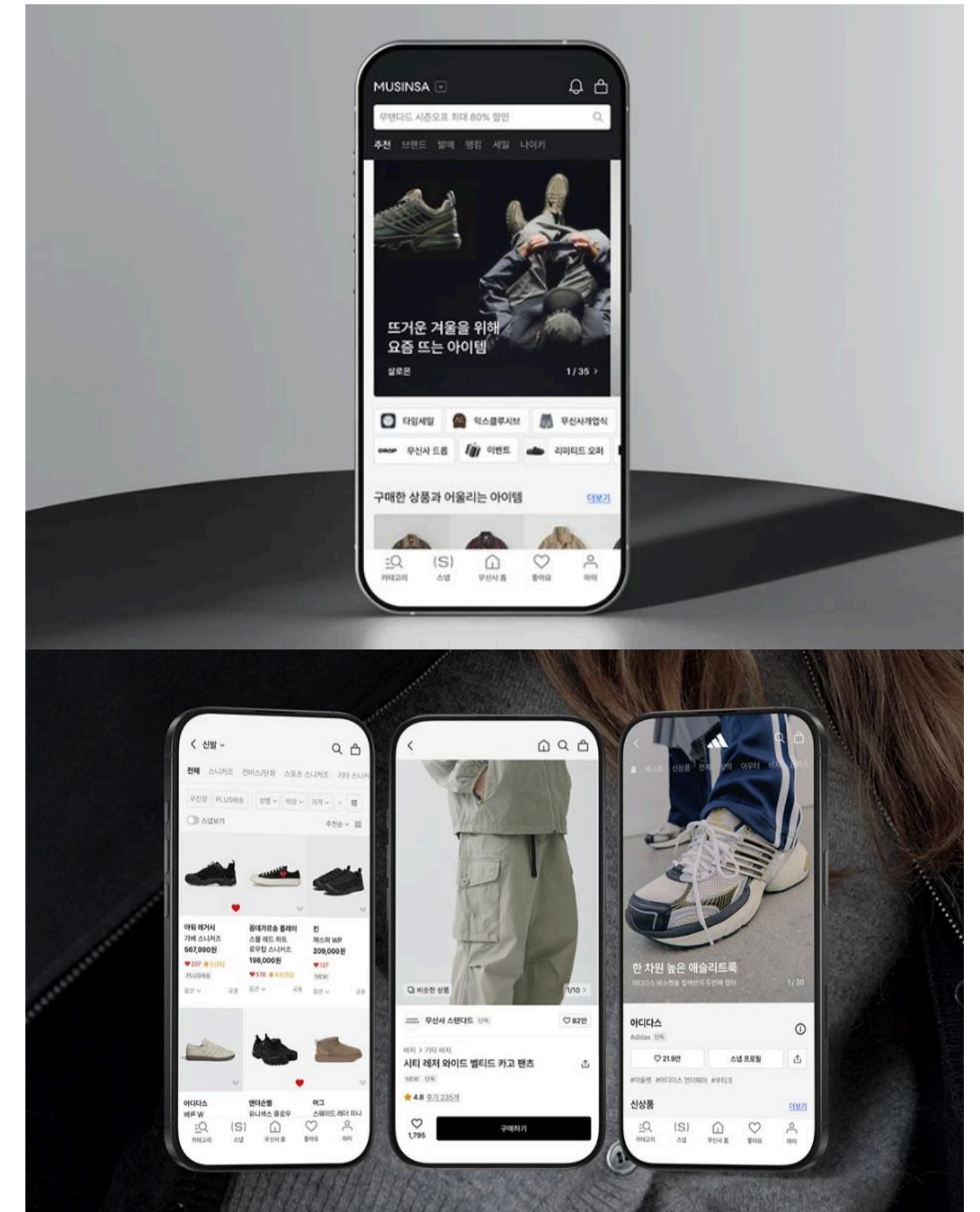
Harry Atkins 웹사이트는 전기 소비를 줄여 환경을 지키기 위해
색을 거의 사용하지 않고 무채색으로만 진행합니다.

MUSINSA는 무채색이 브랜드의 메인 컬러로서 사용되며,
특정 브랜드나 특정 기능이 없으면 모두 무채색입니다.



<Harry Atkins 웹사이트>

오로지 흑백만으로 웹을 구성한 경우



<MUSINSA 2.0 앱>

대부분의 컴포넌트에 무채색을 사용한 경우

컬러

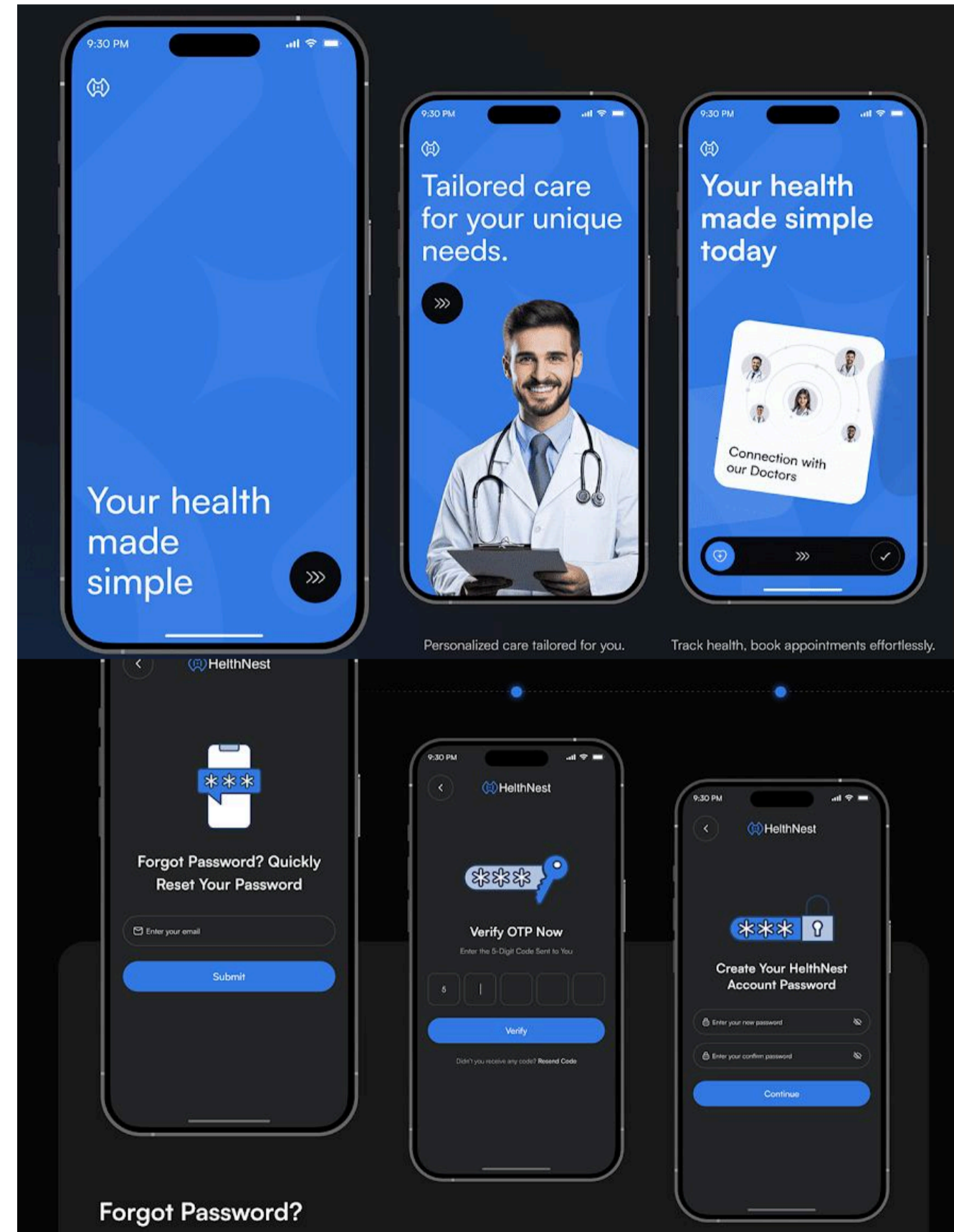
유채색

단색과 무채색의 조합

무채색 조합보다 해당 앱의 느낌을 첫인상에 표현 가능
다크 모드를 비롯한 무채색에 어울리는 컬러를 고려

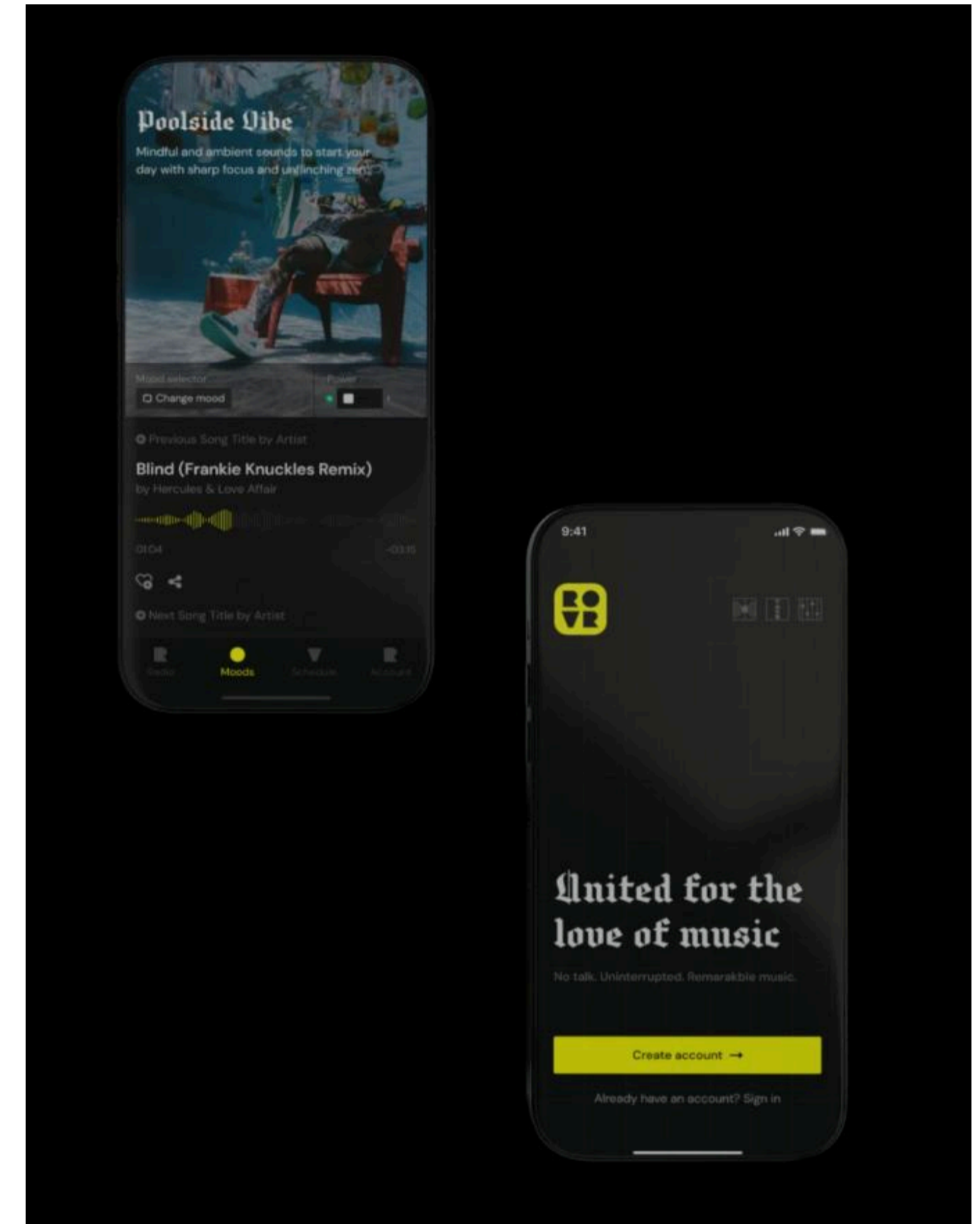
HealthNest 앱은 의료 서비스가 필요한 앱으로 휘황찬란한 컬러 조합보다는 전문적인 느낌을 줄 수 있는 깔끔하고 신뢰감 있는 한 가지 컬러를 선택합니다.

ROVR 앱은 음악 플랫폼 서비스를 진행하고 있으며, 브랜드 컬러와 같은 노란색을 사용하고 있음. 흰 배경 없이 다크 모드에서만 사용합니다.



<HealthNest 메디컬앱>

일관된 단색 컬러와 무채색 조합



<ROVR 앱>

일관된 단색 컬러와 무채색 조합



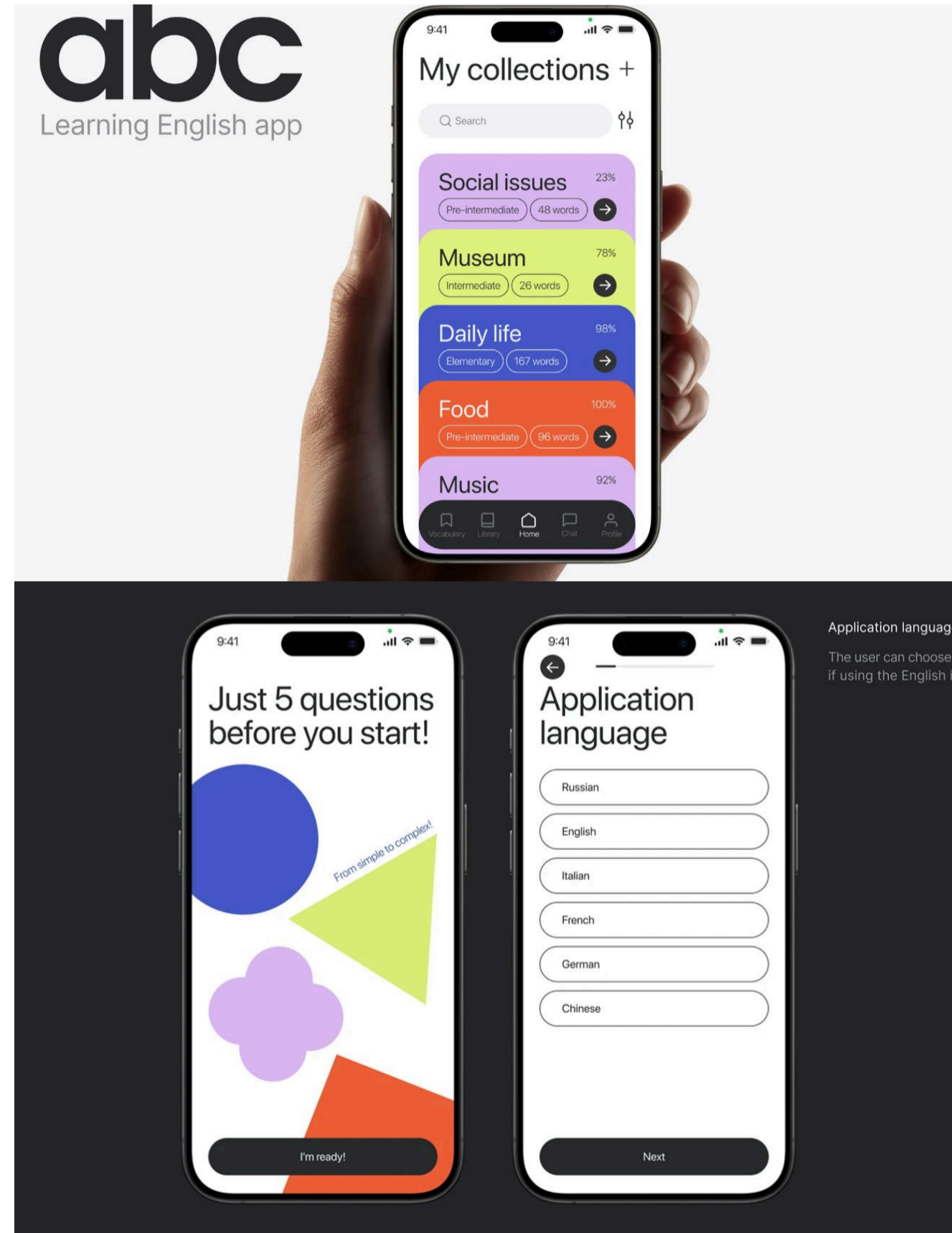
컬러 유채색

2개 이상 컬러와의 조합

무채색 조합보다 해당 앱의 느낌을 첫인상에 표현 가능
각 컬러를 브랜드별로 구분하거나 대비감 있게 조합하는 기획 필요

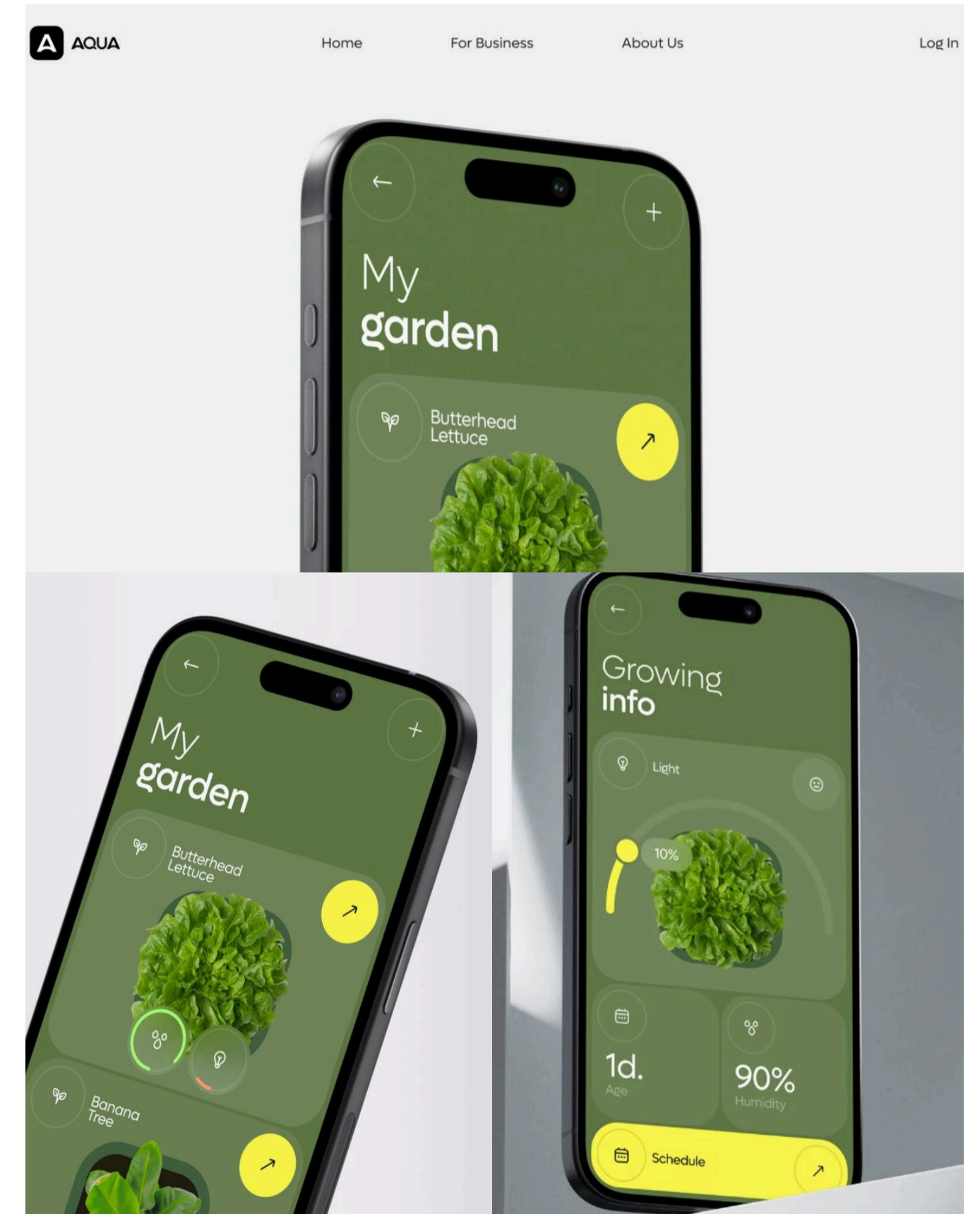
abc 앱은 언어교육앱으로 흔치 않게 4개나 되는 컬러를 사용
각 컬러는 책, 비디오, 단어장, 팟캐스트에 분류해서 활용합니다.

Gardenize는 IoT UIUX 앱으로 다크 그린을 배경으로 넣어두고
메인 컬러인 노란색을 포인트처럼 사용합니다.



<abc 언어교육앱>

브랜딩에 맞춰 4가지 컬러 사용



<Gardenize Mobile IoT>

컬러에 따라 다른 비중 배분

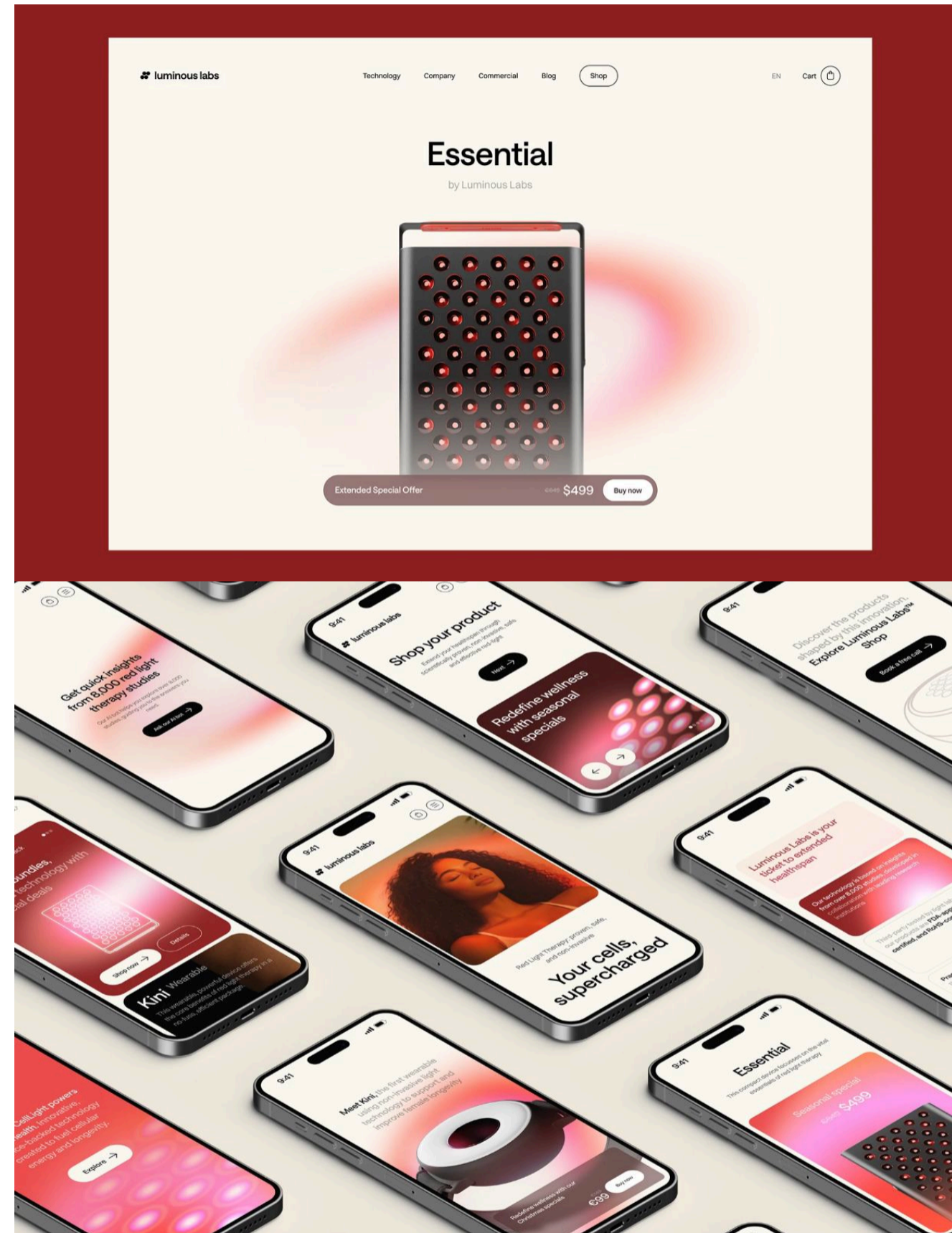
컬러 그라데이션

그라데이션 사용

현대 기기 성능 상승과 맞물려 트렌디한 이미지로 어필 가능
어떻게 사용할지, 어떤 배경에 사용할지 명확한 기획 필요

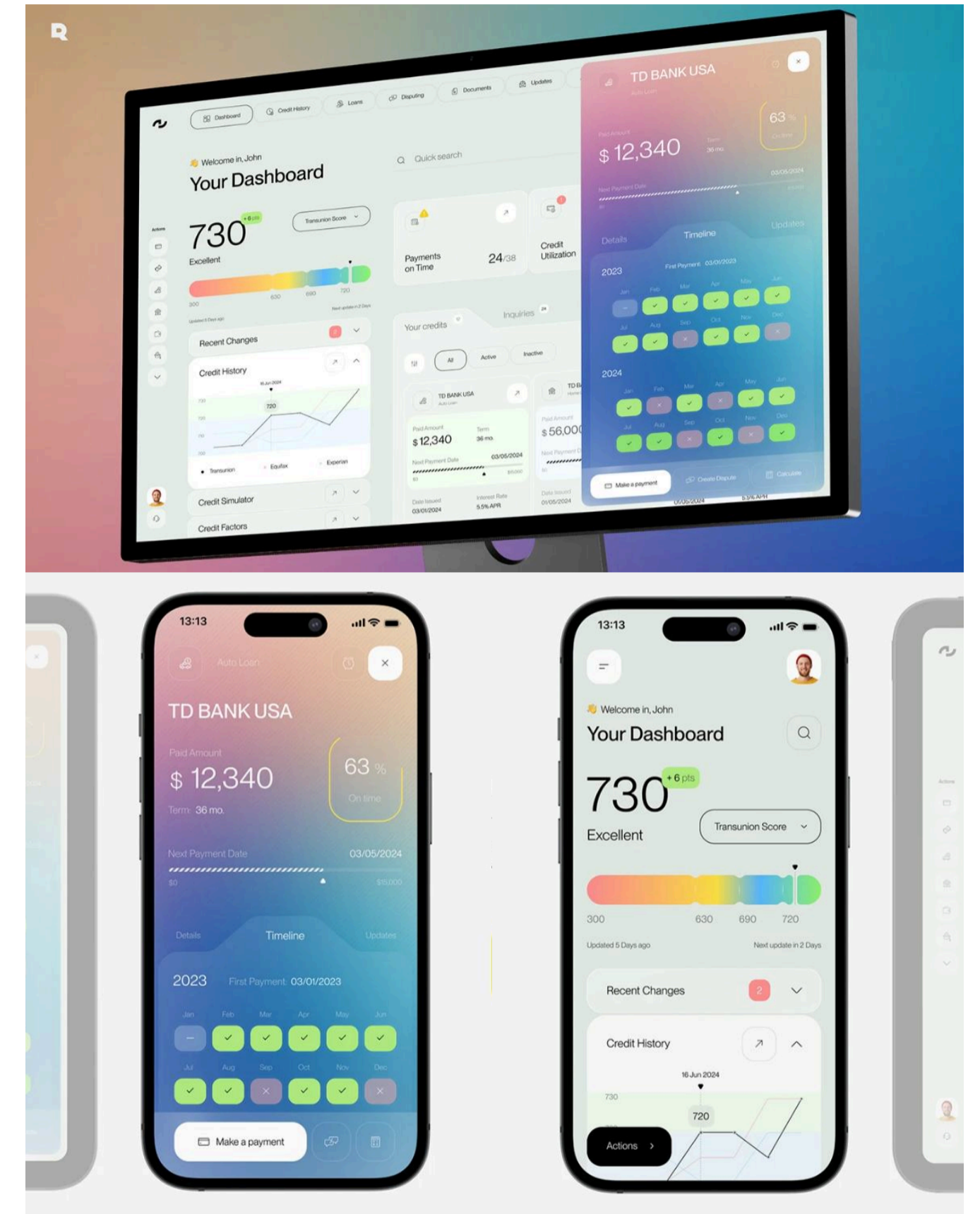
Luminous Labs 웹디자인은 브랜드 제품의 빛을 그라데이션으로 표현하여
연관성을 높이고 최신 기술의 느낌을 감성적인 부분과 함께 표현합니다.

Credifyx는 SaaS 서비스(서비스형 소프트웨어)의 최신 기술을 나타냈고
컬러의 위치를 지정하여 3가지 이상의 컬러가 잘 어우러지게 디자인했습니다.



<Luminous Labs 제품 웹디자인>

제품에서 나오는 빛을 기반으로 만든 그라데이션



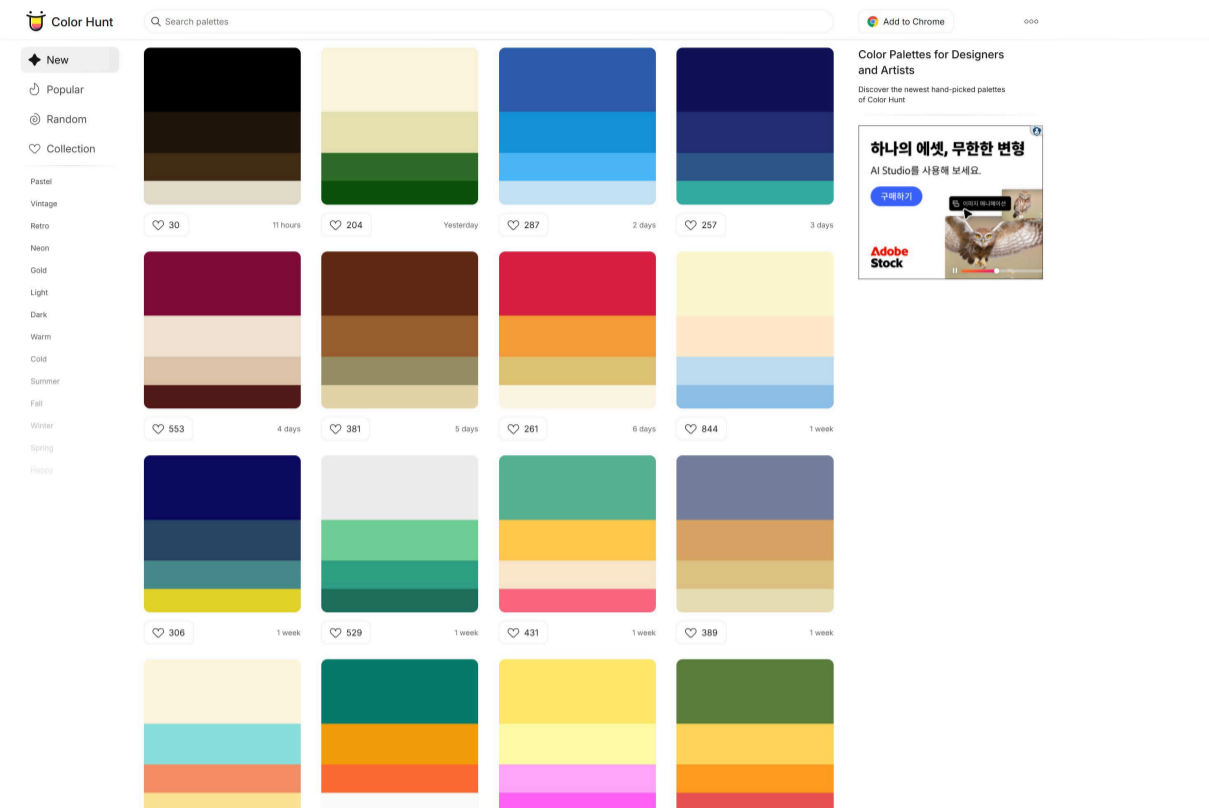
<Credifyx SaaS 서비스>

세 개 이상의 컬러를 활용한 그라데이션

컬러

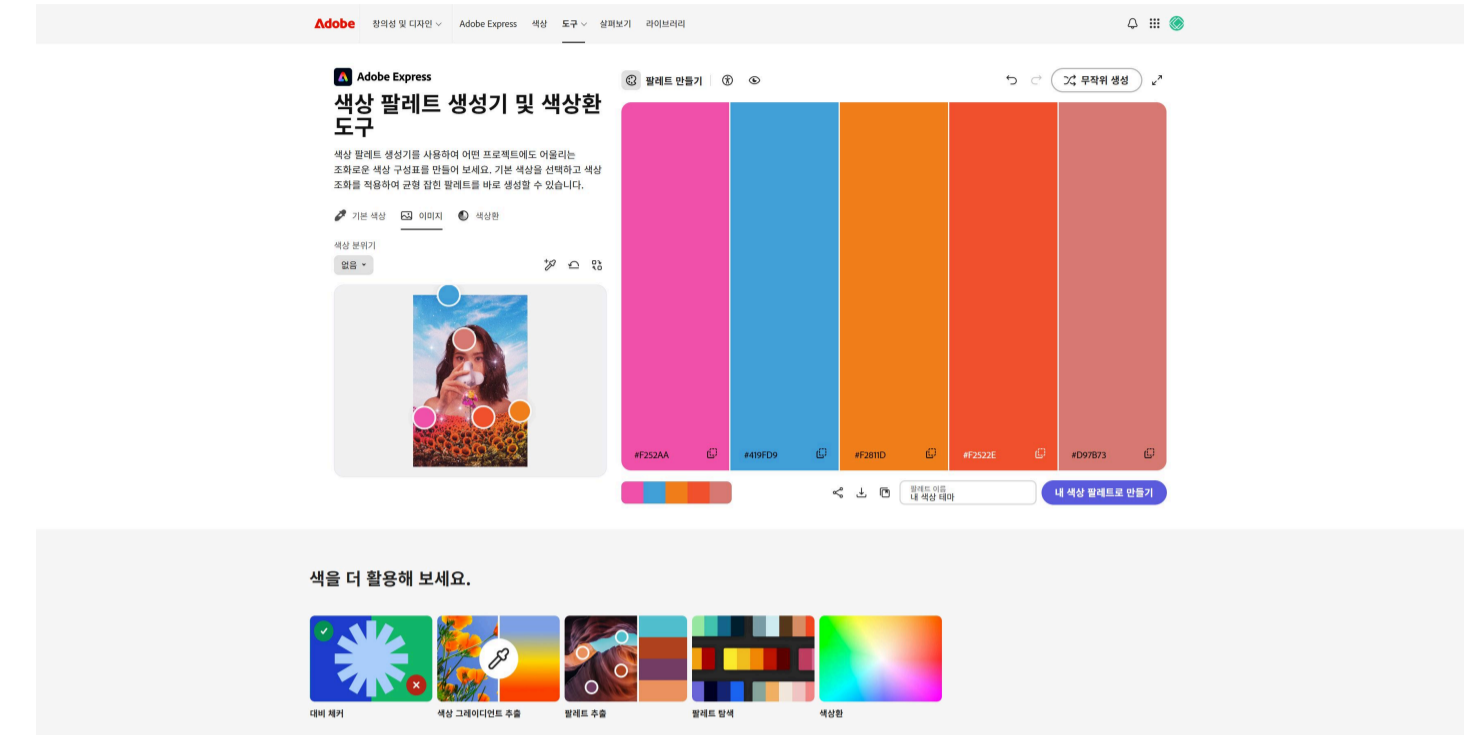
여기서 컬러를 비교해요!

<컬러헌트>



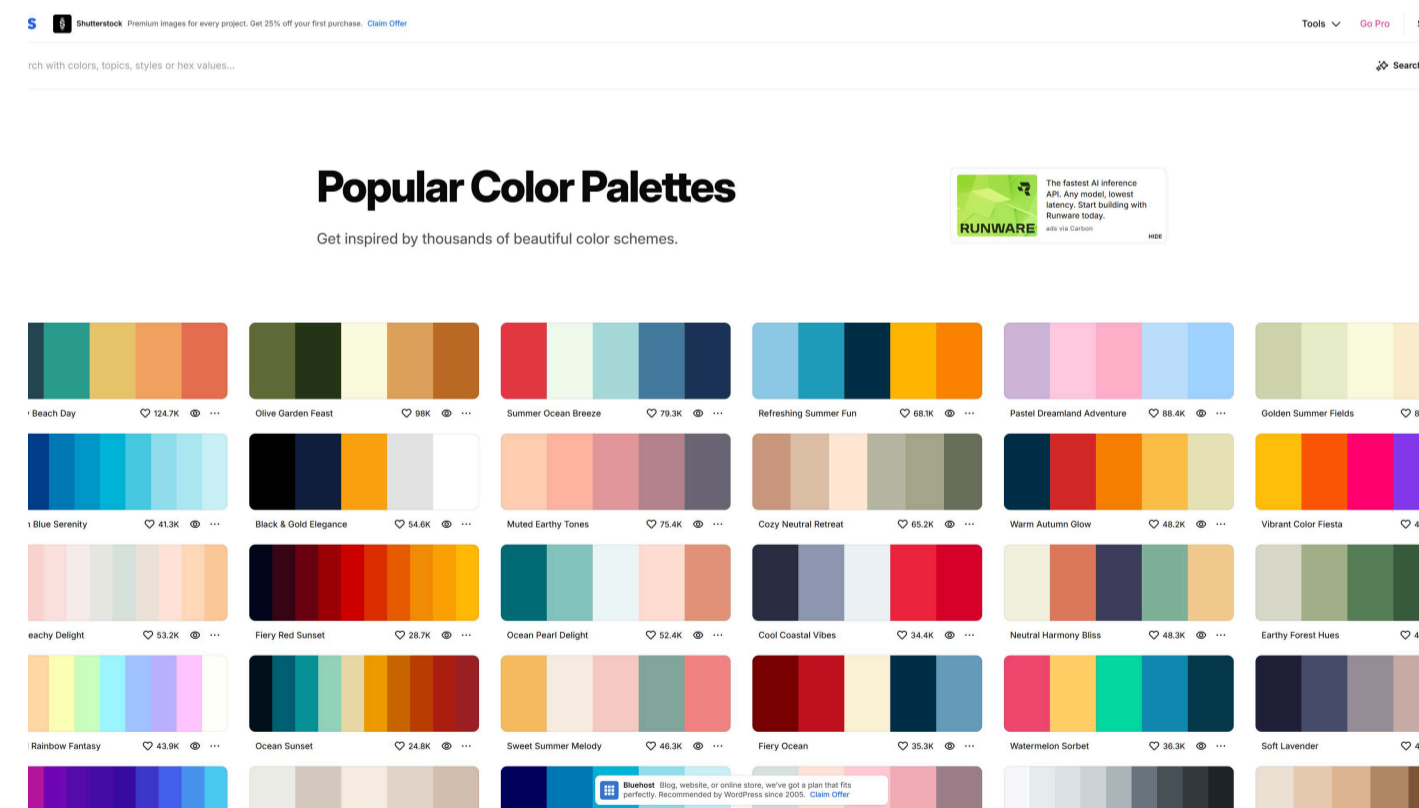
감성 키워드를 통해 컬러 조합을 찾을 수 있습니다.

<어도비컬러>



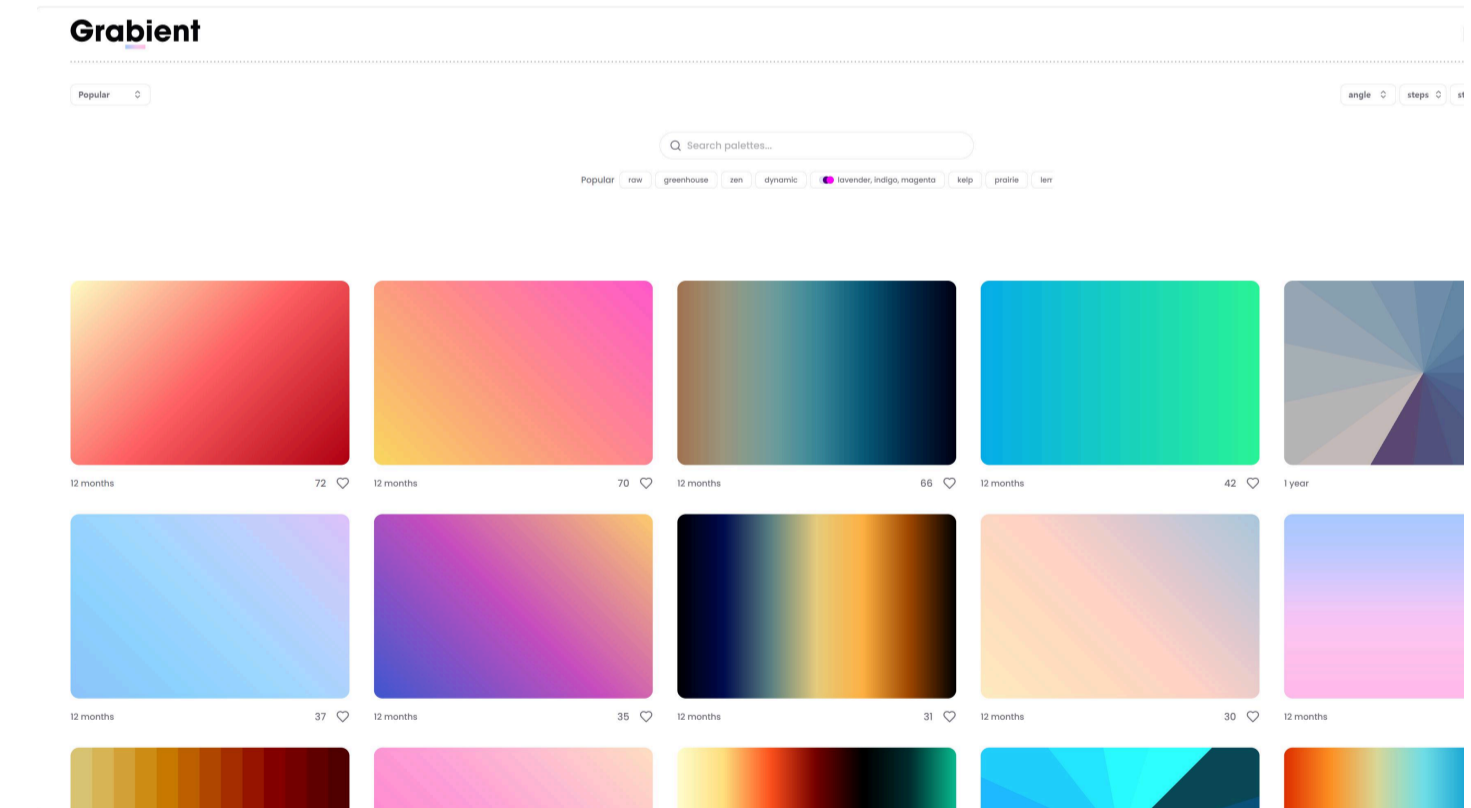
컬러 팔레트를 내가 직접 만들 수도 있는 사이트입니다.

<colors>



하나씩만 필터가 가능하나, 다양한 조합 서칭이 가능합니다.

<그라디언트>



그라데이션을 찾을 수 있는 사이트입니다.

컬러를 선택할 때

1. 내가 만들 서비스가 무엇인지 생각할 것

만드는 프로젝트가 무엇인지 고려하여 잘 어울리는 컬러를 선택하는 것이 중요합니다.

4. 너무 짙은 컬러는 사용을 자제할 것

고채도는 대비감을 높일 수 있으나 너무 강하면 오히려 촌스러워 보일 가능성이 높습니다.

2. 그라데이션은 배경의 명암을 고려할 것

어두운 배경의 경우, 밝은 계열의 컬러와 조합하여 밝은 배경의 경우, 조금 더 어두운 컬러를 조합해야 합니다.

5. #FFFFFF, #000000 사용은 한 번 더 생각할 것

완전한 검정색은 UI디자인에서 많이 사용하지 않습니다. 순백 배경에 검은 글씨는 대비가 강해 눈의 피로를 유발하며, 블랙 스미어링 현상이 발생합니다.

3. 컬러 간 대비감이 명확히 존재하게 사용할 것

보색 대비를 사용하더라도 명도와 채도 단계에서도 차이가 있어야 자연스러운 대비감이 만들어집니다.

6. 어두운 컬러와 밝은 컬러를 구분할 것

같은 명도 값을 가져도 보라색, 파란색, 초록색보다 노란색, 분홍색이 더 밝게 느껴질 수 있는 점을 항상 고려합니다.



Graphic

UI에 개성적이면서도 잘 정리된 그래픽은 프로젝트의 개성을 보여주고
각종 캐릭터 디자인을 적용하여 접근성을 높일 수 있음

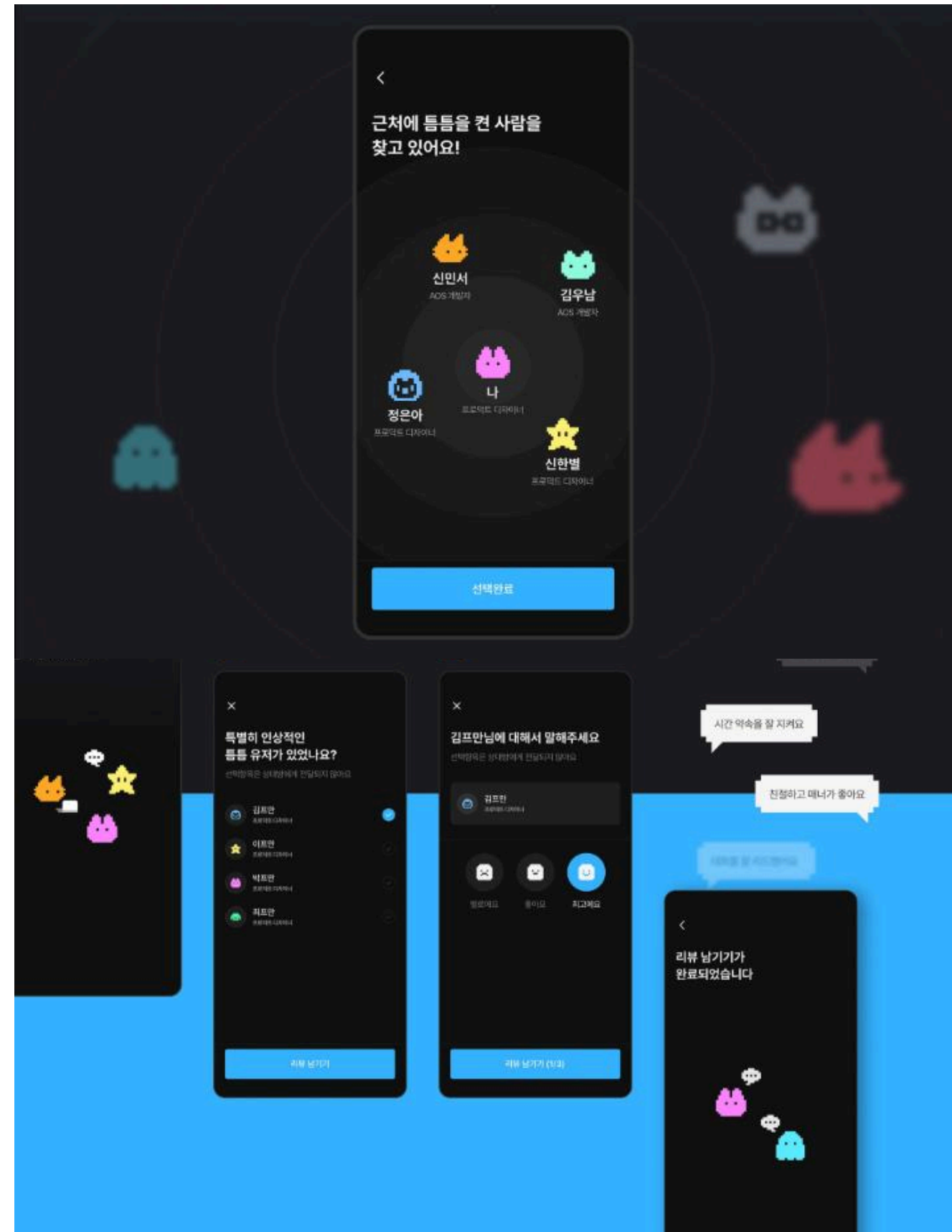


그래픽 캐릭터

캐릭터는 프로덕트의 접근성을 높여주는 역할
브랜드와 프로덕트 간 연결성을 강화하고 분위기를 가볍게 환기

TEUMTEUM은 네트워킹앱으로 픽셀그래픽을 활용한 로고에 맞춰
픽셀 캐릭터를 만들어 인물들의 개성적인 부분을 강화했습니다.

10분만은 모든 부분에서 가장 훌륭한 요소들이 많았습니다.
특히 캐릭터가 사용자의 행동에 따라 변화하는 모습은 몰입감을 높이고
성취감을 가시적으로 보여주었습니다.



<TEUMTEUM 네트워킹앱>

픽셀 캐릭터를 활용한 작업물



<10분만 시간관리앱>

3D 캐릭터를 활용한 UIUX

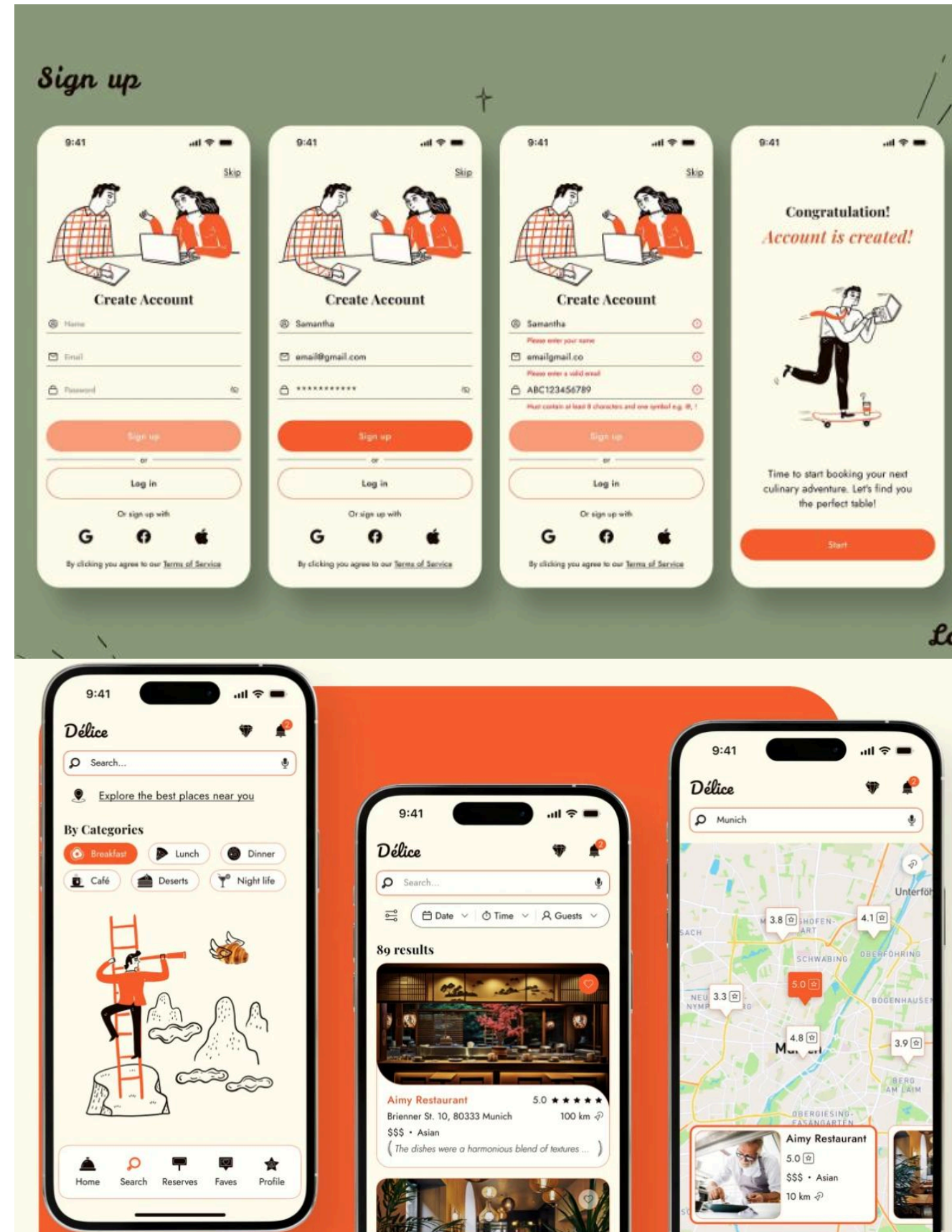
그래픽

일러스트와 3D

사용자의 시각적 만족도를 높이고 디자인의 일관성을 높임
 시각 그래픽은 모션으로도 연출하여 사용자의 몰입감을 증가

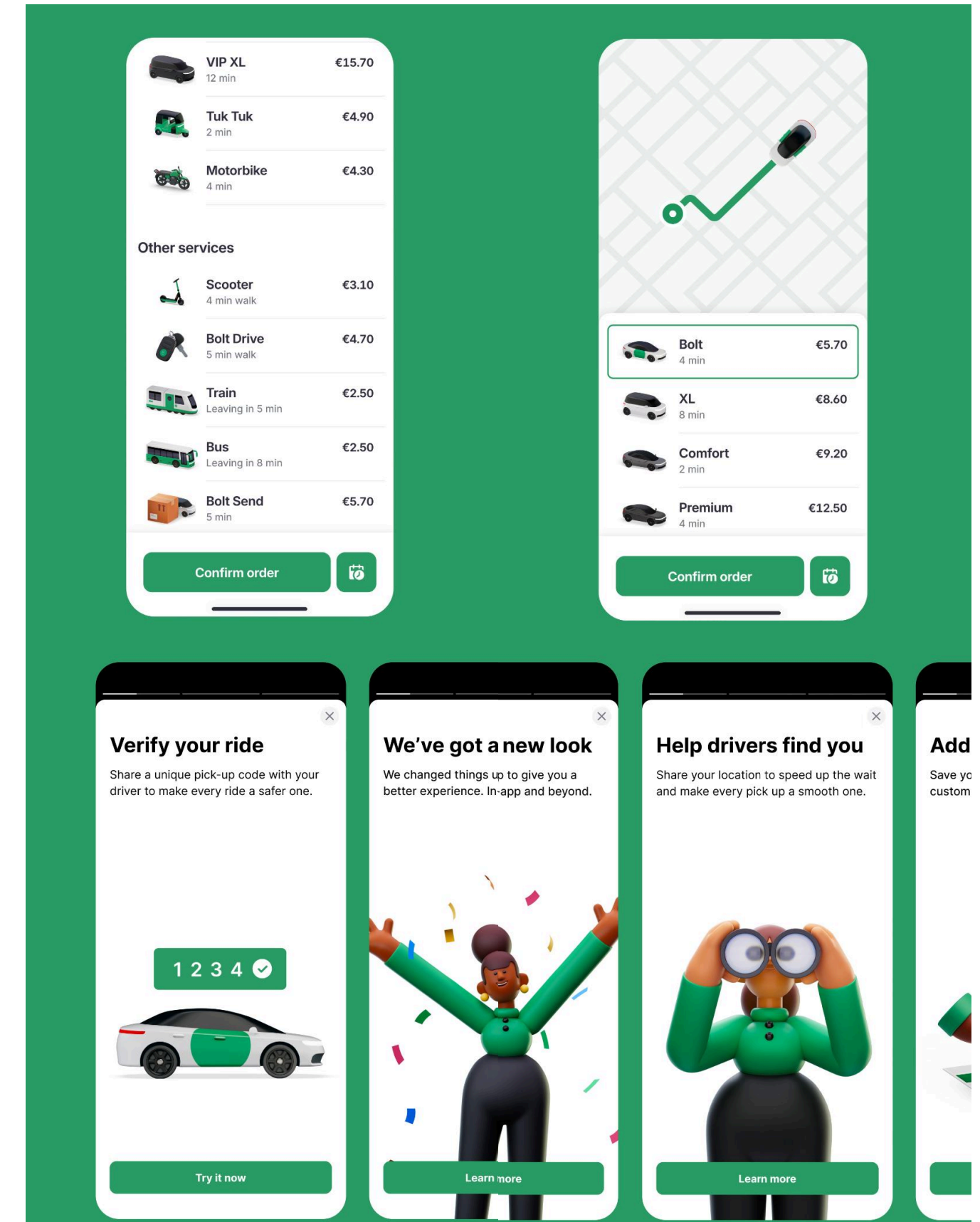
Délice는 레스토랑 예약앱으로 가입, 로그인, 서치 등의 사용자 상태를 일러스트로 표현하여 지금이 어떤 상황인지 시각적으로 보여주었습니다.

Bolt는 대중교통을 통해 여행의 즐거움을 선사한다는 가치를 3D 그래픽으로 표현하였고 교통수단도 일관성 있게 3D로 표현했습니다.



<Délice 레스토랑 예약앱>

일러스트를 활용하여 고객 상태를 설명



<Bolt 대중교통앱>

3D 그래픽을 활용한 디자인

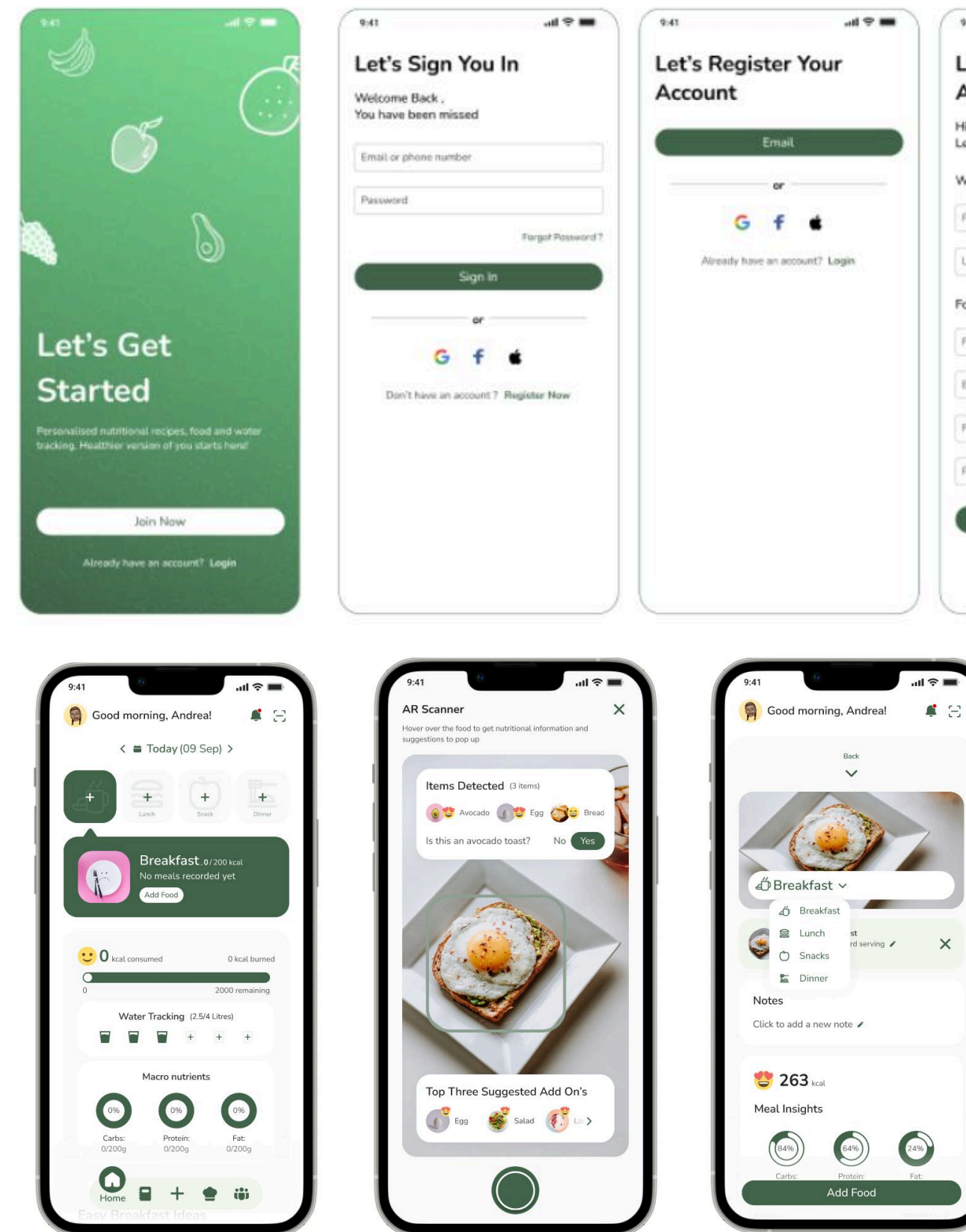
그래픽

패턴 및 아이콘

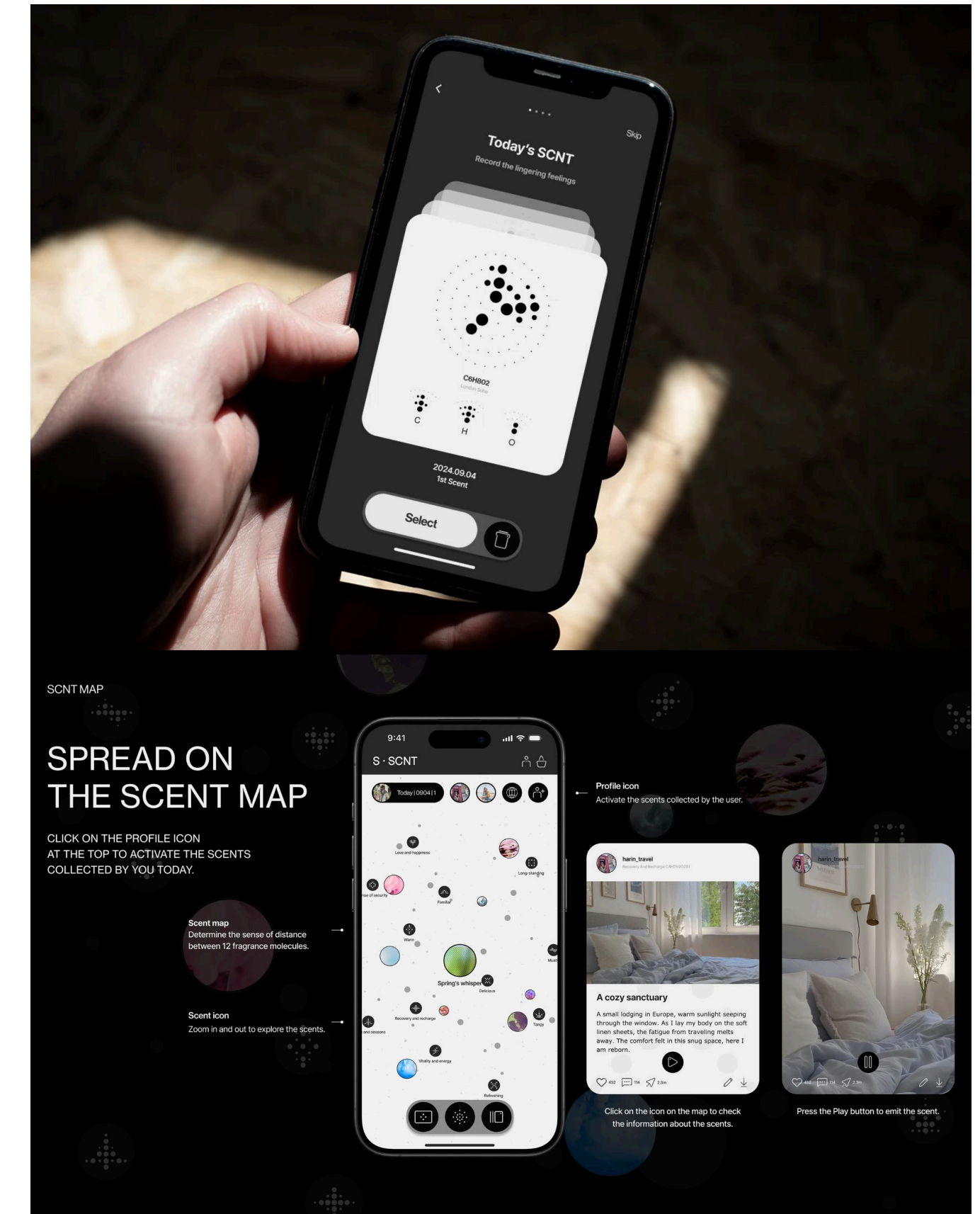
브랜드 로고와 직접적인 연관성을 가지는 그래픽
기능과 정보를 직관적으로 인지시키는 아이콘, 몰입감을 높이는 패턴

Welbit은 푸드 다이어리앱으로 기본 아이콘 뿐만 아니라 음식 아이콘으로
아침, 점심, 저녁 등의 게시글을 구분할 수 있게 만들었습니다.

(S)SCNT는 향을 기록하고 공유하는 플랫폼으로 제품에 있는 동그란 점을
기반으로 패턴을 만들어 앱에 적용하였습니다. 그래서 앱이나 웹 안에
브랜드와의 연관성뿐 아니라 제품을 사용하는 듯한 몰입감을 선사합니다.



<Welbit 푸드 다이어리앱>
아이콘과 그림을 활용한 인터페이스



<(S)SCNT 향 공유 플랫폼>
제품에 있는 대표 그래픽 패턴을 활용

UI에 그래픽 요소를 넣는 이유는?

1. 프로덕트의 접근성을 높여주는 캐릭터

현재 은행앱은 귀여운 캐릭터들이 앱에 적극 관여합니다. 캐릭터 디자인을 통해 친밀감과 유대감을 형성합니다.

2. 앱의 지루한 경험을 일정 부분 완화

앱에 녹아든 애니메이션을 비롯한 각종 그래픽들은 로딩 중 같은 지루한 경험을 적절하게 중화시켜 줍니다.

3. UI가 브랜드와 연결된 증거

브랜딩은 결국 프로덕트가 가진 고유의 개성과 정체성을 보여줍니다. 이는 프로덕트의 속성을 명확히 전달합니다.

4. 내비게이션 역할을 통한 UIUX의 직관성 상승

텍스트 외에 다른 시각적 요소를 통해 고객에게 다른 부분에서도 힌트를 얻게끔 하고 의도한 행동을 유도합니다.

5. 감성적인 부분을 유도하는 시각 요소

성능이나 필요에 의한 앱의 사용을 넘어 해당 프로덕트만이 가진 감성을 통해 충성도 높은 고객을 유지하도록 합니다.

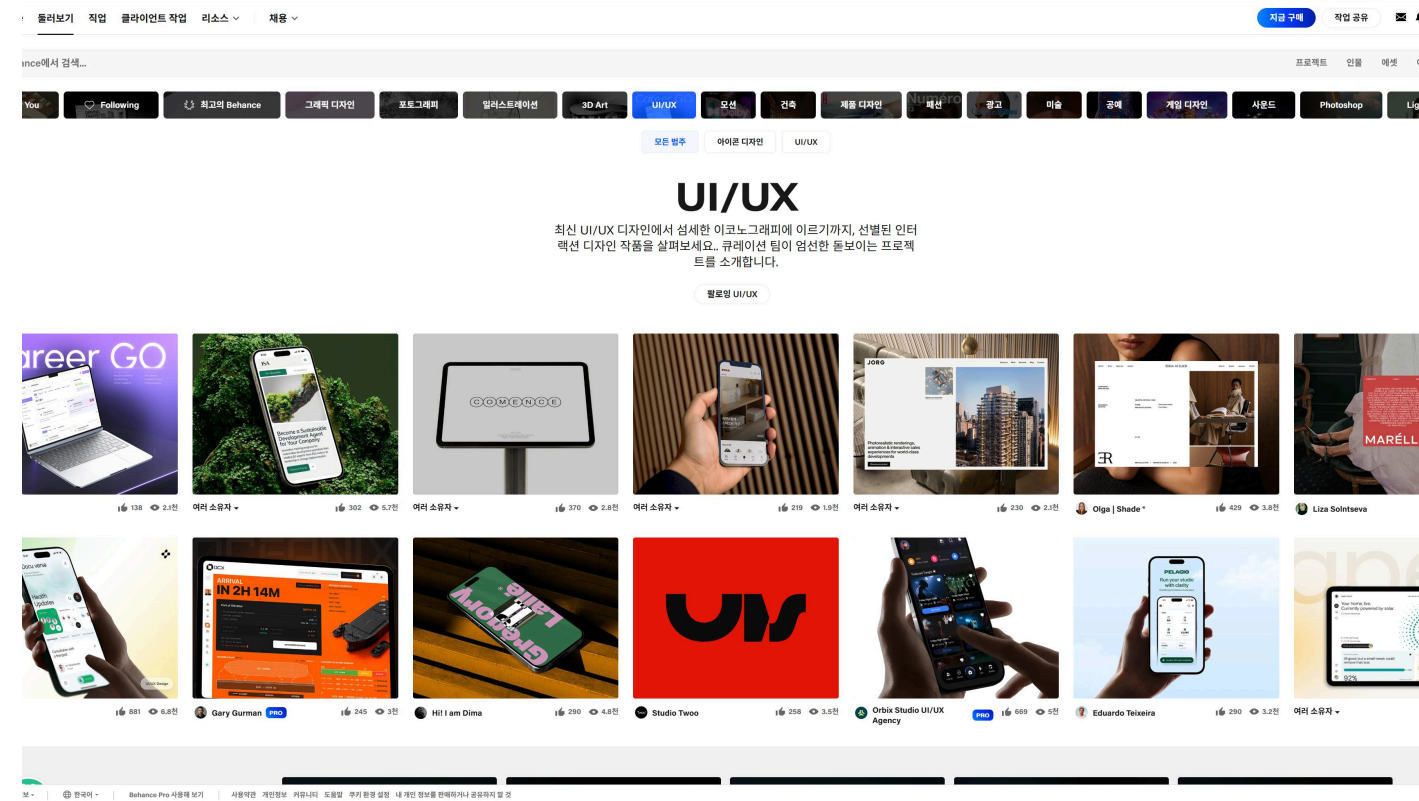
6. 시각적으로 독창성을 보여주는 기회

디자인의 요소 중 독창성과 심미성을 동시에 보여줄 수 있어 고객에게 차별화된 감성과 시각적인 즐거움을 선사합니다.

디자인 사이트

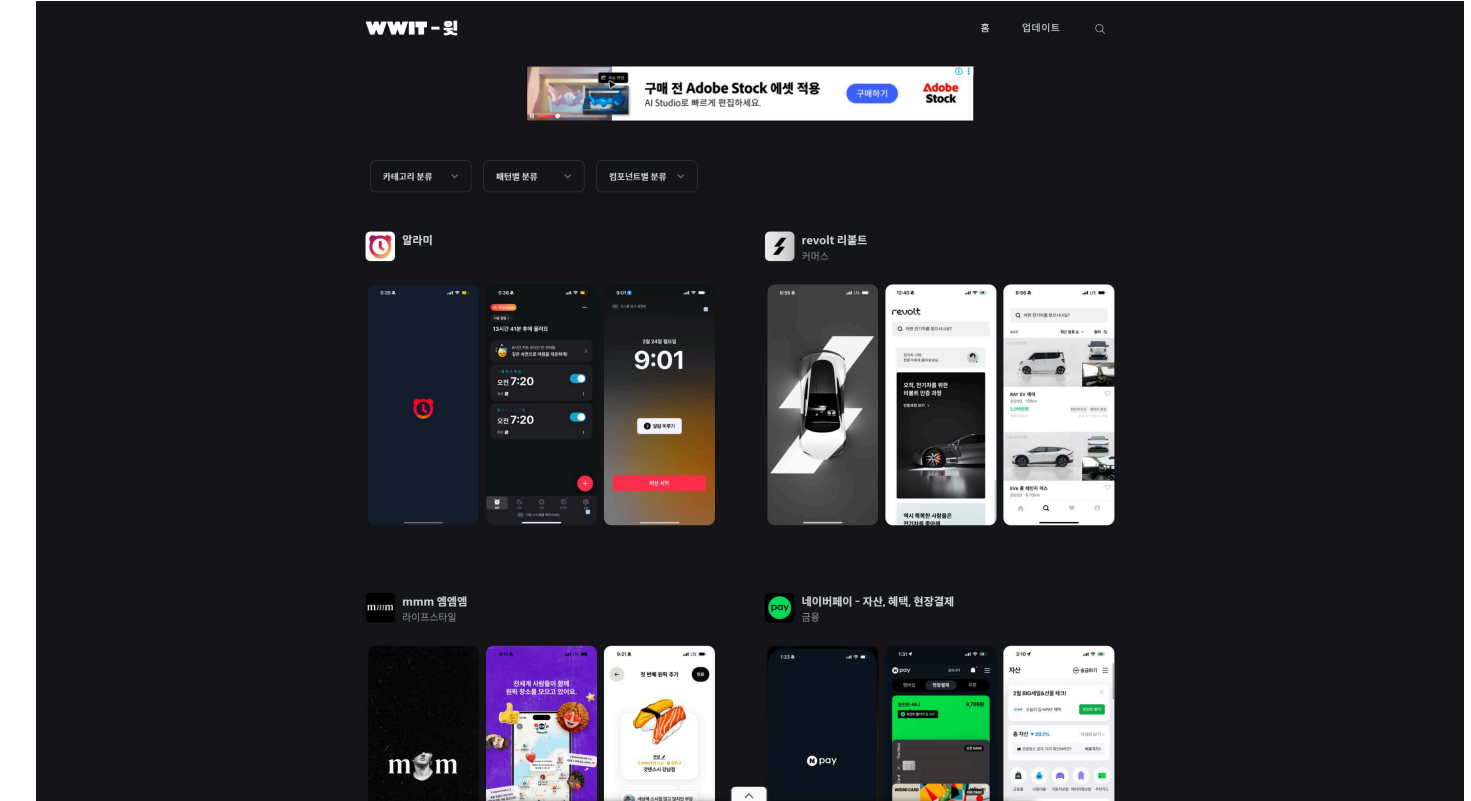
UI 감각을 위한 추천 사이트

<Behance>



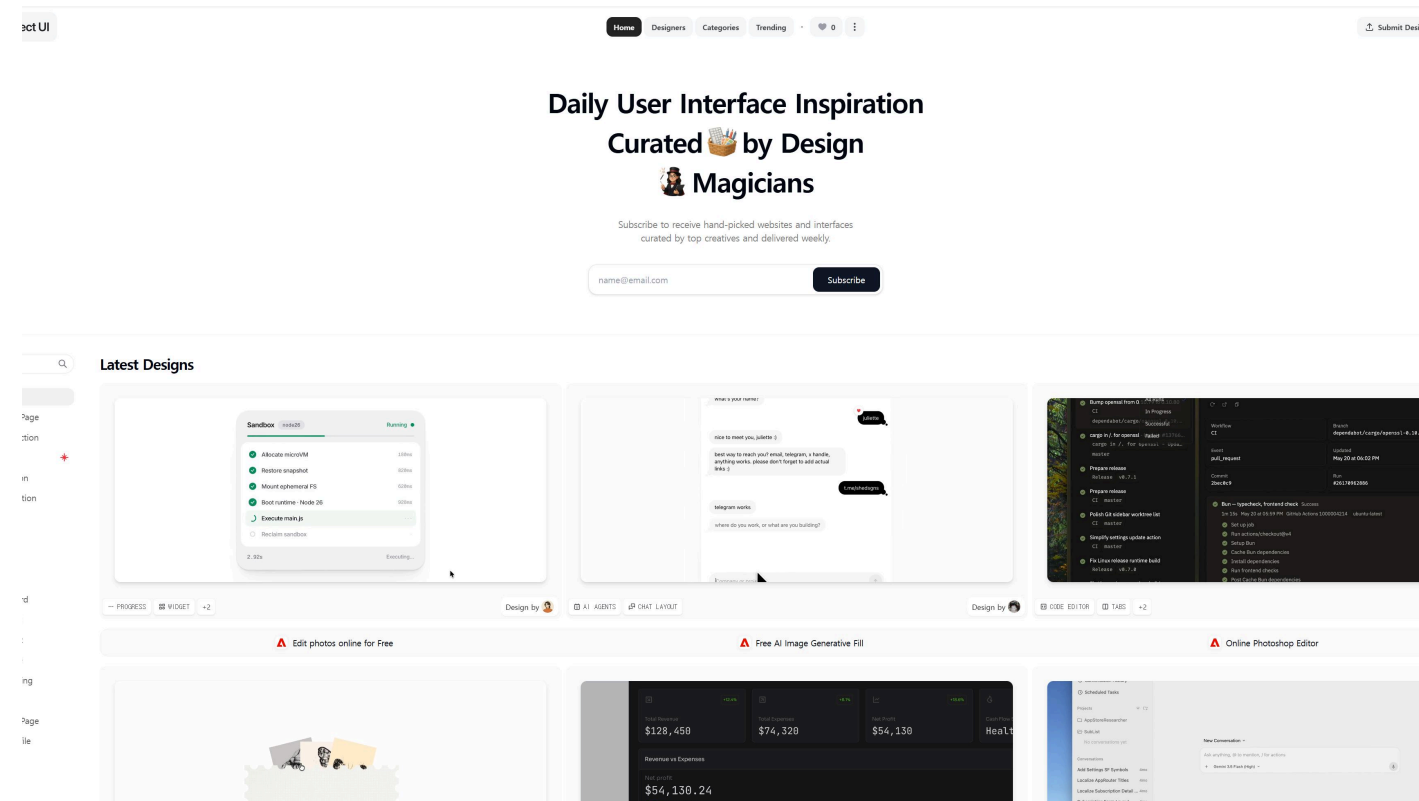
모든 디자인이 총망라된 사이트

<wwit>



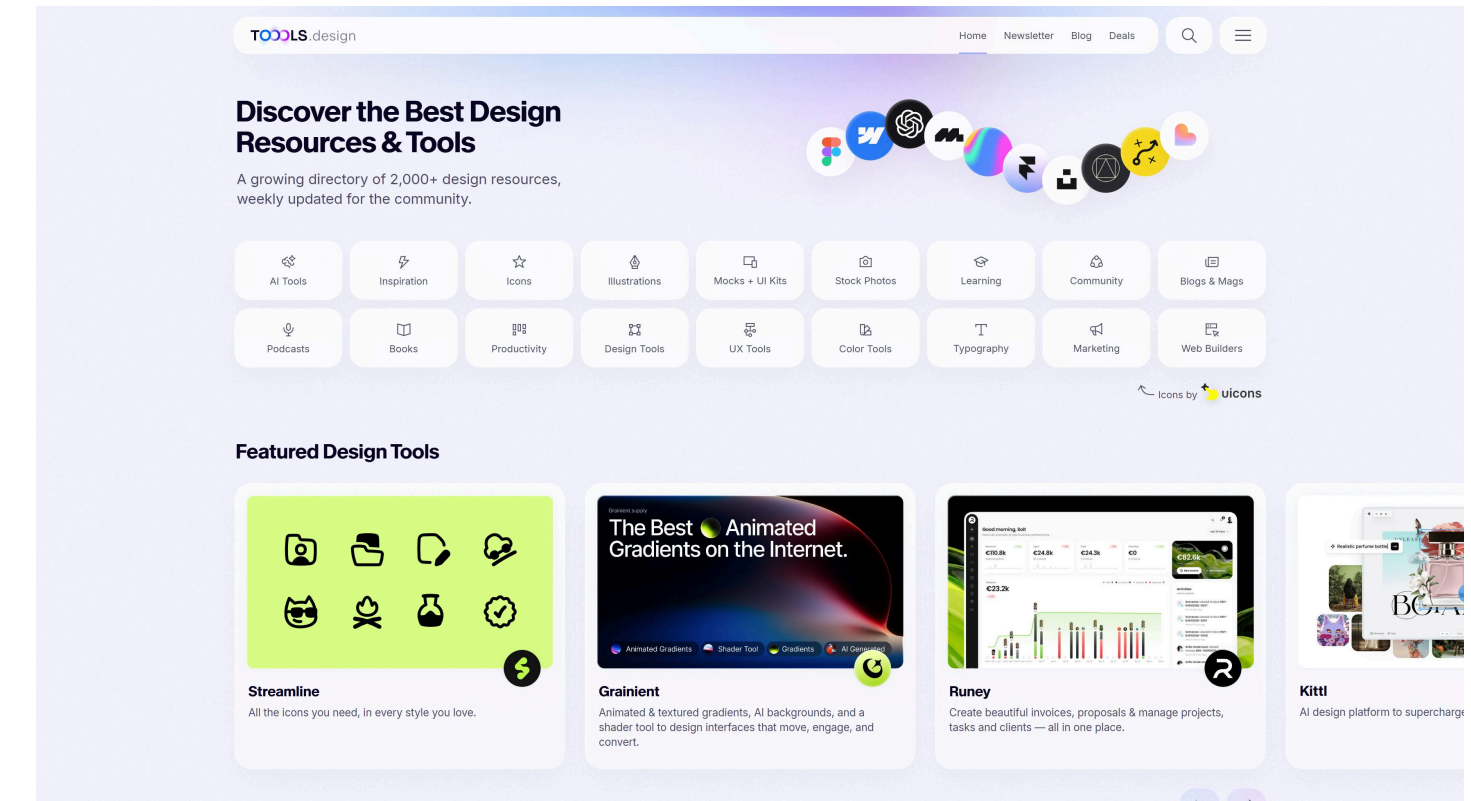
한국의 앱 화면을 보여주는 사이트

<collect UI>



UI의 구성들을 보여주는 사이트

<TOOLS.design>



디자인 관련된 사이트들을 정리한 사이트

마치면서

UI에 디자인이 더해진다는 것

1. 보기에도 좋은 게 사용하기에도 좋다.

사용성과 디자인은 결국 떼려야 뗄 수 없는 관계입니다. 좋은 디자인은 사용자의 가독성, 사용성을 항상 고려합니다. 또한 멋지고 훌륭한 그래픽은 해당 프로젝트만의 개성으로 만들어질 수 있습니다.

2. 완성 후에도 디자인이 필요하다.

멋진 프로젝트를 완성하더라도 마케팅적인 요소가 반드시 필요합니다. 각종 디자인 사이트에 UI만 업로드하기보다는 스토리와 브랜드가 담긴 디자인도 같이 포함하는 것이 더 눈에 띌 수 있습니다.

3. 용량을 비롯해 다른 리소스를 아낄 수 있다.

디자인은 사람의 심리적인 부분에 영향을 끼친다고 봅니다. 단순함, 직관성, 사용성 등을 고려한 디자인은 기획자나 개발자가 의도한 방향뿐 아니라 덜어내고 정리해서 페이지 수를 줄이거나 다크모드 등으로 구현할 수 있다 봅니다.



THISDOT

내 프로젝트에 아름다움을 더하려면?

디스닷에서 영감을 얻어요 :)

