

광고물 제작과 전자출판 활용

金 敏 洙

(주) 신명시스템즈 대표

출판산업은 전자출판이라는 새로운 변환기를 맞아 구텐베르크의 금속활자 혁명 이후로 가장 큰 변화가 일고 있다. 예전에는 컴퓨터의 활용이 주로 M.I.S.에 국한되어 왔으나 컴퓨터의 활용은 점점 문서처리 용도로서의 비중이 높아가고 있다. 출판물의 제작도 과거의 종이에만 국한되었던 것에서 점차 전자 미디어를 활용한 문서처리의 일부분으로 전환되고 있다. 광고물 제작부에서도 전자출판의 여파는 예외가 아니다. 이제는 전자출판을 활용하지 않으면 경쟁력이 없게 될 것이 분명하다고 본다. 광고물 제작과 일반 전자출판을 굳이 구분한다면 광고물 제작은 주로 고급 칼라물이 많이 사용된다는 점을 들 수 있겠다. 초기의 전자출판은 주로 사식이나 흑백사진의 처리로 국한되어 있었으나, 이제는 고급 원색분해까지도 전자출판으로 처리하는 전환기를 맞이하고 있다. 이러한 기술의 발전에 따라 작업 방법은 물론 광고제작에 관련된 업종들도 크게 변화되고 있다.

과거에는 광고물 제작을 위해 여러 제작 전문업체가 관련되었다. 아이디어를 기획하고 광고물의 제작을 총괄하는 기획 사무실, 광고물에 필요한 글자만을 전문으로 생성해 주는 사식 전문업소, 원색분해를 전문으로 하는 원색 분해집, 필름작업을 하는 제판업소, 색의 교정을 보는 교정스리 전문업소 등등... 이렇듯 광고물을 제작하는 과정은 여러사람의 손을 거쳐야만 했다. 광고물 제작은 주로 다음과 같은 과정으로 진행된다. 먼저 디자이너들의 아이디어 발상으로 시작해서 스케치, 시안작성, 검수, 제작, 수정, 마지막 O.K. 등의 순서이다. 앞으로 광고물 제작업소에서 전자출판을 채택해야 함은 너무도 당연한 일이라 생각한다. 그 중 가장 큰 매력은 공정과정의 컨트롤일 것이다. 시간을 다투는 작업의 진행에 있어 많은 외부 사람의 손을 거쳐서 진행이 된다는 것은 곧 예측을 불가능하게 한다. 이러한 공정과정

을 내부적으로 컨트롤하며 예측할 수 있다는 것은 무엇보다 더 큰 매력일 것이다. 즉 종전과 같이 많은 제작 전문 요원들에게 의존하지 않고 기획 사무실의 디자이너가 대부분의 일을 처리할 수 있기 때문이다. 사람들의 아이디어란 수시로 변할 수 있기 때문에 작업 진행 중에도 내용물이 수시로 바뀌는 경우가 많은데 이럴 경우에 전자출판의 진가를 더욱 발휘하게 된다.

종전에는 고급 원색물을 분해하기 위해서 주로 원색 분해기를 사용해 왔다. 원색 분해기는 고가의 장비라는 점과 칼라물을 처리하는 전문업소에서 전담해 오던 분야인데, 이 부분도 점점 전자출판의 영역으로 흡수되고 있다. 특히 컴퓨터의 화상처리 기능은 수작업으로는 불가능했던 화상의 가공을 디자이너들의 환상대로 변화할 수 있게 되어 광고물 제작의 필수조건이 되어 가고 있다. 사식업체, 제판업소는 물론, 원색분해 전문업소등 광고 제작 관련 업종들도 최대의 변환기를 맞이하였다. 기존의 많았던 업소들은 단 2개로 축소되어 가고 있다. 디자인 업체와 출력소로의 축소이다. 그리고 출력소의 역할은 단순한 흑백문자 출력 뿐만 아니라 원색 분해, 슬라이드 제작 등의 다양한 업무를 한꺼번에 수행하는 종합 디자이너 센터로 변화되고 있다.

전자출판이 활성화 될 수 있었던 요소가 많이 있지만 그 첫째로 과거의 컴퓨터보다 사용하기가 쉽다는 점을 들 수 있겠다. 전자출판의 혁명적인 요소는 바로 디자이너들이 직접 노터링 펜이나 물감등을 사용하지 않고 컴퓨터를 제작도구로 활용할 수 있다는 점이다. 과거에는 전문 요원들에게 의존해야 했기 때문에 아이디어의 변화를 즉각 실현하기가 번거롭고 또한 추가 비용이 발생되었다. 이러한 모든 수정작업을 컴퓨터에서 쉽게 활용할 수 있게 되어 디자이너들의 실용적인 도구로 자리를 잡아가고 있다.

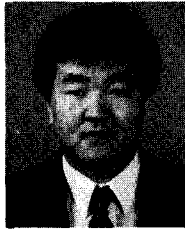
광고업소에서의 컴퓨터는 광고물 제작에만 국한되는 것이 아니라 다양한 용도로 사용된다. 특히 multi-media의 발전은 광고업소들의 프리젠테이션 용도로 각광을 받고 있다. 멋진 프리젠테이션은 광고업소들의 최대의 영업 방법이다. 좋은 프리젠테이션으로 일단은 일거리를 따내야 광고물을 만들 기회가 2차적으로 주어지게 된다. 프리젠테이션을 하기 위해서 과거에는 광고물 제작에 못지않은 많은 작업을 해야 했다. 이 부분에 multi-media의 활용이 매우 효율적이다. 경쟁업소에서는 종이판에다 프리젠테이션을 할 때, 컴퓨터를 이용해 대형 스크린에 음악과 함께 멋지게 보여주는 프리젠테이션은 당연히 고객을 매료시킨다.

통신기술의 발달은 출력소와 디자이너들을 더욱 편리한 방법으로 연결시켜 주고 있다. 모뎀을 통해 출력물을 전송하게 되었으며, 각종 서비스를 받을 수 있는 확실한 VAN이 형성되어 가고 있다. 광고물 제작에 필요

한 사진들을 대여해 주는 슬라이드 대여업소들의 경우 과거에는 디자이너들이 필요한 사진을 찾기 위해 많은 시간을 소모했지만, 요즘은 CD에 화상 database를 구축해 종목별로 쉽게 사진을 찾아 볼 수 있는 상품들이 개발 판매되고 있다. 칼라 프린터의 기술이 향상됨으로 디자이너들은 더욱 편리해지고 있다. 흑백 복사기의 기술이 곧 레이저프린터의 형태로 확산되었듯이 이제는 칼라 복사기. 칼라 프린터의 시대가 열리면서 조만간 일반화되리라 본다. 일본 Cannon사의 칼라 복사기는 한 개의 기기로 칼라 복사기, 스캐너 및 프린터로 활용할 수 있어 디자이너들에게 편리함을 제공하게 되었다. 디지털 카메라가 일반화 되어 필름의 현상 및 채스캐닝 작업을 거치지 않고 막바로 전자출판에 활용되고 있다.

앞으로의 출판업은 분명 컴퓨터의 효율적인 활용이 성공의 결정적인 요소가 될 것이라고 생각한다. 🌐

筆者紹介



金 敏 洙

1959年 1月 29日生

1982年 MIT 공대 전자공학과 졸업

포스트스크립 한글서체 개발

매킨토시용 한글 DTP 시스템 개발

M.S. 컴퓨터 대표(N.Y.)

1987年 신명시스템즈 설립

1992年 7月 현재 (주) 신명시스템즈 사장

주관심분야 : DTP 시스템 및 원색 분해 시스템 개발, 컴퓨터용 한글 서체