한국게임학회 논문지
제4권 제2호 2004년 6월

웹 디자인에서 타이포그래피의 적용방법과 캘리그래피 디자인에 관한 연구

박정현
한남대학교 조형예술학부 초빙교수
mm3602@yahoo.co.kr

The research on applying of Caligraphy design among the applying ways of Typography in the Web-design

Park, Jung-hyun
Department of Plastic Arts Hannam University

요 약

그동안 아날로그 환경에서 타이포그래피 적용에 관한 연구는 활발히 진행되었고, 그 연구를 바탕으로 오늘의 디자인에 적용되어 왔다. 그 결과 지면 출력을 위한 편집디자인은 많은 발전을 가져왔지만, web환경에서의 웹디자인은 프로그램이 허용되는 범위내에서 그대로 이용하는 현실이다.

웹디자인의 발전에따라 다양한 서체가 개발되었으나 서체로는 다양하고 개성있는 소비자들의 욕구를 충족 시켜줄 수 없고, 다시말해서 개성이 사라지고 획일화되어 남과는 차별화를 요구하는 사용자에게는 불만의 요소가 되어왔다. 그래서 본 논문에서는 웹디자인에서 타이포그래피를 적용시키는 방법과 자신의 개성을 강조하고픈 사용자들의 욕구를 충족 시켜줄 대체 방안을 논하고자 한다.

Abstract

The research on applying typographic medium to typography has been active, and the results have been Used on designs. But method of applying editing design in imaginary space in the Web environment to typographic medium has been used in actual life instead of editing design for print outs In this treatise, we will look into appropriate method to apply typography under the Web environment through research, and limitation of applying typography as a method to apply typography into the Web environment appropriately, and discuss the altemative for it.

Key Words : Web environment, typography, Application through typography research on the Web environment.

1. 서론

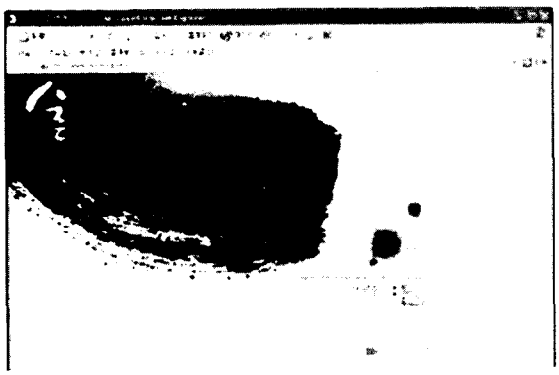
인터넷의 발전은 각종 새로운 문화를 창출해 내었다. 그러한 문화중의 하나가 바로 web환경이라 할 수 있을것이다. 문서를 주고받는 형식이 편지에서 팩스로 이제는 전자우편을 통한 전송 방식까지 발전해 왔고, 개인이나 기업이 정보를 공유할 수 있는 홈페이지가 활성화 되었다. 이러한 정보의 공유나 홍보는 언어의 기본 매체인 문자로 이루어지게되고 문자는 제공자와 사용자간의 지면이나 인쇄활자가 아닌 모니터상의 정해진 해상도에서 이루어지게 된다. 그런 가운데 홈페이지 사용이 홍보에 많은 비중을 가지게 되면서 홈페이지를 이용한 디자인 산업까지 발전하게 되어 현재는 대표적인 아날로그 매체인 신문, 잡지등을 위협하고 있다.

이러한 디자인 방법 중 본 논문에서는 타이포그래피를 이용한 디자인을 어떻게하면 web상황에서 적절히 적용시키고 그 한계점을 파악하고 일반 서체로는 다양한 표현이 힘든 상황에서 이것을 대체할 방안을 제시하고자 한다.

그러기 위해서는 우선 타이포그래픽과 캘리그래피의 개념, 그리고 현재 web상황에서는 어떻게 쓰이고있는지에 대해서도 알아보고 그것을 바탕으로 현재 적용되고 있는 타이포그래픽의 오류와 인쇄지면을 대상으로 연구되었던 타이포그래픽의 적용방법을 어떻게 수정시키고 적용시킬지를 논하고, 사용자의 구미에 맞는 다양한 서체로 활용 할 수 있는 대체 방안으로 캘리그래피에 대해서 알아보겠다.

2 Web 환경이란?

web이란 진화하는 매체로서 정보처리 기술의 발달 즉, 전송기술과 압축 기술의 발달, 그리고 표현기술의 발전이 홈페이지를 통하여 통합적인 통신매체로 발전하고 있다. 또한 web은 통합적이고 전략적인 통신매체로써 미래의 생활과 사고, 업무의 패러디타임을 완전히 변화시키고 있다. 앞으로 인공위성을 통한 무선인터넷이 일반화 된다면 더욱 빠르고 질 좋은 인터넷 서비스를 받을 것이다.



[그림1] 캘리그래픽를 이용한 웹디자인

이제는 web의 사용성과 인지적 기능성에 이어서 감성적 만족을 요구하고 있다. 이것이 기존 매체의 자리 매김을 하는 근본적인 이유가 될것이다.

전달기술의 보편화로 사용성과 인지적 기능성 추구를 지나 감성적 만족을 추구하게된 web은 철학과 정체성(identity)을 구현하고 있다.

이 중 대표적인 것으로 정체성이라 할 수 있는데, 이것에 대한 요소로는 이미지(image), 언어, 구현기술(DB technology), 내용(content), 운영시스템(management system)을 들 수 있다. 그 중에서 타이포그래픽의 캘리그래피 디자인 분야에 대해서 기술하고자 한다.

3. 타이포그래피의 개념

활판 인쇄술을 뜻하며 볼록판 전성시대의 인쇄술 전체를 의미하는 말이다. 좁은 뜻으로는 서체를 가지고 디자인하는 것을 뜻하며, 넓게는 레터링(1)을 포함한다. 오늘날에는 활판 인쇄술을 넘어 글자 및 활자에 관한 서체, 디자인, 조판방법, 가독성을 포함하고 그것에서 발생하는 조형적인 사항을 모두 말한다. 즉 활자, 사식(2), 컴퓨터, 멀티미디어 등의 글자에 의한 모든 커뮤니티의 조형적 표현을 가리키며 활자나 기호등을 이용하여 미적 표현을 하는 것으로, 단지 커뮤니케이션 수단으로 타이포그래피가 아닌 조형미를 더하여 예술의 차원으로 끌어올리는 것을 뜻한다.

3.1 컴퓨터에 적용되는 타이포그래피의 개념

컴퓨터에 타이포그래피가 적용된 요소는 바로 타입페이스이(typeface)다. 타입페이스란 그래픽 문자의 패밀리를 의미하며 하나의 타입페이스는 여러개의 타입스타일과 타입 크기는 포함한다. 예를 들어 Helvetica, Times, Courier등

주1)레터링:글자 모양의 미적 · 효과적 형성을 위한 표현계획활동을 말하며, 그것에 의해 표현된 글자를 레터링이라고 한다. 글자는 일정한 규약 위에서 선이나 점을 합하여 언어의 의미나 음을 나타내는 것이지만 레터링은 이들 선이나 점에 관해서 조형적 관점에서 관여한다. 단순히 미적일 뿐만 아니라 효과적인 조형이어야 한다.

주2)사진식자:문자를 사진적 방법으로 식자하여 사진 제판용 원고를 작성하는 것을 말하며 식자하는 기계를 식자기라고 한다. 사진 식자기의 주요부는 렌즈, 광원, 문자판이며 문자를 인화지 또는 필름에 한 자씩 촬영, 현상 처리하여 포지티브 화상을 만든다. 렌즈는 급수로 표시하며 변형렌즈를 사용하면 문자를 평체, 장체, 사체로 만들 수 있다. 사진 식자의 특징은 문자의 서체 종류가 풍부, 고품질의 문자 조판물을 얻을 수 있고 작업이 신속, 능률적 경제적이다. 한편, 문제점은 사진적 방법을 이용하므로 식자 도중에 점검, 확인을 할 수 없어 삽입, 삭제, 틀린 글자의 정정이 복잡하고 어렵다.

은 타입페이스이며, 타입페이스 종류로는 굵음(bold), 이탤릭(italic)등이 있고, 속성에는 밑줄, 외각선등이 있다.

4. 인쇄물 환경과 다른 모니터 상황

모니터에서 사용되는 DPI(Dot Per inch)는 화면 또는 프린터 장치에서 정보를 출력하기 위해서 1인치 길이에 출력하는 점의 수를 말한다. 디스플레이의 표시나 프린터로 인쇄할 때의 정밀도를 나타내는 해상도의 단위로, 프린터에서 출력해야 할 출력물의 해상도를 조절하거나 스캐너로 사진이나 슬라이드 필름, 그림 등을 스캔받을 때 입력물의 해상도를 조절할 때 쓰는 단위이다. 1인치당 표현되는 점의 갯수가 많을수록 더 많은 점의 수로 표현되기 때문에 더욱 해상도가 뛰어나다. 따라서 dpi값이 클수록 정보를 선명하게 표현할 수 있으나 데이터의 양이 커지므로 웹에서 사용할 수 있게 적절하게 조절하는 것이 중요하다. 이러한 점이 활자 인쇄물과 다른 점이다.

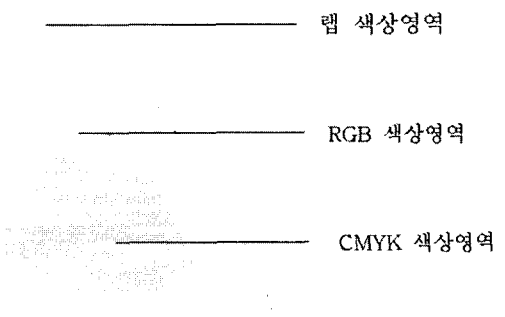
dpi 구분	웹 사용시 해상도	인쇄 사용시 해상도
DPI	72dpi 이하	200dpi 이상

[표1] 해상도의 비교

인쇄 환경과 모니터 환경의 다른점을 보면 첫 번째, 활자 인쇄물은 이러한 해상도의 단위가 인쇄방식에 따라 달라지고 지면의 상황에 따라 다양한 변화를 추구할 수 있기 때문에 인터넷 즉 web상에서의 디자인보다 더 화려할 수가 있을 것이다. 또한 모니터 모니터 해상도의 기본 단위인 점(픽셀)의 크기에서도 현재 0.24mm가 가장 작은 단위로 인쇄의 해상도를 아직은 따라갈 수 없다. 이러한 해상도의 문제로 굵은 글꼴 들은 가급적 사용 안하는 것이 바람직하다. 그래서 이러한 경우에 쓰여지는 서체는 조절이 필요하다.

두 번째, 빛과 색의 차이점이다. 아날로그 방식의 인쇄매체는 색의 혼합이 만들어낸 감산혼합에 의한 색상을 만들고, 디지털방식의 모니터는 빛에 의한 가산혼합법인 것이다.

[그림2]에서 보여지듯 인쇄매체의 기본단위라 할 수 있는 CMYK 색상계는 RGB 색상계나 랩 색상보다 표현되는 색상의 범위가 좁다. 그래서 RGB나 랩 색상이 더욱 다양한 컬러



[그림2] 가시색상 영역

를 보여주게 되는 것이다. 이렇게 보여지는 색상의 주파대수가 훨씬 높은 모니터는 인쇄환경의 글꼴보다 가는 글꼴로 보이게 된다. 기본 바탕인 모니터의 희색은 빛을 반사해서 나타내는 방식이 아닌 빛을 발하는 것이므로 글꼴의 주변에 영향을 주어서 가늘게 보이게 된다.

5. 타이포그래피의 웹디자인 적용방법

웹에서 문자는 가장 큰 비중을 차지하는 데이터이며 정보처리의 기본 형식이라 할 수 있다. 그러나 웹에서는 문자의 자간과 행간을 조절하지 못하는등텍스트를 섬세하게 다루지 못하기 때문에 웹을 디자인하는 사람들에게는 큰 불편함으로 남아있다. 디자이너들은 이렇게 서체 활용에 제한적인 인터넷 환경에서 문자 표현을 세련

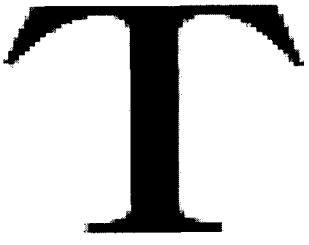
되게 하고자 제목을 이미지로 처리하는 방법을 많이 사용하고있는데 이러한 방법중 하나가 바로 타이포그래피인 것이다.또한 이런 서체들이 화면용으로 최적화 된 것이 아니기 때문에 html에서 서체의 크기를 정상 크기가 아닌 -1이나 -2, +4, +5로 설정하게되면 종종 보기흉하게 되는 경우가 있다. 어떤 경우는 행간이나 자간이 너무 붙어있는 듯한 느낌을 주기 때문에 가독성이 떨어진다. 이 문제는 한글 서체나 웹 브라우져가 안고 있는 것이다.

5.1 웹 서체 가독성과 다양성의 문제

본문의 내용은 일반 텍스트로 표시하고, 제목이나 특별한 디자인이 요구되는 경우에는 그 서체를 그림 형태로 변환하여 다양한 그래픽 효과를 주어서 만든다음 홈페이지에

올린다. 텍스트로 표시되는 본문은 웹의 특성상 화면에서 표시할 수 있는 해상도의 제약 때문에 10포인트 이하의 글씨는 아름다운 글씨 모양을 유지할 수 없으며 가독성이 떨어진다. 또한 웹 브라우져는 행간을 지원하지 않으며 일반 서체를 웹 브라우져의 서체로 설정하면 홈페이지의 가독성이 떨어진다.

이를 보완하고자 인터넷 전용서체를 개발 공급하고 있다. 이 서체들은 서체 자체에 적당한 행간을 두어 화면 가독성을 높이고 있다. 그러나 이 서체들은 비트맵 방식의 서체이기에 크기가 커지면 에일리어싱(aliasing)(3) 현상이 나타나며 서체 자체의 조형적인 아름다움이 많이 감소된다는 것이다.



[그림3]에일리어싱(aliasing) 현상

이와같이 보완 서체들이 개발되고 있지만 아직까지는 몇가지 문제점들을 갖고있다. 원인은 웹브라우져인데 마이크로소프트사에서는 www 위원회에 html 문서확장안을 제출하였는데, html 문서안에 폰트의 종류와 크기등을 설정하고 이를 지원하는 것이 익스플로이다. 홈페이지에 테그(tag)(4)를 사용하여 디자이너가 원하는 서체를 구현

할 수 있다. 그러나 사용자가 여기에 정의된 서체를 갖고 있지 않을 경우 그 유사한 서체로 대치되어 전혀다른 느낌을 주는 문제점이 있다.

5.2 타이포그래피의 web 적용

web에 타이포그래피를 적용시키는 방법을 알아보기전에 인터넷 사용자들이 web과 타이포그래피를 인식하고있는가를 설문을 통해 알아 보았다. 컴퓨터를 주로 사용하는 20-30대 300명을 대상으로 실시한 조사에서 타이포그래피를 알고있는 사람은 조사자의 40%, 모른다는 사람은 59%, 기타 1%로 일반인들도 예상외로 많이 알고 있었다. 그리고 인터넷 사용여부를 조사해본 결과 인터넷을 사용한다는 사람이 95%로 나오고 이 중에서 50%이상이 자주 사용하는 것으로 나와 인터넷은 우리 생활의 일부가 되었다.

65%가 인터넷상의 서체가 다양하지 못하다로 나왔고, 65%중 44%가 서체개발의 다양성 부족을 들어 앞으로 서체개발의 필요성을 말하고 있다.

이렇듯 인터넷에서 필요한 서체는 앞으로도 연구개발하여 보완해 나가야 한다. 그렇다면 이러한 서체에 의존 하지 않고 사용자가 자신의 개성에 맞는 타이포그래피는 없는것이며, 있다면 어떻게 적용을 시켜야 하는가? 그 방법 중 하나가 캘리그래피를 예로 들수 있다.

(1)캘리그래피란?

손으로 쓴 글씨를 말하며, 육필 문자를 조형적으로 아름답게 디자인하는 기술. 서예로 말하기도 하지만 넓은 의미로는 붓 또는 펜등으로 디자인화된 글씨를 캘리그래피라 규정한다. 기계를 이용해 기호나 상징을 그리는 레터링과는 달리 캘리그래피는 직접 손으로 쓰는 모든 글자의 디자인 작업을 포괄한다. 중세 서양에서 전성기에 이르렀으나 르네상스 이후 회화 표현에서 완전히 자취를 감추었다가 20세기부터 그 역동적 표현력이 다시 주목받기 시작했다.

우리나라에서도 캘리그래피의 범주에 들어가는 문자도(주5)는 18세기 후반부터 시작하여 19세기에 이르러 민화와 함께 널리 유행하였다. 민간에서는 꽃글씨라고도 하며, 한자 문화권에서만 볼 수 있는 독특한 조형예술로서 한자의 의미와 조형성을 함께 드러내면서 조화를 이루는 그림이다. 민화에 등장하는 문자도에는 크게 세 종류가 있다. 첫째 유교적 윤리관과 삼강오륜(三綱五倫)의 사상이 반영된 효

주3)에일리어싱(aliasing): 컴퓨터 그래픽에서 화면의 해상도가 낮기 때문에 화면에 그려진 그림이 거칠게 나타나는 현상. 예를들어 그림 이미지의 외곽 경계 부분이 매끄럽지 못하고 마치 계단 모양처럼 울퉁 불퉁하게 나타나는 모양을 말한다.

주4)테그(tag): 1.프로그래밍에서 파일, 레코드등과 같은 자료 구조에 대한 정보를 가지고 있는 문자.
2.어떤 특별한 형태의 데이터 파일에 대한 자료구조에서 디스크에 저장되어 있는 레코드의 주소를 나타내기 위하여 사용되는 이름.

(주5)문자도: 민화의 한 종류로 한문자와 그 의미를 형상화한 그림.

(孝) · 제(悌) · 충(忠) · 신(臣) · 예(禮) · 의(義) · 염(廉) · 치(恥) 등 여덟 글자를 희화(戱畵)하여 그린 그림으로 효제도(孝悌圖) 또는 팔자도(八字圖)라고 한다.

문자도는 궁중의 장식문양뿐만 아니라 불교나 도교의 장식문양과 일반서민들의 일상생활에 사용하던 문양들을 회화적인 차원으로 끌어올려 당대 회화 발전에도 큰 역할을 했다. 제작기법으로는 붓을 사용하는 것 외에도 가죽붓을 재빨리 구사하는 혁필화(革筆畵) 기법, 인두를 불에 지져서 그리는 낙화(烙畵) 기법이 있다. 시대의 흐름에 따라 회화성이 더 강조되기도 했는데 글자의 의미보다 도안적인 장식성에 치중하여 때로 문자의 형태가 무시된 상태로 그려지는 경우도 있었다. 그러나 오늘날까지도 문자도의 생산은 계속되며, 사회변화에 따라 혁필화로 형식이 변화되어 이어지고 있다.

[그림4]민화에 나오는 문자도

영국에서 불리어지기 시작한 캘리그래피는 필기체 즉 초서의 아름다움을 극대화 시킬 수 있는 상황을 나타내고 있다고 볼 수 있다. 서체를 이용한 타이포그래픽은 서체의 한계와 웹 적용 가능성에 부딪쳐 다양함을 보여주지 못하고 있다.그러나 캘리그래피는 조형기능과 상징적 부호성을 가지며 상대방에게 선의 아름다움을 나타내고 또한 상호 의사 전달을 원활히 할 수 있다.그림4에서 보여지는 민화의 글자체는 글자체에 조형미를 가미 서체가 보여줄 수 있는 최대의 아름다움을 보여주고 있다. 그림5에서 보여주는 한글을 이용한 캘리그래픽은 부호화와 상징성을 가지고 어떤 로고나 메인화면용 으로도 쓰여질 수 있는 좋은 예라 할 수 있다.

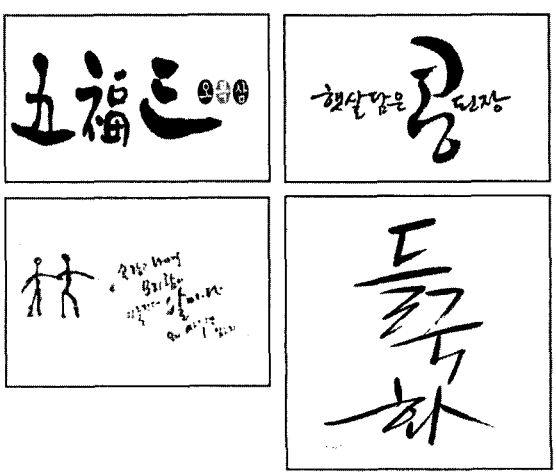
이러한 캘리그래피는 web환경에서 제약을 벗어나 편집디자인에서 새로운 전환점을 가져와 좀더 다양하고 디자인의 완성도를 높이는 역할을 할수 있다.

그럼 캘리그래피는 어떻게 만들 수 있나?

첫 번째 방법으로 붓이나 펜등을 이용한 방법이다. 붓의 종류는 아주 다양하나 우선 가장 많이 사용하는 방법으로 서예 붓을 이용하는 방법, 캘리그래피의 대명사라 할수 있는 만큼 가장 보편적으로 쓰이며 서예를 전문적으로 하는 작가들이 이 분야에서 많이 활동 하기 때문이다. 그다음 으로는 그림을 그릴때 사용하는 붓을 들 수 있으며 이것은 일반 회화 작가나 디자이너가 주로 사용하는 방법이다. 붓을 사용할때는 붓의 원형을 그대로 살려서 하기도하나 간혹 붓을 자르고 깍아서 아주 특이한 모양의 글자를 만들어 쓰

[그림5]한글을 이용한 캘리그래피

는 경우 가 있다. 다른 방법으로는 붓 대용으로 나무젖가락을 이용하여 젓가락 끝 부분을 뭉게어 부드럽게하여 붓 대용으로 사용하면 다른 질감의 캘리그래피 디자인을 만들 수 있다.



[그림6]여러 도구를 사용한 캘리그래피

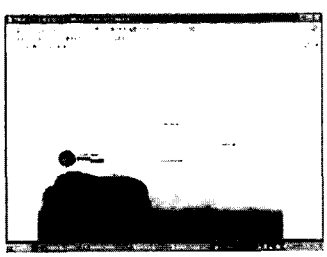
두 번째 방법으로는 기존 서체를 이용한 방법이다.

기존 서체를 그래픽 프로그램으로 변형시키는 방법이다. 그렇게 한다면 기존 서체와는 전혀다른 느낌의 새로운 캘리그래피를 만들 수 있을것이다.

예를들어 일러스트 프로그램을 사용하여 캘리그래피를 만든다면 우선 자신이 원하는 단어를 일반 서체를 이용하여 만든 다음 서체를 그림의 형태로 바꾼다. 그이유는 서체로 되어 있을 경우는 서체는 색상 변화를 줄 수 있지만 형태의 변화는 줄 수 없기 때문이다. 이런 이유로 서체에서 그림의 형태로 변환한 다음 outline 과정을 통하여 폰트에서 그림의 형태로 전환되면, 필터, 비틀기, 가울기, 직접 선택툴을 이용한 형태의 변형등 이러한 과정을 통하여 색타른 형태의 캘리그래피를 만들 수 있다. 물론 다른 프로그램을 이용해도 여러 가지 형태의 독특한 글자를 만들 수 있을 것이다.

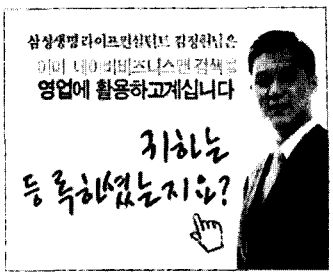
[그림7]기존 서체를 이용한 캘리그래피

이러한 방법을 이용하여 만든 캘리 그래피는 web에서 인트로 화면, 메인화면, 베너광고 등에 사용된다.



[그림8]인트로 화면에 사용된 캘리그래피

[그림9]메인 화면에 사용된 캘리그래피



[그림10]베너광고에 사용된 캘리그래피

위와 같은 방법을 이용하여 편집디자인을 한다면 기존의 타이포그래피만을 사용한 것 보다는 좀더 완성도가 높은 디자인을 만들것이다. 그러나 문제가되는 부분은 너무나 많은 캘리그라피 디자인을 사용한다면 데이터의 증가로 인터넷에서 중요한 부분인 속도상의 저하를 가져올 수 있다. 이 문제도 시간이 갈수록 광통신망의 발전과 컴퓨터 성능의 발전으로 하루가 다르게 발전하는 요즘 앞으로는 많은 데이터의 정보도 인터넷을 통해서 원활히 보낼 수 있을 것이다. 그러나 너무 높은 퀄리티 만을 고집하지 말고 웹에서 사용되는 적정 데이터를 사용한다면 큰 문제는 되지 않을 것이다.

6. 결론 및 향후 연구과제

컴퓨터가 일반화되고 그 기술 향상이 계속되고 있는 오늘날, 타이포그래피는 이제 대중에게도 쉽게 접근할 수 있는 분야가 되어 서투른 타이포그래피 표현들이 자주 눈에 띄고 있다. 서체 디자인에서도 서체 설계 프로그램의 발달로 서체 디자인에 관심이 있는 사람이면 비전문가들도 어느정도 타이포그래피를 디자인할 수 있게 되었으나, 동시에 그 결과물의 질적 수준은 보장되기 어렵게

되었다. 오늘날 갑자기출현하고있는 많은 타이포그래픽들을 평가할 수 있는 기준이 없는 상황이다. 여기서 타이포그래픽의 질적 가치 기준으로 창의적 성격과 형태적 완성도를 들 수있다. 타이포그래픽의 창의적 성격은 새로운 서체에서 마땅히 요구되는 것으로, 이것이 애매하거니 희박할 경우 새로운 서체로 인정 받기는 어려울것이다. 실제 쓰임에 부족함이 없는, 완성도가 높고 창의적인 이미지의 타이포그래픽이 나오길 바라며, 한편으로는 손글씨가 희귀해진 시대에 살고있는 우리는 획일적인 서체보다는 개성이

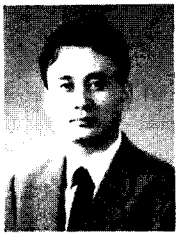
있고 창조적인 캘리그래피에 매력을 느끼는 것은 인간미가 있는 따스한 서체를 원하기 때문일 것이다. 정보화 사회에 살고있는 아이들은 젓가락 대신 포크를 잡듯이 연필을 잡지 않고 컴퓨터 자판을 이용하기를 원한다. 자판으로 글을 쓰지 않으면 생각이 나지 않는다는 사람도 있다. '복사'와 '붙여넣기'로 쉽게 문서를 만들 수 있는 현실은 10년전만해도 무성의 극치로 여겼던 손글씨를 독특하고 정성스러운 표현수단으로 느끼게 한다. 현실에서 손글씨는 이제 대량 복제시대에 새삼 그 가치가 돋보이는 핸드 메이드처럼 귀한 선물이 되었다. 점차 사라져가는 손글씨가 새삼 그 아름다움을 깨달게라도 하는걸까? 현실에선 디지털 글씨에 밀려 사라져가는 손글씨가 디자인의 영역에서 각광을 받는 추세다. 디지털 서체 대신붓을 잡고 손으로 쓴 글씨를 디자인에 활용하는 캘리그래피(calligraphy)가 부쩍 늘어 가는 현실이다. 손글씨 공모전을 통해 손맛이 살아있는 글씨를 디지털 영역에 도입하려는 폰트 개발 움직임이나 기업체들이 고유의 글씨를 만드려는노력도 진행중이다. 삼성은 '나만의 개성있는 글씨체'를 만들기 위해서 전용 서체를 개발하고 있다. 그러나 유념해야 할 것은 붓으로 쓴 손글씨는 워낙 개성이 강해서 글씨가 비주얼과 얼마나 어울리느냐, 또한 콘셉트를 어떻게 반영 하느냐가 매우 중요하다. 예컨대 영화 포스터 참피언의 포스터 글씨체는 주연배우 유오성의 팔 근육의 이미지와 일치시켜 디자인 되었다고 한다. 캘리그래피를 디자인 할시 중요한 것은 글자체의 조형적 완성도 중요하지만 사용하고자 하는 이미지와 조화를 이룰 수 있는가와.이미지의 데이터를 web상황에서도 잘 구동이 될 수 있도록 사이즈를 조절하는 것이 매우 중요하다. 이제까지 논한 내용들은 제약이 많은 web상황을 알아보고 그것에 대응해서 어떻게 효과적으로 디자인을 할 수 있을까?에 대한 방법중의 하나로 타이포그래픽에서 캘리그래피를 적용시키는 방안을 연구하였다. 앞으로 향후 기술이 지속적으로 발전하기 때문에 지금의 여러 문제점들은 해결될 것이다. 앞으로는 기존의 방식에서 서체의 변화도 수용될 수 있을 것이다. 이와함께 캘리그래피가 가지고있는 특성을 계속 유지하고 적용, 발전 시킨다면 완성도가 더 높은 web 환경이 될 것이다.

컴퓨터의 기술이 발전한다 해도 개인의 차이에 따라서 나타나는 결과물은 차이가 생기는 것은 어쩔 수 없는 상황이긴 하나, 예전에는 일반인들이 불가능했던 web디자인 분야가 비록 완성도는 떨어진다고는 하나 완성을하고 사용을하게 된건 인정할 수 밖에 없는 현실이다. 그래서 향후 연구과제는 이러한 개인적인 차이를 극복하고 적용방법의 표준화를 찾아내어 개인의 차이를 좁히는 것이 필요하며 좀더 다양한 장르에서도 사용됨을 검토해 볼 필요가있다. 예를 든다면 게임그래픽이나 애니메이션에서 차지하는 켈리그래피의 위치와 적용도등 게임의 장르와 범위가 다양해짐에 따라서 켈리그래피의 사용 범위도 더욱 커지리라 생각되어 다음에는 좀더 이부분에 초점을 맞추어 연구해야될 듯 싶다.

참고문헌

[1] 민철홍외4, 디자인사전, 안그라픽스, 1994.
[2] 김진평, 디자인사전, 안그라픽스, 1994.
[3] 김희경, 손글씨의 미학, 동아일보, 2004.6.25
[4] 장동훈, 'Multimedia Design for Web, 98 한/일 멀 티미디어기술 심포지엄, 한국멀티미디어 협회, 1998
[5] 정병규, '세계의 타이포그래퍼', 피트쯔바르트, 정글 96, 겨울호, 제3호
[6] 김찬수, '웹 디자이너 5인이 공개한 베스트 웹 제작 노하우 10' 정글 제5호, 1997
[7] 나연묵, 멀티미디어 개론, 생능 출판사, 1996
[8] 한찬우, 웹에서 서체지원 진단, 정글 제5호, 1997
[9] 그림1, 강병인, http://www.sooltong.co.kr/
[10] 그림2, 리니아데이톤/잭 데이비드, 김준도역, 포토샵 와우 북, 안그라픽스, 1998
[11] 그림4,http://www.yahoo.co.kr, http://www.naver.com
[12] 그림5, 필묵, http://www.philmuk.co.kr

[13] 그림6, 강병인, http://www.sooltong.co.kr 필묵,
http://www.philmuk.co.kr



박 정 현

한남대학교, 동대학원 졸업.
박정현 컴퓨터그래픽 개인전 3회, 컴퓨터그래픽 저서 2편.
한남대학교 조형예술학부 디자인전공 초빙교수.
한국미술협회 대전지회 디자인분과 이사, 게임학회, 한국디자인학회 회원.
관심분야 : 컴퓨터그래픽, 웹애니메이션, 웹디자인