
‘인터페이스 디자인을 위한 그래픽 화면 구성요소’

- A Study on Screen Layout Visual Elements of Interface Design -

1998 © 이 화 중

목 차

제 1 장 서 론

제 2 장 인터페이스 디자인의 정의 및 개념

제 3 장 인터페이스 디자인이 추구하는 목적

제 4 장 인터페이스 디자인의 10가지 그래픽 구성요소

제 5 장 결 론

참고문헌

《 요 약 》

인터페이스 디자인(Interface Design)을 제작하는 디자이너는 그 정보를 사용자 입장에서 쉽고, 빠르게 얻을 수 있게 하는 기능성과 심미성을 적절히 조합하여 기능성이 강조된 진보적인 인포메이션 디자인(Information Design)을 하는 것이다. 그러므로 인터페이스 디자인 작업은 디자이너의 입장이 아닌 사용자 입장이어야 하며, 사용자의 'NEED'를 반영하고 충족시키는 정보전달을 최우선 하는 디자인이 되어야 할 것이다.

본 논문은 지금까지 정립되어있지 않은 인터페이스 디자인의 시각적인 화면(Screen Layout) 구성요소 중 필자가 선택한 10가지의 소재(Visual Elements)를, 디자이너의 입장에서 심미성에 치우쳐 시각적인 아름다움을 강조하여 자칫 인터페이스 디자인의 기본 되는 기능성을 배제하는 오류를 범하는 상황을 조금이나마 축소할 수 있는 가능성을 찾아보려 한다.

《 ABSTRACT 》

As a frontier, the designers of today's interactive interface search for new ways to use technology as a tool of communication design. In interactive projects, the interface has an important role to play by making it easy for users to get the information they need. Good design makes information visible and manageable. The design goal for an interface is to clarify the information and to communicate with users. Interface designers should consider functionality as well as beautification of screen layouts in their progressive work.

In this paper, I take a structured approach to the subject of interface study by concentrating on 10 critical elements of screen layout design and case studies of outstanding interface design projects. The reason I focused on these 10 critical interface elements, was to create the design of function and to avoid the mistake of many designers, which was easy to ignore the functionality of interface design to achieve the beautification of screen layouts.

《 KEY WORD 》

INTERFACE DESIGN, FUNCTIONALITY, SCREEN LAYOUT

제1장 서론

여기에서 다루고자 하는 내용은 디자인의 개념 상의 옳고 그름이 아닌 사용자(User) 입장에서 다루어지는 새로운 뉴미디어인 멀티미디어(Multimedia)를 이용하는 인포메이션 디자인(Information Design)을 위한 인터페이스 디자인(Interface Design)을 심미적인 면보다는 기능적인 면에 조금 더 초점을 맞추어 다루고자 한다.

우리는 많은 양의 정보의 범람과 그로 인해 느끼는 혼란이 주로 기능적인 디자인의 문제라는 것을 흔하들 깨닫지 못하고 있는 듯하다. 좋은 디자인은 정보를 볼 수 있게, 그리고 다루기 쉽게 만든다. 좋은 예로, '인터넷'이라는 정보통신의 대양(大洋)을 발견한 것은 그곳에 있는 많은 양의 데이터가 아니라 월드 와이드 웹(World Wide Web)이라는 사용자 편의의 조종간(操縱桿)을 통해 컴퓨터 시스템 상으로 접근이 용이(Advanced Accessibility) 해졌기 때문이다. 많은 양의 정보가 그곳에 예전부터 있어 왔지만, 대부분의 사람들은 실용적이고 흥미를 유발시키는 방식으로 접근할 수가 없었다는 점을 생각해 볼 때 웹(World Wide Web)은 단순한 정보 온라인 상의 새로운 재현(Presentation, 再現) 그 이상이다. 인터넷을 정보 초고속 도로로 변화하게 한 것은 웹(Web)의 브라우징 시스템과 그래픽 표현능력의 도래(到來) 덕분이다.

인포메이션 디자인은 새로운 디자인 매체인 멀티미디어를 이용하는 새로운 장으로 그 활용도는 매우 광범위하며, 앞으로 사용하는 테크놀러지에 의해서가 아닌 재현 하고자 하는 정보에 의해 좌우될 것이다. 본 연구는 인포메이션 디자인을 구현하기 위한 수단으로 인터페이스를 디자인 할 때 요구되는 기능적이고 심미적인 시각적인 10가지의 화면 구성요소(Visual Elements)들에 대한 가이드를 기존에 제작된 작품 표본을 이용하여 검토, 제안하려 한다.

제2장 인터페이스 디자인의 정의 및 개념

인터페이스란 일반적으로 두 종류의 서로 다른 세계가 상호교섭(相互交涉)하는 장(場)을 의미한다. 이를 바탕으로 '사용자 인터페이스(User-Interface)'란 용어가 파생하였고 이것은 1차적으로 사람과 시스템 등의 접점(接点) 혹은 하나의 대상과 또 다른 대상과의 접점(接点)을 의미하며 2차적으로는 사용자와 각각의 시스템 사이의 '정보 채널'로 받아들여지고 있다. 즉 이 정보 채널의 과정에서 사용자와 시스템 간의 대화(Communication)가 보다 효율적으로 이루어질 수 있도록 심미적, 공학적인 프로그래밍을 개입 시키는 것이 바로 '인터페이스 디자인'인 것이다.

오늘날 디자인 분야에서 CD-Rom, Internet과 같은 새로운 미디어를 이용하는 인터페이스(Interface) 디자인 분야는 그 매체의 특성인 대화성(Interactivity)으로 인해 기존의 그래픽 디자인 분야와는 다른 많은 요소를 포함하고 있음에 틀림이 없을 것이다. 인터페이스는 새로운 매체(New Media) 내의 내용물(Contents)로 접근할 수 있는 문과 같은 것으로 알려져 있고 인터페이스는 디자인이 주력해야 할 목표가 되었다.

인터페이스 디자인은 디자인의 기본 요소인 기능적 아름다움에 더하여 '직관성(Intuitiveness)'이라는 가장 중요한 요소를 포함한다. 그것은 단순화의 개념으로서, 메뉴의 진행은 단순명료(單純明瞭)하며 최소한의 선택으로 소기(所期)의 목적을 달성할 수 있도록 설계해야 한다. 또한 사용자에게 즉각적인 반응을 보이도록 함으로써 사용자의 부담을 덜어주도록 한다. 이것은 '대화형 시스템'이라고 불리는 것으로 현재 사용되는 대부분의 컴퓨터 소프트웨어들이 이런 방식을 채용하고 있다. 시스템의 기능적 변화들은 인터페이스의 그래픽 요소들에 대하여 많은 새로운 것들을 요구한다. 네트워크를 통한 시스템의 광역화(廣域化)는 인터페이스가 만족시켜야 할 사용자의 범위를 예측할 수 없게 만들었으며 이로 인하여 그래픽 요소들은 그 자체로써 존재하는 것이 아니라 텍스트 이상의 정보전달 기능을 가지게 되었다.

제3장 인터페이스 디자인이 추구하는 목적

디자인은 오늘에 이르러 그 기능적 측면이 보다 강조되고, 컴퓨터와 각종 첨단 시스템들이 생활과 밀접한 관계를 갖게 되자 디자인은 단순한 심미적(審美的) 작용에서 벗어나 보다 현실적인 공학적(工學的) 측면과 깊은 상관 관계를 맺게 되었다. 즉 디자인을 행해야 할 범위가 보다 넓어졌을 뿐 아니라 그 깊이 또한 디자이너의 끊임없는 노력과 도전을 필요로 하는 전문적 지식의 수반을 요구하고 있는 것이다. 그러므로 인터페이스 디자인이 필수로 하고 있는 공학적 측면을 유심히 관찰하고, 활용 가능성을 이해하고 또 실제 공학적인 프로그래밍을 파악 하는 것이 디자인을 시각적으로 개념화 하는데 있어 큰 도움이 될 것이다. 공학적인 측면을 포함하고 있는 개념화된 인터페이스 디자인으로 인해 디자이너와 일반 사용자와의 효과적인 정보채널이 존재하게 되며, 이런 인터페이스는 진보된 대화성(Communication)으로 연결되어진다. 정보 채널이 존재하고 있는 모든 것이 인터페이스의 영역이며 그 개념 또한 점차로 확대 되어가고 있는 추세이다.

"일년 전만 해도 모든 것이 평범하고 정지해 있었다. 이제 우리는 사용자(User)의 소프트웨어의 입력에 따라 역동적으로 작동되는 페이지들을 갖게 되었다. 다음 단계는 애니메이션과 대화성을 이용하여 무언가를 해낼, 역동적으로 작동하는 정보 시대가 될 것이다."^[1]

디자인의 흐름에 커다란 영향을 과시하는 컴퓨터는 무척이나 다양하고 복잡한 시스템이 그 특징으로 대변되며 사용자가 이를 구체적으로 이해한다는 것은 거의 불가능한 일이라고 할 수 있다. 그러나 인간은 이보다 훨씬 더 복잡한 사고 체계를 갖추었으며 그 유형과 반응도 가지각색이다. 그러므로 컴퓨터와 인간의 대화를 유용하게 하는 효과적인 인터페이스를 이끌어내기 위해서는 컴퓨터의 테크놀러지를 이해하는 것뿐만 아니라 '인간'에 대한 이해가 무엇보다 중요하다고 할 수 있다. 여기에 디자인 작업시 필요로 하는 세 가지의 인터페이스의 개념적 요소를 정의해 보았다.

1. Intuitiveness : 디자인의 기본 요소인 기능적 아름다움에 더하여 직관성이라는 중요한 요소를 포함한다.
2. Consistency & Simplicity : 단순화의 개념으로서 메뉴의 진행은 단순명료하며 최소한의 선택으로 원하는 정보를 얻을 수 있도록 설계해야 한다.
3. Break the Rules : 스크린 레이아웃의 일관성을 언제, 어떻게 깨트릴 것인가에 대한 정확한 이해가 있어야 한다.

제 4 장 인터페이스 디자인의 10가지 그래픽 구성요소

1. IMAGEMAP
2. NAVIGATION
3. STYLE
4. INTERFACE FAMILY
5. BACKGROUND
6. WINDOW & PANEL
7. BUTTON & OTHER CONTROL
8. TEXT
9. VIDEO
10. ANIMATION

1. IMAGEMAP - 화면구성 목적은 사용자가 향해질 개념적인 공간을 구성하는 것이다. 그 공간은 구성하고 있는 내용을 대표하는 이미지들로 구성되어 있으며 이런 일련의 이미지들을 이미지 맵(Imagemap)이라 한다. 메타포(Metaphor)는 이미지 맵의 한 종류로 사용자가 이미 컴퓨터 이외의 환경에서 친숙하게 알고 있는 것을 은유적으로 사용하며, 포함하는 내용이나 의미를 사용자가 보다 쉽게 이해할 수 있도록 한다.

(1) Imagemap : 이미지 맵은 하나의 통합된 이미지이거나 여러 개의 이미지로 구성되어 있을 수 있다. 개별적인 사진과 같은 독자적인 이미지는 상대적으로 인터페이스 상에서 위치를 잡기가 용이하지만 스크린의 한 부분으로서 디자인된 이

⁽¹⁾ Darcy DiNucci: Elements of Web Design, Peachpit Press, p27, (1997)

미지는 그렇지 않으므로 작업시 독립된 소스로 만드는 것이 필요하다. 스캔 받은 사진이나 일러스트레이션, 3D 오브젝트 등 인터페이스는 모든 유형의 이미지를 포함할 수 있으며 인터페이스의 한 부분으로서 전체적인 디자인과 조화를 이루도록 어떻게 이미지들을 가공 하느냐가 중요하다. (그림 1-1)

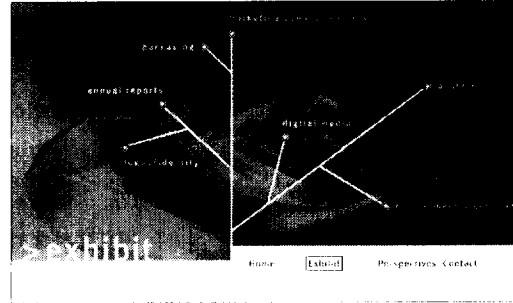


그림 1-1. Leonhardt Group, Web Site, Exhibit page
두가지의 이미지 맵을 사용한 예로. 배경에 사용한 나뭇 잎사귀의 이미지와 그 구조의 느낌에 맞추어 흰 실선 이미지가 싸이즈에 의한 대비로 사용자의 시선을 강하게 유도한다.

(2) Metaphor : 메타포는 사용자의 조작을 유도 하게끔 설계된 시각적인 단서들로 전통적으로는 언어의 사용에 사용되었고, 추상적이고 낯선 개념을 설명하기 위해서 좀더 친숙하고 사용자의 머릿속에 선험적(先驗的)으로 들어 있어야 하므로 사용자의 연령, 취향, 문화, 경험 등이 중요하다. 예를 들면 책, 잡지 등과 같은 인쇄 매체, 건물, VCR 등 사용자가 이미 익숙하게 알고 있는 환경들을 메타포로 이용하면 정보 전달에 있어서 효과적이고 컨셉을 유지하기도 쉽다. (그림 1-2)

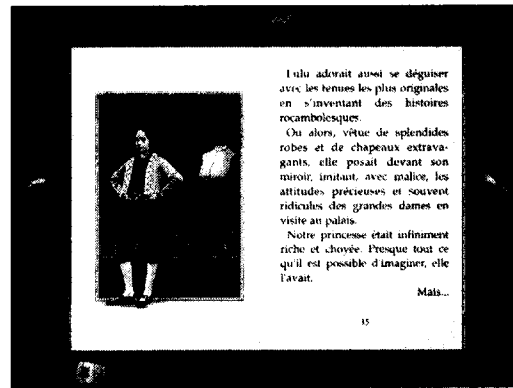


그림 1-2. Flammarion Multimedia의 LuLu, 교육용 CD-Rom Title
동화를 읽어주는 형식의 선형구조를 갖는 교육용 타이틀에서 쉽게 볼 수 있는 형식으로, 화면 전체에 책을 메타포로 사용하여 책을 읽는 것 같은 방식으로 사용자에게 쉽게 사용법을 이해하고 기능적 이점을 준다.

2. NAVIGATION - Navigation은 사용자가 클릭했을 때 어떤 반응이 일어날 지를 직관적으로 알 수 있게 디자인되어야 하며 모든 주제와 컨트롤에 접근할 수 있는 루트(Route)를 디자인 한다. 좋은 Navigation 디자인은 최소한의 마우스 클릭으로 사용자가 원하는 정보를 얻을 수 있고, 또한 그들이 현재 어디에 있고 원하는 정보를 얻으려면 어떤 방법으로, 어디로

가야 할 지를 이해하도록 도와야 한다. 전체적인 내용이 복잡하거나 단순함에 상관없이 쉽고 단순하게 원하는 정보에 접근하도록 하는 Navigation 해결 방법으로는 흔히 Menu, List, Timeline, Map 등이 있다. (그림 2)

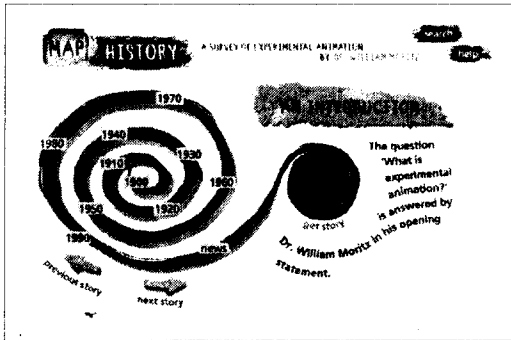


그림 2. Absolute Panushka, Web Site, History page
전체적인 구조를 파악하고 한번의 마우스 클릭으로 사용자가 정보를 얻을 수 있도록 하기 위하여 애니메이션에 대한 타임라인을 Navigation 방법으로 사용하였다.

3. STYLE - 스타일을 선택하는 것은 사용자가 이 프로젝트의 내용과 일치한다고 생각하는 어떤 스타일을 만드는 것에서 시작한다. 스타일은 어떤 사물이나 사람, 혹은 경험에 대해 인식하는 모든 특성들의 집합이라고 할 수 있다. 각각의 스타일을 가진 다른 종류의 미디어들을 하나의 통합된 환경으로 가져다 놓는다는 점에서 인터랙티브 프로젝트에서 스타일을 정하다는 것이 더욱 복잡해진다.

(1) 내용에 따른 스타일 선택 : 인터페이스 스타일의 시각적 구성요소 들을 가시적인 부분이라고 한다면, 콘텐츠 자체에서 나온 스타일의 저변에 숨어있는 의미와 특성의 개념적인 면을 비주얼 컨셉(Visual Concept)으로 생각할 수 있다.

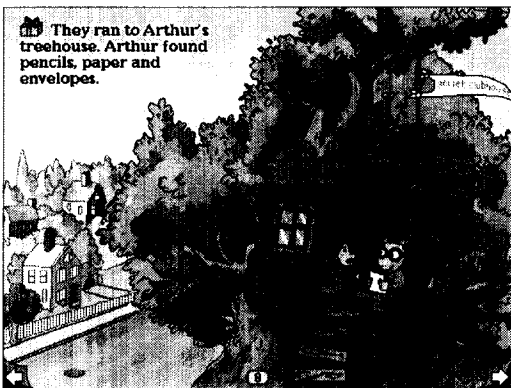


그림 3-1. Living Books의 Arthur's Birthday, 교육용 CD-Rom Title
아이들을 위한 이야기책으로 전체적으로 파스텔 톤의 색상을 주로 사용하였고 만화 스타일의 일러스트레이션으로 친근감과 흥미를 주도해 하였다.

예를 들어 아이들을 위한 CD-Rom 타이틀의 경우(그림 3-1)는 내용과 대상에 따라 밝은 색상 계열과 만화 스타일의 일러스트레이션을 주로 사용하고, 회사의 사업에 대한 정보를 제공하는 사이트의 경우엔 그 내용에 따라 하이테크 스타일을

사용하는 것이다.

(2) 스타일의 일관성 유지 : 프로젝트의 다양한 내용들과 잘 조화되는 스타일을 선택하는 것은 새 아파트에 가구를 들여놓는 것과 같다. 거실에 놓인 모든 가구들의 완벽한 조화를 위해서는 알맞은 양탄자를 선택 하는 것이 현실적인 방법이다. 인터랙티브 프로젝트에서의 인터페이스 디자인은 특히 사진, 일러스트레이션, 디지털 비디오 등과 같은 다양한 미디어로 그 내용이 구성되어 있고 각 미디어는 이미 각각의 스타일을 가지고 있으므로 스타일의 일관성을 유지하기 위해서는 그 나름의 변형이 불가피하다.

예를 들면 사진의 경우 배경을 제거하고 원하는 이미지의 일부만을 사용하거나 색상 톤을 전체적인 스타일의 결정에 따라 바꾸는 것이다. 스크린은 주로 사진이나 일러스트레이션과 같은 내용을 구성하는 요소들과 색상이나 일러스트레이션 기법과 같은 디자이너의 스타일 결정에 의해 좌우된다.

4. INTERFACE FAMILY - 관련된 화면들의 그룹을 위한 기본적인 시각적인 시스템 구축. 예를 들면 메인 화면에서 사용되었던 각 주제들을 위한 이미지들을 구별해서 각 주제의 화면에 사용하거나 메인 화면에서 사용했던 각 주제들의 색상을 그 주제 화면에 키(key) 색상으로 사용한다. (그림 4)

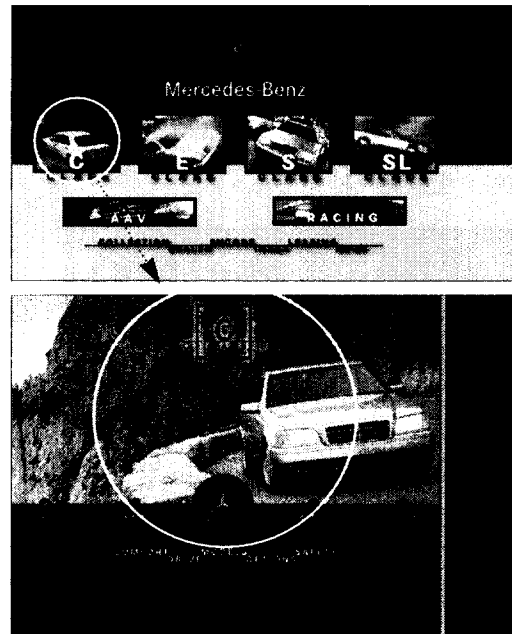


그림 4. Mercedes-Benz, Web Site
자사가 생산하는 모델 4종류 이미지와 각 모델에 고유의 색상을 부여하여(위), 각 모델의 정보 페이지를 이미 부여한 키 색상으로 처리하여(아래) 보는 사람으로 연상작용을 유도함으로써 보는 사람의 시선을 꾸준히 이끌어 갈 수 있게 하였다.

5. BACKGROUND - 화면의 모든 요소가 인터페이스의 시각적인 전체 느낌에 큰 영향을 주지만 화면의 배경은 대부분을 차지하므로 더욱 그러하며, 스테이지 위의 모든 요소의 위치와 환경을 제공한다. 즉 모든 다른 그래픽 요소들을 위한

시각적인 디자인에 있어서 기본이 되는 것이 Background 이다. 디자인에 있어서 결정적인 역할을 하지않는 단순히 장식적인 목적일 때에도 배경은 다음의 두가지 중요한 역할을 한다. 첫째는 화면 위의 모든 그래픽 요소들의 Look, Balance, Location에 영향을 준다. 둘째는 그래픽 요소들이 공중에 떠 보이지 않게 빈 공간을 채워준다. 배경 이미지가 인터페이스에서 제 역할을 다하려면 그 이미지 위의 모든 요소들과 함께 어우러지도록 구성되어야 한다. (그림 5)

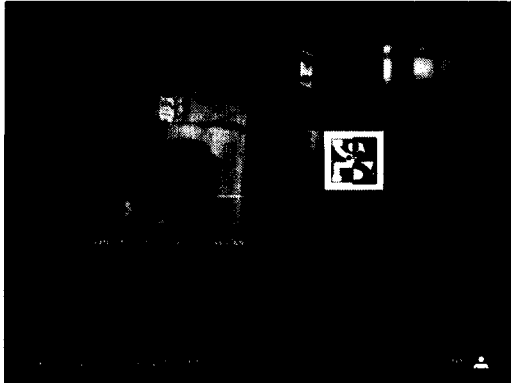


그림 5. Portfolio 13, Self-Promotion CD-Rom Title
포토폴리오에서 보여 주어야하는 심미성과 함께, 심볼을 실제로 사용한 예를 배경의 이미지로 사용하여 제작한 심볼의 효과를 배가시키고 있다.

6. WINDOW & PANEL - '윈도우'는 이미지와 비디오 등과 같은 미디어를 담는 것이 목적이고 '패널'은 디자인의 구조적인 성격을 향상시키는 역할을 하는데 그 광범위한 화면구성 디자인의 해결책은 다음과 같다.



그림 6-1. Mushroom Jazz, CD-Rom Title
윈도우를 모니터화 하여 사용자로 하여금 좀더 역동적인 이미지를 부각시키고 있으며, 그 윈도우에서 보여주는 이미지에 2차적인 설명은 같은 페이지 상에서 실선의 투명한 박스 모양으로 처리하여 통합성과 공간감을 주었다.

- (1) 특수한 목적을 가진 화면 영역이나 내용의 유형을 묘사한다. (불필요한 프레임, 박스를 만들지 않도록 주의한다.)
- (2) 미디어(Text, Images, Video)를 주변의 디자인 환경에 통합되도록 한다. (그림 6-1)

(3) 디자인 그래픽 요소들을 구조 내에 고정한다. 그리드를 이용해서 윈도우, 패널 등의 위치를 정한다. (그림 6-2)

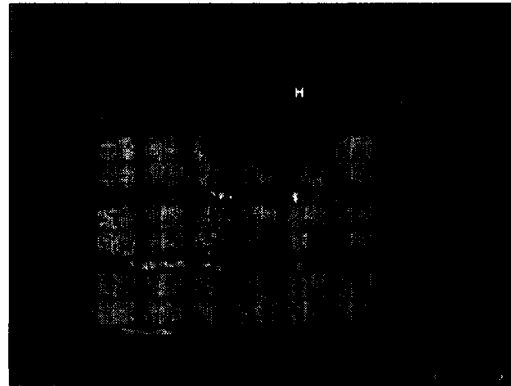


그림 6-2. Leonardo da Vinci, CD-Rom Title, Guide page
화면 전체를 한눈에 볼 수 있도록 각각의 패널로 페이지를 구성하여 가이드 페이지에서 알 수 있는 최대한의 불거리를 제공하고 있으며, 각 페이지에서 분류되는 유닛 페이지도 패널화 하였다.

7. BUTTON & OTHER CONTROL - 버튼과 컨트롤은 인터페이스의 실체적인 부분으로 사용자가 대화하도록 하는 역할을 하며 잘 디자인된 버튼과 컨트롤의 조건은 다음과 같다.

- (1) 화면 또는 이미지의 어느 부분도 될 수 있지만, 꼭 버튼 모양을 하거나 개별적인 오브젝일 필요는 없다.
- (2) 첫눈에 그 목적을 알 수 있는 그림이나 문자이다.
- (3) 화면의 스타일이나 전체적인 구성과 조화되어야 한다.
- (4) 대표하는 기능의 중요성과 비례해야 한다.

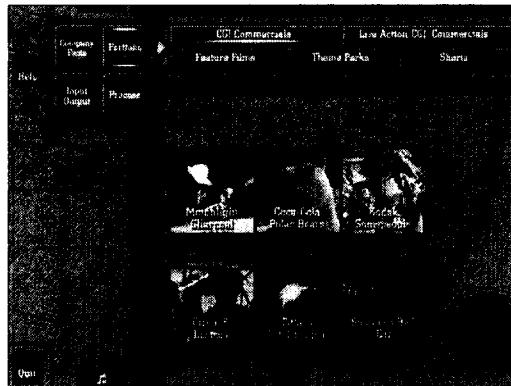


그림 7. Rhythm & Hues Studio, CD-Rom Title
화면 중심에 자사에서 제작된 대표적인 포토폴리오 성격의 TV용 CF를 버튼의 이미지로 처리하였으며, 전체를 Navigation 하는 버튼들은 사용자 편의에 맞추어 좌측 상단과 중앙에 배치하고 있다.

인터페이스 디자인에 있어서 버튼의 위치의 일관성은 중요한 문제로 특히 화면에 많은 버튼과 컨트롤이 있어서 사용자가 혼란을 일으킬 경우나 자주 쓰이는 경우, 그리고 유사한 모양이나 기능을 가진 여러 개의 컨트롤이 있을 경우에는 더욱 그러하다. 예외적으로 화면에 몇 개의 컨트롤 만 있어, 구별하기가 쉽거나 같은 방식의 레이아웃을 사용하여 사용자가 혼란을 느끼지 않은 경우에는 위치를 바꾸어 지루하지 않게 하

거나 롤오버(Rollover)를 이용한다.

아이콘은 버튼의 일종으로 단지 그림이 아니라 어떤 역할을 하는지를 상징적으로 묘사한 특수 버튼이다. 그러므로 아이콘은 무엇을 의미하는지를 쉽게 직관적으로 이해될 수 있어야 한다. 좋은 아이콘은 물음표나 화장실 문에서 사용되는 남성과 여성의 심볼처럼 문화의 차이를 넘어서 국제적으로 그 의미가 통용될 수 있어야 한다.

8. TEXT - 대부분의 멀티미디어를 구현하는 오쏘링 (Authoring) 툴은 정교한 화면 구성용 툴이지만 다른 타이포그래픽 툴과 비교하면 텍스트 포맷, 스타일에 매우 제한적이다. 다양한 포맷을 만들거나 글자에 특수한 효과를 주고자 한다면 다른 전문적인 툴을 사용하여 만든 후 오쏘링 툴을 사용하여 통합하는 것이 효과적이다. (그림 8)

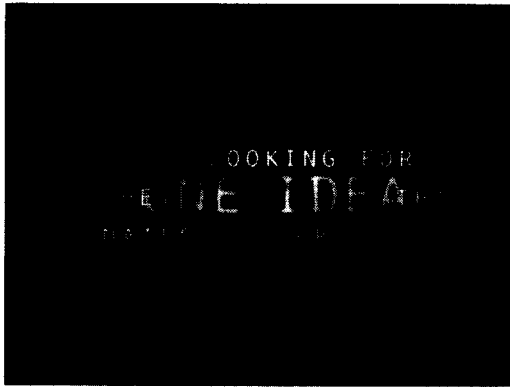


그림 8. Leonhardt Group, CD-Rom Title
타이포그래픽의 극적인 표현을 타입 텍스트가 아닌 이미지로 인식하여, 백그라운드의 이미지와 엔티엘리아싱된 텍스트를 부분 Blur 처리하여 키 워드를 강조하고 화면을 아름답게 구성하였다.

(1) 비트맵 텍스트 : Fancy Styling, Typographic setting이 가능하며 의도한 바와 같이 화면 상에 보이지만 많은 메모리와 디스크 공간을 차지하고 수정이 어려우며 비트맵 파일의 크기가 크면 속도에도 영향을 미친다. 비트맵 텍스트의 엔티엘리아싱은 큰 사이즈의 텍스트일 경우에는 효과적이지만 작은 사이즈의 경우 흐려져 읽기가 어렵다.

(3) 문자로서의 텍스트 : 수정하기 쉽고 디스크 공간을 적게 차지하는 반면 사용자가 사용한 폰트를 가지고 있어야 하는 문제로 폰트, 사이즈, 포맷에 제한적이고 사용자의 컴퓨터 상에서 통제가 불가능하다.

9. VIDEO - 스크린에 활기를 불어 넣는 비디오는 인터뷰와 같은 개인적인 메시지를 전하거나 Live Action, 툴과 같은 기능의 데몬스트레이션(Demonstration)을 할 때, 다양한 각도에서 사물을 보여 줄 필요가 있을 때, 사용자가 실생활에서 경험하기 어려운 것을 가르칠 때(Simulation), 혹은 Art로서 흔히 사용된다. 비디오는 여러 가지 소스가 있으므로 그 다양한 스타일과 내용이 인터페이스의 다른 요소들과 조화되게

하는 것이 중요하고 그 테크닉으로는 비디오의 프레임의 변화, 가로 세로의 비례, 비디오 컨트롤 등을 인터페이스 스타일과 어울리게 디자인 하거나 화면 배경을 비디오의 시각적인 연장선으로 디자인하는 방법이 있다. (그림 9)



그림 9. Adobe Graphics Sampler, CD-Rom Title
각 패널들은 동화상을 상영해 주는 윈도우의 기능을 함께하며, 넓고 좁은 시각형의 윈도우를 사용하여 일반적인 화면크기에서 느낄 수 없는 동화상의 극적인 화면구성을 하고 있다.

아래는 비디오를 이용할 때 주의해야 할 사항이다.

(1) How large : 디자인 적인 면뿐 아니라 동화상 크기에 따른 디스크 스페이스, 재생속도 등 기술적인 면도 중요하게 고려해야 한다.

(2) How long : 인터넷 사용시 고용량의 이미지 뿐 아니라 비디오는 디스크 스페이스(보통 1분에 10Mb이상), 다운 로드의 소요시간, 사용자의 인내심 등을 고려해야만 한다.

10. ANIMATION - 일련의 연속적인 이미지를 이용한 애니메이션, 시각적 요소를 움직이거나 나타났다가 사라지게 하는 것, 화면전환 등이 오쏘링 툴에서 인터페이스 디자인의 시각적인 요소들을 애니메이션 하는 방법이다.

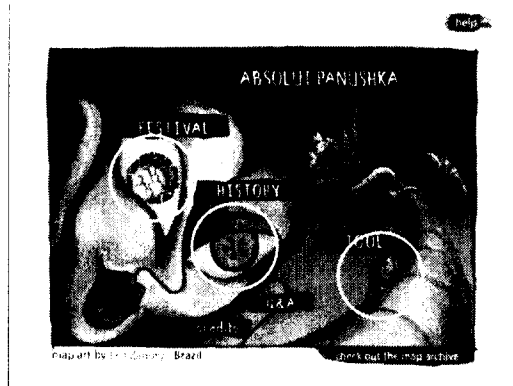


그림 10. Absolute Panushka, Web Site, Main page
Brazil 애니메이션 페스티벌의 메인 페이지로 페스티벌의 분위기에 맞추어 각 Sub Menu의 버튼으로 사용한 눈동자와 개구리 캐릭터의 변화와 움직임으로 사용자의 시선을 유도하고 재미를 더하였다.

화면 상에서의 애니메이션은 주제를 순서대로 불러와서 보는 순서를 제공하거나, 어떤 아이템에 대해 움직임 줄으로써

강조하고 사용자의 주의를 끌거나 장면전환으로 시각적인 브리지를 만드는 목적이 있다. (그림 10)

또 애니메이션은 비디오와는 달리 컴퓨터에서의 화면전환(Transition)은 전체 화면에 영향을 미칠 필요가 없으며, 디자인에 따라 오브젝트만 개별적으로 가져올 수 있고 인터페이스의 시각적인 전체 느낌에 많은 영향을 미친다.

제5장 결론

새로운 매체인 디지털 미디어는 책처럼 결코 낡지 않는다. 미래는 과거를 필요로 함을 이미 다른 여러 유형의 미디어의 발전에서 보아 왔듯이 지금부터 이들을 어떻게 모으고 보존해야 할지를 생각해야 한다. 기술과 디자인 적인 면에서 논의되면서 새로운 미디어의 예술적 가치가 필요하며, 새로운 미디어는 매우 빠르게 기술의 끊임없는 쇠퇴와 발전의 과정으로 구식이 되어 버리고 디자인 역시 같은 속도로 지난 시대의 것이 되고 말 것이다.

이것을 발전시키기 위해서는 인포메이션 디자인 분야의 핵심을 파악하는 작업이 필요하다. 이미 디자인은 소프트웨어의 개발 단계부터 디자인 등 컴퓨터의 많은 분야에 관여하고 있으나, 디자인이 단지 그래픽의 외형일 뿐 아니라 스크린 인터페이스에 내재하는 구조에 관한 것이기도 하다. “형태(形態)는 기능(技能)을 따른다.”⁽²⁾는 루이 설리반(Louis Sullivan)의 말처럼 인터페이스 구성요소의 기능에 따라 화면구성(Screen Layout)의 형태를 디자인 함으로써 새로운 방식으로 나아갈 수도 있다. 앞에서 나열한 10가지의 구성요소들은 화면구성을 위한 인터페이스 디자인 작업시 꾸준히 고려해야 할 그래픽 구성요소이다. 이들 구성요소들은 하나 하나가 개별적으로 중요하여 이들의 사용에 의해 전체적인 디자인 컨셉에 커다란 영향을 미치기도 하며, 이것들을 한 화면 안에 동시에 사용하여 사용자가 혼란에 빠지지 않도록 잘 구성되어야 할 것이다. 디자이너가 스크린 레이아웃을 제작할 때 구성요소들을 얼마나 적절하게 조화시키고 합리적인 구성으로 통합하여 사용자에게 혼선을 주지않고 쉽게 접근 하느냐가 추구해야 할 과제라 생각한다.

나타내고자 하는 내용이나 경험을 가장 잘 나타내 주는 방법을 찾는 것 자체가 하나의 도전이다. 새로운 미디어는 필연적으로 정보 전달을 위해 인터페이스의 재(再) 디자인과 새로운 도전을 지속적으로 요구한다. 기존의 미디어는 그러한 인터페이스를 갖고 있지 않으므로 전달성이 미약한 반면 뉴미

디어는 그들과 사용자와의 관계를 나타내는 상호 보완적인 구조관계를 가진다. 결국 멀티미디어를 가름하는 대화성(INTERACTIVITY)은 사람들이 기존에 사용 해오던 것과 거의 같은 방법으로 새로운 미디어를 이용하여 아이디어, 지식, 예술을 나누는 것이다. 좋은 인터페이스 디자인의 핵심은 소비자의 ‘NEED’에 의한 강한 메시지 전달과 명쾌한 프레젠테이션에 있으며 디자이너의 올바른 선택 요소가 다른 변수로 작용한다. 좋은 인포메이션 디자인은 적합한 인터페이스 디자인의 구축 안에서 새로운 미디어와 새로운 의사소통(意思疏通)의 모범 안(案)을 만들어 내는 수단을 우리에게 제공할 수 있을 것이다.

끝으로 ‘Avalanche’의 CEO인 피터 세이들러(Peter Seidler)의 개념적인 디자인의 중요성에 대한 이야기를 인용하며 결론을 마치려 한다.

“우리의 특징은 개념적인 디자인으로, 내용으로부터 진수를 뽑아내는 디자인이다. 우리는 사이트의 내용을 보다 감동적으로 만들려고 하며, 모두 완벽하게 멋지게 됐다고 생각 될 때까지 결코 만족하지 않는다. 그러나 어떻게 개념적으로 만들어야 하느냐가 큰 부분을 차지한다.”⁽³⁾

- ‘Avalanche’ CEO, Peter Seidler -

참고문헌

1. DiNucci, Darcy, Maria Giudice and Lynne Stiles. ‘Elements of Web Design’. CA: Peachpit Press, 1997
2. Velthoven, Willem, Jorinde Seijdel. ‘Multimedia Graphics’. Amsterdam: BIS Publishing, 1996
3. Kristof, Ray, Amy Satran. ‘Interactivity by Design’. CA: Adobe Press, 1997
4. Davis, Jack, Susan Merritt. ‘The web design WOW! book’. CA: Peachpit Press, 1997

⁽²⁾ Wallace Murphy, Jr.: Human-Computer Interface Design, Some thoughts and reflections, www.gate.net/~wallym/index.html

⁽³⁾ Darcy DiNucci: Elements of Web Design, Peachpit Press, p31. (1997)