

Hypertext 개념의 CIP Manual 제작

IBM PC 호환기종을 중심으로

김 훈

세종대학교 산업디자인과

이 논문은 1994년도 경희대학교 학술연구비 수혜에 의한 것임

1. 서론

현대사회는 산업화 사회로부터 정보화 사회로 변화되면서 각종 정보전달 매체가 분화·발전되어 왔다. 이에 따라 이전까지의 문자를 중심으로 한 정보전달에서 벗어나 음향 및 음성과 화상데이터 등 다양한 정보형태로 발전하고 있다. 최근 들어 급속하게 발전한 컴퓨터를 기반으로 한 새로운 정보의 전달체계는 이전의 모든 분야의 기술적 성과들을 서서히 하나로 통합시키고 있다. 즉 컴퓨터의 발전은 이전의 각종 정보를 Digital化시킴으로써 정보의 통일화·단일화하는 눈부신 성과를 이룩하고 있는 것이다. 이러한 시대적 흐름은 'Multimedia'라는 새로운 개념으로 현시(顯示)되고 있다.

현재 화상이나 음성을 추가한 멀티미디어가 각광을 받고 있지만 문자는 여전히 소중한 가치 있는 정보형태가 된다. 문제는 문자정보를 얼마나 효율적으로 다룰 수 있으며 또한 보다 구체적인 정보의 전달을 위해 화상이나 음성 등이 추가될 수 있는 멀티미디어 환경에 얼마나 적응할 수 있을 것인가라는 점이다.

'Hypertext'는 이러한 문제점들에 대한 하나의 대답이다. 'Hypertext'는 현재 문자정보를 다루는 가장 첨단 개념이라고 할 수 있으며 현재의 DTP(전자출판시스템)와는 구별이 된다. 즉 최종 결과물이 종이에 인쇄되는 DTP에 비해 하이퍼텍스트는 영상매체에서 디스플레이 되어 문자정보의 전달을 목적으로 하며, 사용자와 컴퓨터간의 대화(Interface)개념이 추가된 것이다.

우리나라에서도 최근 CI 전문회사에서 컴퓨터그래픽 시스템을 이용한 CIP Manual의 제작이 이루어지고 있다. 그러나 아직까지는 DTP에 불과한 수준이다. 본 연구는 Corporate Identity Program(C.I.P.; 기업의 이미지 통합계획)에 있어 디자인 규정 및 표준을 수록하는 CIP Manual을 멀티미디어에 적합한 Hypertext개념으로 제작하는 과정을 연구한 것이다. 따라서 현재 기업의 PC환경의 주종을 이루고 있는 IBM 호환 PC를 중심으로 가장 보편적인 Computing환경에 적합한 제작방법을 제시하고, 그 결과를 토대로 Hypertext개념의 CIP Manual을 제작하였다.

2. Multimedia와 Hypertext

1. Multimedia

멀티미디어란 통신과 컴퓨터, 방송매체 그리고 TV 등의 가전제품이 하나로 통합되어 종합적으로 서비스를 받을 수 있는 정보전달의 총체적 시스템이라고 하겠다. 멀티미디어는 각개의 미디어를 통합하여 동시에 전해 줄 뿐만 아니라 기기와 사용자 사이의 대화(Interface)를 가능하게 해주고 있다.

앞으로는 데이터, 화상, 음성을 결합하는 멀티미디어 PC의 보급이 일반 가정으로까지 크게 확산될 것으로 전망되고 있다. 이것은 하드웨어의 저가격화, 애플리케이션 S/W의 다양

(GUI:Graphic User Interface)에 따른 조 의 간편성에 힘입어 가능한 일이다.

비디오, 사진, 도표, 그림, 음성 등의 각종 정보는 그동안 거의 아날로그 방식으로 이루어져 왔다. 그러나 디지털 기술의 발전에 따라 이들 아날로그 정보의 디지털화는 기술적으로나 경제적으로 얼마든지 가능해지기 시작했다. 미디어 정보는 화상, 음성, 문자 등과 같이 그 형태가 제각기 다르다. 그러나 이러한 정보가 디지털화되면 미디어 형태의 차이는 없어진다. 그 형태는 하나로 통일되는 동시에 다양한 활용이 얼마든지 가능해진다. 즉 디지털 기술이 정보형태와 이용방법을 바꾼다는 것을 의미한다.

전자기술의 진보는 멀티미디어 시대를 더욱 가속화시키고 있다. 멀티미디어 시대에는 하드웨어적으로 PC와 전화, 그리고 TV가 하나로 합쳐질 것으로 보인다. 정보서비스 분야도 마찬가지다. 현재의 신문, 출판, 방송, 패키지소프트웨어, CATV, 전화라는 식의 각각 독립된 분야는 멀티미디어를 통해 서로 결합되어 가고 있다.

멀티미디어의 또 다른 특징으로는 소형화, 휴대화가 동시에 진행되고 있으며 멀티미디어 수용의 창출을 위해 경제, 사회, 교육, 문화, 뉴스 등 각종 생활정보를 비롯하여 영화나 오락에 이르기까지 멀티미디어 산업의 토양이 되는 각종 데이터베이스 확보에 온 힘을 기울이고 있다.

2. Hypertext

컴퓨터는 지금까지 존재한 '책'이라는 매체의 형식에서 새로운 형태를 제시하고 있다. 기존의 '책'은 순차적으로 구성되어 있다. 즉 사용자가 읽고 싶은 부분을 즉시 찾아서 보기가 어렵다는 점이다. 특히 책의 내용이 능동적이거나 양이 많고 복잡한 경우에는 정보의 가치를 상실하게까지 하는 단점으로 작용한다. 이런 기존의 '책'의 문제들을 해결해 주는 것이 컴퓨터를 이용한 'Hypertext'의 개념이다. 기존의 책이 순차적인 것이라고 할 때 하이퍼텍스트는 다중적 구조와 기능을 가진다. 하이퍼텍스트는 멀티미디어 분야에서도 매우 중요한 개념이며 많이 이용되고 있다.

특히 하이퍼텍스트에서는 기존의 문자정보에 국한되지 않고 각종 화상정보는 물론 동(動)영상의 정보까지 다양하게 활용할 수 있다. 또한 GUI 환경을 기반으로 키보드뿐 아니라 마우스를 클릭함으로써 손쉽게 정보에 접근이 가능하다. Hypertext개념의 영상출판물에서 주로 문자정보를 취급하고 있는 멀티미디어 백과사전류들이 Hypertext의 개념을 사용하고 있으며, 점차 일반적인 책의 영상화, 멀티미디어화(化)에서도 확대 적용될 것으로 예상된다.

3. Hypertext와 GUI(Graphic User Interface)

GUI는 컴퓨터 화면에 나타나는 각종 시각적 요소를 기능적이고 합리적으로 구성함으로써 컴퓨터와 사용자 사이의 대화(Interface)를 보다 손쉽게 효과적으로 수행할 수 있도록 한다. 이것은 종전의 키보드 입력에만 주로 의존하던 것에서 벗어나 마우스를 이용해서 단순히 클릭함으로써 컴퓨터에 명령을 전달할 수 있게 한다.

GUI는 컴퓨터의 O/S(Operating System: 운영체제)와 밀접한 관계가 있다. IBM PC에서는 주로 문서정보 위주의 시스템으로 사용되었기 때문에 GUI의 도입에 별다른 진전이 없다가 점차 고성능화되는 PC산업의 발전에 따라 Microsoft사에서 매킨토시 GUI개념과 유사한 Windows라고 불리는 O/S를 개발하면서부터 본격화되었고 최근에는 O/S의 경쟁이 날로 치열해지고 있는 실정이다. 여기에 멀티미디어 시대가 본격화되면서 Graphic User Interface가 차지하는 비중과 중요성은 더욱 증대되고 있다.

Graphic User Interface는 고성능화된 시스템과 다양한 입력수단을 기본적으로 요구한다. 이러한 점은 최근에 급격하게 발달된 PC환경이 이를 가능하게 하였다. PC에서는 Windows라는 O/S시스템의 Graphic User Interface를 통해서 각종 S/W의 형식을 통합함으로써 여러 가지 S/W를 사용해야 하는 사용자의 입장에서는 대단히 편리하다. 또한 멀티미디어 시대가 본격적으로 열리면서 Windows도 멀티미디어 환경에 적합하게 변화하고 있다. 이렇게 통합되고 변화된 GUI환경에서 Hypertext로 제작된 각종 영상 출판물들의 시각적 체계는 전체적인 통일성을 고려해야 할 것이다.

3. Hypertext와 CIP Manual

기업이나 단체의 시각적 이미지를 형성하는 작업인 CIP의 Manual을 제작할 경우 영상매체의 Manual 제작은 매우 적합하다. 왜냐하면 이미 오래 전부터 기업의 사무환경에서는 Computing 환경이 정착되었고, 각종 정보의 형태는 기존의 인쇄물로 제작된 문서형식에서 벗어나고 있기 때문이다.

1. Hypertext CIP Manual의 장점

기존의 CIP 매뉴얼은 주로 기업의 환경을 구성하는 각종 시각매체의 제작을 위한 지침서 용도로 사용되고 있다. 매뉴얼을 영상매체로 제작해서 CD-Rom에 저장할 경우, 실제 제작에 필요한 데이터를 실을 수 있는 충분한 공간을 가질 수 있다. 이것은 PC에 CD-Rom Driver만 장착하면 CD-Rom에 수록된 방대한 데이터를 손쉽게 이용하거나 운용할 수 있기 때문에 매우 효과적이다. 현재 각 기업의 사무환경이나 시각매체의 제작 과정이 대부분 컴퓨팅 환경으로 전환된 환경 속에서 Hypertext개념의 CIP Manual을 제작할 경우 기존의 매뉴얼의 단점을 보완하는 것뿐 아니라 새로운 기능과 다양한 효과를 꾀할 수 있다.

1) 무제한의 복제에 따른 교육자료 활용

기존의 인쇄매체로 된 CIP 매뉴얼은 크기가 크고 한정된 부수의 출판이라는 제약 때문에 CIP의 내용 전부를 일반 기업 관계자에게 교육하거나 인식시키는 데 어려움이 있었다. 이러한 제약을 영상매체 매뉴얼로 제작하게 되면 쉽게 해결할 수 있다.

2) 수정 및 보완이 용이

컴퓨터그래픽 시스템을 이용한 CI Program의 개발은 그 과정에서 입력된 여러 가지 데이터를 손쉽게 수정하거나 보완할 수 있는 것이 커다란 장점이다. 컴퓨터그래픽 시스템으로 만들어진 확정된 CIS(Corporate Identity Standards)의 데이터는 CIP 사후 새로운 아이টে임을 추가하거나 부분적으로 수정 또는 보완해야 할 경우 저렴한 비용으로 손쉽게 수행할 수 있게 해준다.

3) 데이터베이스화를 통한 CI 정보의 관리운영의 편리성

CI Program을 컴퓨터그래픽 시스템을 이용해서 제작후 데이터베이스화시킬 경우, 개인이 사용하거나 기업에서 사용하는 PC환경에서 손쉽게 운용될 수 있다. 디지털화된 CIP의 데이터는 E-mail 등의 공동통신망이나 LAN을 이용해서 다른 사람의 컴퓨터나 국내외 타 지역에 CIP 결과물에 대한 전송이 가능해진다. 만약 해외에 지사를 두고 있는 기업체에서 자사의 기업이미지를 해외에서도 일관되게 시행할 경우 이러한 공동통신망을 통해 CIP 데이터를 전송시킴으로써 신속하고 정확하며 손쉽게 CIP를 적용할 수 있게 된다.

4) 다양한 매체의 제작이 가능

일단 디지털화된 데이터는 인쇄매체의 제작뿐 아니라 모니터에 디스플레이된 화면을 비디오레코더 장치를 이용해서 각종 멀티미디어 제작에 사용할 수 있다. 또 CAD나 CAM에서 이용할 경우 Signage를 위시한 각종 입체물이나 용기, 제품 등의 제작에 직접적으로 활용할 수 있다.

5) 정확한 CIP시행 가능

기존의 CIP시행은 CI 도입 사후 시각매체의 일관된 제작시행을 위해 CIS 매뉴얼을 제작한 후 매뉴얼에 규정되고 수록된 시방에 따라 각종 시각매체를 제작하는 방식이다. 정확한 제작을 위해 심벌마크와 로고타입의 경우 작도법을 규정하고, 통일된 색상 재현을 위해 색상견본을 첨부해 두고 있다. 이것은 인쇄매체 경우에는 비교적 효과적인 방법이었으나 Signage 등의 입체물 및 기타의 시각매체 제작시에는 별도의 제작도면을 만들어야 했다. 이 과정에서 매뉴얼에 대한 해석의 차이가 있을 수 있었기 때문에 정확하고 일관된 제작관리를 위해서는 기업체 내에 CIP의 사후관리를 담당하는 전담부서를 설치·운용하고 있다. 컴퓨터그래픽 시스템을 이용해서 CIS의 표준을 데이터로 수록하면 각종 시각매체의 제작의 일관성을 유지할 수 있다.

6) 사무자동화 및 생산자동화에 실질적 기여

최근 각 기업체나 단체에서는 종전에 사용하던 각종 서류가 컴퓨터시스템의 전산화된 데이터로 대체되어 가고 있다. 업무형태가 컴퓨터 중심의 사무자동화로 변화하는 것에 따라 사무자동화에 따른 각종 문서 및 서류의 양식은 컴퓨팅 환경에 적합한 형식으로 정리되어야 한다. 사무자동화의 컴퓨팅 환경에 CI의 이미지를 적용시킴으로써 기업의 이미지를 사무자동화 과정에까지 확대, 적용할 수 있다.

2. Hypertext CI Manual 제작방식

Hypertext CIP Manual 제작에 있어서 고려해야 할 점은 현재의 일반적인 PC 컴퓨팅 환경을 고려한 표준을 정해서 거기에 적합한 해상도와 색상의 화면을 만들어야 한다는 것이다. 기업에서 사용하는 일반적인 PC사용을 기준으로 할 때 1024 × 768 × 256 정도의 화면이면 꽤 정밀한 화면을 구성할 수 있다.

이전의 인쇄매체로 제작된 CIP Manual에서 각종 제작 지침이나 제작시방을 문자로 전달할 수밖에 없었지만 영상매뉴얼의 경우는 Sound Card가 장착이 된 경우 음성으로 설명할 수 있다. 따라서 화면이 문자 없이 그림으로만 구성될 수도 있기 때문에 인쇄매체로 제작된 매뉴얼과는 다른 페이지 구성이 요구된다. 그러나 일반적인 매뉴얼 방식에 익숙해져 있기 때문에 현재의 매뉴얼체제를 기본으로 하이퍼텍스트 개념을 적용하는 것이 무난하다고 생각한다. 특히 종전의 매뉴얼 뒷부분에 항상 첨부되어 있는 재생을 위한 Reproduction material 또는 Appendix부분도 영상매체로 제작되는 Manual에서는 실제 각종 시각매체를 제작하는 데 필요한 데이터로 수록되기 때문에 색상견본을 제외한 거의 대부분의 내용이 불필요해진다.

영상매체 매뉴얼 제작에서 고려해야 할 또 하나의 사항은 CIP가 기업이미지를 형성하는 중요한 기업의 노하우의 일종이기 때문에 CIP의 내용을 그 정도에 따라 Access할 수 있는 직급이나 담당업무의 성격에 따라 단계별로 비밀번호를 부여하는 소프트웨어적인 보안장치를 배려할 필요가 있다. 이에 따라 같은 영상매체의 CIP 매뉴얼이라도 사용자에 따라 그 사용범위가 교육용 또는 실무용 등 개별적으로 이용될 수 있는 장점을 갖게 된다.

CIP Manual 제작방식에 있어 기존의 DTP시스템으로 제작된 인쇄매체의 Manual과 병행해서 그 데이터를 단순히 영상매체 Manual로 제작하는 방식을 생각할 수 있다. 제작된 영상매뉴얼은 기업의 중앙컴퓨터에 데이터를 이식시켜 필요할 때 수시로 참고할 수 있다. 이런 경우 기존 매뉴얼과 페이지를 연계시켜서 사용하면 편리하다. 그러나 이러한 방식의 영상 매뉴얼은 단순히 기존의 인쇄매체 매뉴얼을 디지털화시킨 의미 이상의 기능을 기대하기가 어렵다. 데이터베이스화된 각종 시각적 자료는 단지 소수의 CIP 담당실무자 차원에서 이용될 뿐이다. 물론 추후 CIP 내용의 수정이나 보완의 경우 효과적인 수행이 가능하다. 그러나 이 정도의 효과를 위해 많은 비용을 들이는 것은 매우 비경제적인 것이 될 것이다.

영상매뉴얼의 제작은 그 대상이 소수의 실무자에서 벗어나 기업체의 모든 PC사용자에게 활용되는 것을 기본 전제로 제작되어야 한다. 이러한 목적을 위해서는 제각기 다른 PC환경에서 가장 범용성 있는 컴퓨터 환경의 표준을 설정한 후 그에 적합한 형식으로 제작되어야 할 것이며, 일방적인 정보전달에서 벗어나 사용자와의 상호대화가 가능한 형식을 갖추어야 한다. 그 제작형식에 있어서 아래와 같은 여러 가지 방식을 고려한 후 각 기업의 상황에 적합한 영상매뉴얼의 제작이 요구된다고 할 것이다.

1) 기존의 매뉴얼 형식을 유지한 형식의 영상매뉴얼을 제작하는 경우

기존의 매뉴얼 형식을 유지한 채 Hypertext의 특성을 부분적으로 적

용한다. 시각적으로는 기존 인쇄매체의 형식과 동일하지만 그 사용에 있어서 Hypertext의 장점을 살린 기능을 적용한다. 따라서 일반적으로 영상을 통해 읽는 것에서 나아가 보는 사람이 선택적으로 검색(Search)하거나 키보드나 마우스 같은 입력장치를 통해 컴퓨터와 Interface가 가능하게 한다. 따라서 사용자의 입장에서는 기존 매뉴얼과 친숙한 화면구성으로 인해 사용상의 이질감이 없다는 특성이 있다. 인쇄매체의 매뉴얼이 한정된 부수에 따라 일반인이 접하기 어려운 데 비해 영상매체의 매뉴얼은 무제한의 복제가 가능함으로써 기업 종사자뿐 아니라 관계자 집단 및 일반 대중에게까지 기업의 시각적 요소에 대한 홍보와 정보 전달이 가능하다. 또한 제작 경비가 저렴하고 인쇄매체의 매뉴얼처럼 부피가 커서 보관에 불필요한 공간을 차지하지도 않는다. 그리고 지방대리점이나 해외 지사가 있는 경우 PC통신을 통해 손쉽고 빠른 전송이 가능하다.

2) Hypertext개념에서 나아가 Multimedia에 적합한 새로운 형식의 영상매뉴얼로 제작하는 경우

멀티미디어의 특성에 적합한 그래픽 인터페이스의 설계와 정지영상을 넘어서 동영상 및 사운드를 포함한 새로운 형식을 만들어 기업의 이미지 요소를 효과적으로 전달하고 교육하며, 실제 각종 시각매체의 제작에까지 사용할 수 있도록 한다. 이 경우 데이터 양이 방대해지기 때문에 각 개인의 PC에서의 사용은 기본적인 내용으로 제한된다. 그러나 CD-Rom드라이브가 장착된 컴퓨터의 경우는 정교한 화상과 다양한 정보로 매우 효과적인 작업수행이 가능하다. 최근의 급격한 PC산업의 고도화와 저가격화를 감안한다면 몇년 안에 이러한 매뉴얼 제작방식이 보편화될 것이 예상된다.

3. Hypertext CIP Manual을 위한 컴퓨터 환경의 기준 설정

Hypertext 개념의 CIP Manual 제작은 그 대상을 모든 PC사용자에게 활용되는 것을 기본 전제로 할 때, 가장 범용성 있는 컴퓨터 환경의 표준을 설정한 후 그에 적합한 형식으로 제작되어야 할 것이다. 다음은 표준 설정시 고려해야 할 사항들이다.

1) 기업이나 단체에서 가장 많이 사용하는 컴퓨터 하드웨어의 구성

가장 보편적으로 보급되어 있는 기종은 IBM 호환기종으로서 386에서 486환경이 대부분이다. 최근 컬러 모니터를 사용하는 것이 거의 일반화되어 있다. 데이터 저장장치로는 기본적으로 하드디스크를 내장하고 있으며 5.25인치와 3.5인치의 디스켓이 개인용으로는 가장 보편적인 저장장치이다. 최근에는 640MB를 저장할 수 있는 CD-Rom이 나오면서 멀티미디어의 활성화에 기폭제가 되고 있다.

2) 가장 일반적인 O/S(운영체제)

현재 조사에 의하면 PC사용자의 대부분이 DOS, Windows, DOS+Windows의 환경에서 사용하고 있으며, 이 중에서 DOS + Windows의 사용환경이 사용자 전체의 약 85%를 넘고 있다.

3) 일반적으로 사용하는 영상

640×460, 800×600, 1024×768 Pixel이 일반적이며, 색상 수로 보면 256컬러에서 트루컬러까지 사용하고 있다. 대개 386환경에서는 640×480×256이며, 486에서는 1024×768×256, 640×480 True Color도 많이 사용하고 있다.

위의 사항에 따라 종합적으로 Hypertext 개념의 CIP Manual 제작에 있어서 표준을 다음과 같이 설정한다.

1. IBM호환방식의 386급 이상 컬러모니터 시스템 사용자
2. DOS환경과 윈도우 환경 각각 640×480×256, 1024×768×256 색상
3. Sound Blast, Sound Blast호환 음향환경 기준 또는 PC Internal Speaker
4. 5.25" 또는 3.5" 플로피디스크(각 1.2, 1.4Mb의 기록가능) 또는 CD-Rom 저장장치 기준
5. 키보드와 마우스의 입력장치

위의 기준을 다시 그 사용 대상에 따라 다음의 표와 같이 정리할 수 있다.

	일반 사무원	실무자
시스템 구성	386DX-486DX 컬러 모니터	486DX-2-펜티엄 컬러 모니터
운영체제	DOS 5X 이상	한글윈도즈 3X 이상
해상도, 색상	640 x 480 또는 1024 x 768 x 256	1024 x 768 x 256
입력장치	키보드와 마우스	마우스
음향환경	PC Internal Speaker	Sound Blaster 또는 호환기종
기억, 저장	3.5"/5.25" 플로피디스크	CD 롬 드라이브 (2배속 이상)MPG 규격

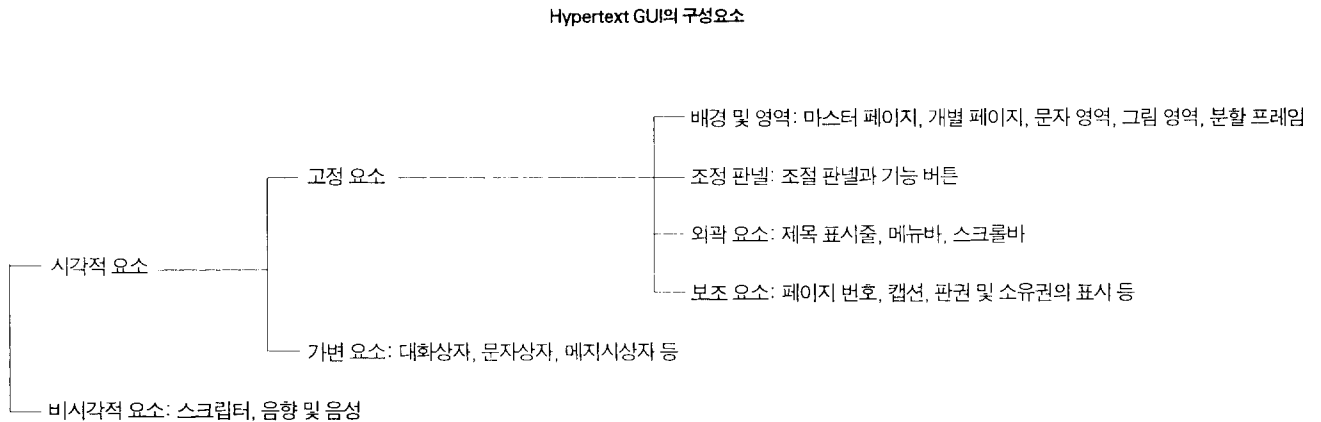
4. 기존 인쇄매체의 Manual체계

기존 인쇄매체 CIP Manual의 시각적 구성을 살펴보면, 표지 및 간지에는 기업경영주의 인사말, CIP 연구 주체에 대한 명시, 매뉴얼 사용 및 관리 지침과 검색을 손쉽게 하기 위한 항목별 목차 등이 기재된다. 내용 페이지는 대개 상단에 항목 분류와 페이지 넘버 또는 항목 분류번호가 기재되고 해당 페이지 내용에 대한 '규정 및 제작 시방에 대한 문안의 영역이 있다. 페이지의 가장 중심부분에는 그림이나 제작도면 및 사진과 Caption 등이 배치된다. 매뉴얼 후반부에 있는 인덱스 또는 재생자료편은 별도의 문안 없이 각종 흑백 인쇄원고, 색상샘플, 그리드 시스템 등으로 구성되어 있다. 기존 인쇄매체의 매뉴얼은 다른 일반적인 책에 비해 많은 비용과 사용상의 편리성을 고려한 까닭에 기능적이고 합리적이며 효용가치가 높은 편이다. 따라서 눈에 익숙해져 있는 기존 인쇄매체 매뉴얼의 화면구성상의 장점을 최대한 살리면서 나아가 일반적인 '책'의 개념에서는 실현이 불가능했던 기능을 부여함으로써 현재의 환경에 적합하고 실용적인 형식을 정립해 가야 할 것이다.

5. Hypertext의 Graphic User Interface 구성요소의 분류

시각적인 그래픽 요소와 비시각적인 기능요소로 나눌 수 있다. 그래픽 요소는 책의 전체적인 배경인 마스터 페이지와 각 개별 페이지의 배경이 있다. 그 내부에 몇 개의 영역이 존재하게 되는데 그 종류는 그림이나 사진 또는 동(動) 영상(映像)으로 이루어지는 그림영역과 워드프로세서 S/W를 이용해서 만들어진 문서영역, 그리고 각 영역을 분할하는 보조적 요소로서 영역분할프레임(Section Dividing Frame)으로 구분할 수 있다.

한편 기존의 책에서는 볼 수 없는 하이퍼텍스트의 특징적 요소가 배경의 일부를 차지하게 되는데, 전체적인 책의 기능수행을 위한 조절판넬(Control Panel)과 기능버튼, 그리고 제목표시줄(Title Bar), 스크롤바(Scroll Bar), 메뉴바(Menu Bar), 코너버튼 등의 구성요소가 있다. 기타 페이지 넘버, 일련번호, 분류번호, Caption, 판권 및 소유권의 표시 등의 보조적인 요소가 Graphic User Interface의 시각적인 형태를 구성한다. 이러한 요소들이 고정적으로 배치되어 전체적인 화면을 형성하는 데 비해 Hypertext의 가장 큰 특징의 하나인 사용자와 컴퓨터의 대화를 위한 가변적 시각요소로서 대화상자(Dialogue Box), 문자상자(Text Box), 메시지상자(Message Box) 등이 있다. 비시각적인 요소로는 각 시각요소의 기능을 부여하는 스크립트(Script), 음향 및 음성 등이 있다.



6. 재생자료 및 데이터베이스 제작

이제까지 CIP의 도입과정 중 주로 디자인 개발에 대한 과정에서 CG System을 이용한 여러 가지 제작결과물을 정리, 분류해서 CI를 위한 데이터베이스로 만들기 위해서는 기업이나 단체에서 사용하고 있는 대용량 컴퓨터 상에 데이터베이스의 한 부분으로 가능할 수 있도록 하는 방법과 CD-Rom을 이용한 PC환경에서 데이터베이스 제작이 가능하다. 주로 데이터베이스의 자료형식은 그림의 경우 CAD용으로 사용할 수 있는 데이터 형식이 필수적이며, 기타 개별적인 디자인 개발이나 실제 제작을 위해 해당 소프트웨어의 고유한 파일 형식이 병행되어야 한다. 문자의 경우도 문자공통의 화일 형식인 *.txt 파일과 특정 워드프로세서 S/W의 고유파일로 병행해야 한다. 그리고 각 데이터들은 내용에 따라 개인별, 직급별,

업무별로 구별해서 자료에 접근할 수 있는 제한을 두어 관리해야 할 것이다. 특히 데이터베이스의 수정 및 보완은 반드시 일원화할 필요가 있다.

4. Hypertext CIP Manual의 사례 제작

Hypertext 개념으로 제작한 본 매뉴얼은 제주에 위치한 '호텔 그린빌라 제주'의 CIP내용을 시험 제작한 것이다. 따라서 매뉴얼 전체를 수록하고 있지 않고 일부의 내용만을 시험 제작한 것이다. 시험 제작한 영상매뉴얼의 특성은 다음과 같다.

① IBM호환 PC의 환경을 위주로 제작되었으며 프로그램의 구동을위한 사용자의 시스템 요구사항이 다음과 같이 최소화되었기 때문에 그래픽 전문기종이 아닌 일반 PC에서도 실행된다.

286 이상(권장시스템은 386 이상) 1024 × 768의 해상도에 256Color 가능한 그래픽카드 장착, 컬러모니터, 마우스 등이 요구되며 5.25인치 고밀도(2HD) 디스켓 드라이버 또는 3.5인치 드라이버.

그리고 운영체제를 DOS 3.X 이상의 환경으로 설정하여 일반적인 IBM 호환 PC환경에서는 별 다른 문제점 없이 동작이 된다.

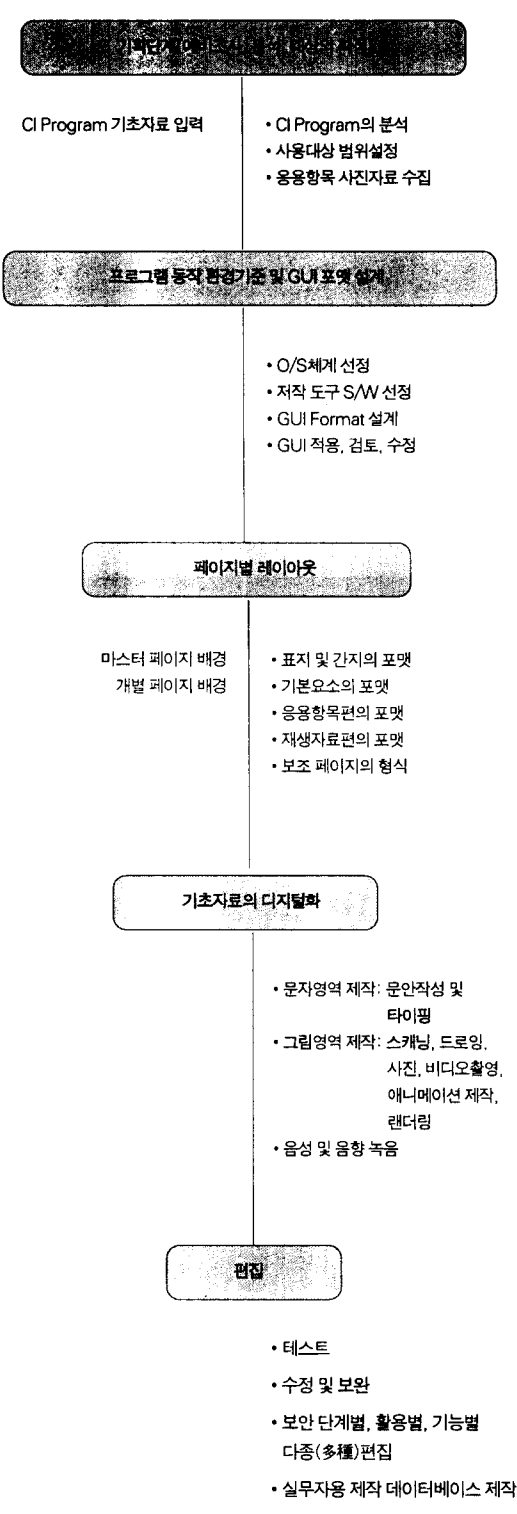
② Graphic User Interface(GUI)는 기존의 인쇄매체 매뉴얼의 화면 구성을 모방하고 가능한 화면구성에서는 Hypertext 개념의 요소를 배제시켰다. 화면해상도는 1024×768×256Color 형식을 기준으로 제작했다.

③ 데이터를 크기를 최소화(3.5인치 고밀도 디스켓을 기준시 약 25페이지 수록 가능)해서 프로그램을 하드드라이브에 인스톨을 해도 부담이 없고, 디스켓 상태로 실행해도 가능하도록 했다.

4. 결론

멀티미디어의 급속한 발전에 따라 모든 정보매체의 통합은 정보사회의 변

사내 제작의 Flow Chart



화를 가져오고 있다. 기업이나 단체의 시각적 이미지를 구축하는 작업인 CIP의 결과물을 최종적으로 정리, 수록하는 Manual에 있어서도 이러한 시대적인 변화에 적극적인 적용이 요구되고 있다. 이미 기업의 사무환경은 이미 오래 전부터 Computing환경에서 수행되고 있는 현실이기 때문에 Manual의 체제는 이러한 환경에 적합하도록 변화되어야 한다. 그러

기 위해서는 CI Program 개발의 시작에서부터 변화된 기업의 업무환경이 고려되어야 할 것이다. CI Program 개발의 진행에서는 이전까지 인쇄매체와 사인매체 위주로 설정되어 있는 연구대상을 영상매체나 정보통신 분야의 범위로까지 확대 적용하는 등의 근본적인 문제를 다루어 나가야 할 것이다. 또한 그 결과물을 디지털데이터화 시켜 실제 제작에 직접적으로 도움이 될 수 있는 CIP Manual이 제작되어야 할 것이다. 이러한 목적에 부합되는 CIP Manual 제작방향을 정리하면 다음과 같다.

1. 최종 결과물이 영상으로 디스플레이되는 것을 전제로 하여, 효과적인 형식으로 제작한다.
2. 사용자가 담당 실무자를 포함한 전체 기업 종사자 및 관계자를 대상으로 하며, 이를 위해 가장 일반적인 PC환경을 고려해서 호환성과 범용성이 있도록 제작한다.
3. 기존의 CIP Manual의 장점을 최대한 살리는 동시에 멀티미디어에 적합한 형식으로 제작한다.
4. 사용자에게 흥미와 친밀감을 줄 수 있도록 다양한 정보형태를 사용해서 제작한다.
5. 추후 수정이나 보완이 손쉽게 하고 보안을 요하는 사항에 대한 단계적인 Access Cord를 부여하는 방안을 고려한다.
6. 각종 시각매체의 실제 제작시에 직접적으로 활용이 될 수 있도록 한다.

위의 사항을 전제로 Hypertext CIP Manual의 구체적인 제작방향을 다음과 같이 정리한다.

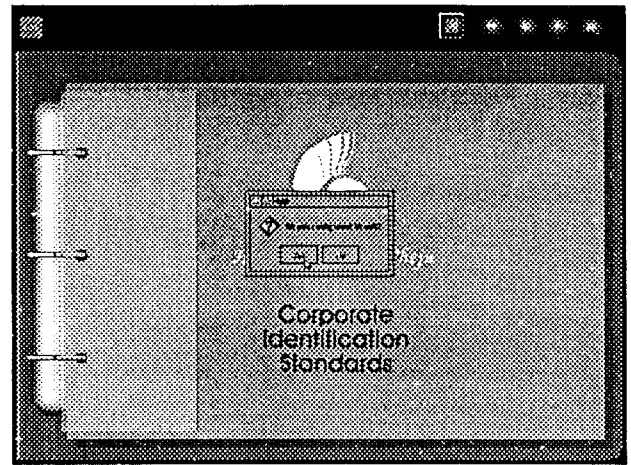
1. 화면구성의 기본 형식과 영역의 분할은 눈에 익숙한 기존의 인쇄매체 매뉴얼의 형식의 장점을 가능한 살려 친밀함을 줄 수 있도록 한다.
2. 컴퓨터를 잘 다루지 못하는 사람도 손쉽게 사용할 수 있는 GUI의 설계가 필요하다. 기본적인 내용에서부터 전문적인 내용에 이르기까지 사용자의 업무와 필요에 따라 다양한 수준으로 활용할 수 있도록 고정적 요소는 단순하게 구성하며 가변적 요소의 구성을 효과적으로 배려한다.
3. 문자 위주의 설명에서 벗어나 사진 및 동화상과 음성은 다양한 형식으로 사용자의 흥미를 유발하여 효과적으로 내용을 전달할 수 있도록 한다.
4. 필요한 항목의 검색이 손쉬워야 한다. 이를 위해서는 매뉴얼 사용에 대한 도움말 기능에 대한 세심한 배려를 하며 GUI의 각 시각요소의 형태 및 배열은 사용시의 가독성과 독서 습성을 고려해서 설계한다.





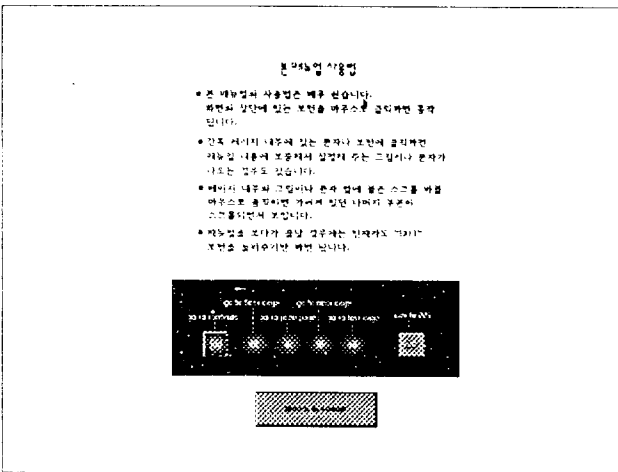
(그림 1)

영상매뉴얼의 타이틀은 기존 매뉴얼의 바인더 표지처럼 표현해서 실제감을 준 것이다. 아래부분에 'Open'버튼을 클릭하면 사운드 카드가 장착된 카드에서는 음성과 함께 매뉴얼 내용이 시작된다. 우측 상단의 버튼을 클릭하면, 매뉴얼의 사용방법 (그림 2)을 보여 준다.



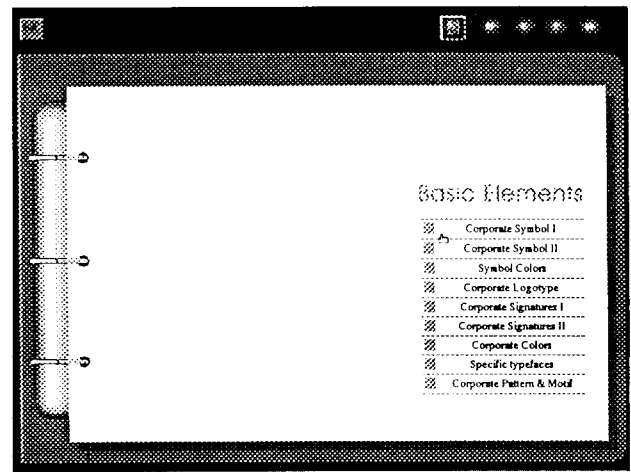
(그림 3B)

영상매뉴얼의 모든 페이지에는 사용시 어느 페이지에서라도 실행을 마칠 수 있는 'Exit'버튼이 상단 좌측에 있으며, 버튼을 클릭하면 Dialogue Box가 화면 중앙에 나타나서 종료 여부를 확인한다.



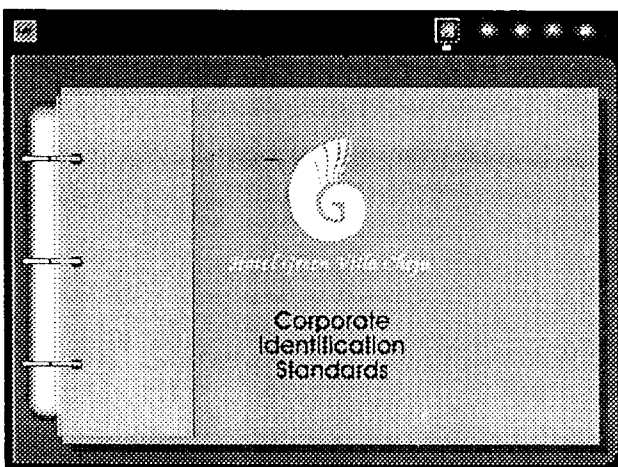
(그림 2)

매뉴얼의 사용방법을 설명하는 페이지. 각 버튼의 기능을 표시하고 있으며, 하단의 버튼을 클릭하면 다시 그림 1로 되돌아간다.



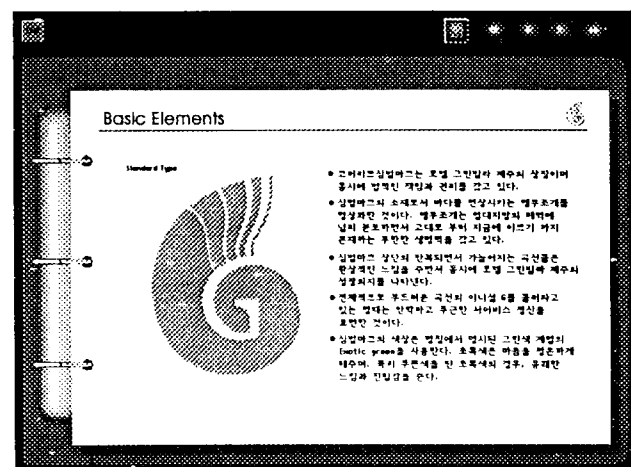
(그림 4)

영상매뉴얼의 가장 큰 특징인 목차 페이지에는 내용에 대한 각 항목이 열거되어 있으며 항목의 문자를 클릭하면 해당 페이지로 직접 들어갈 수 있다. 동시에 각 페이지에서는 별도의 목차 버튼이 있어서 언제라도 목차 페이지로 되돌아갈 수 있다.



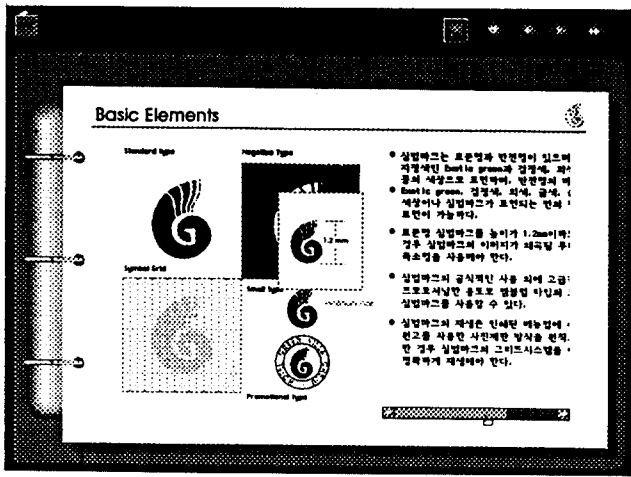
(그림 3A)

영상 매뉴얼 속표지 역시 기존 매뉴얼의 형태를 모방한 것이다. 심벌마크 부근을 클릭하면, CIP의 컨셉트와 경영주와 아트디렉터의 인사말과 영상매뉴얼의 일반적인 사용 및 관리에 관한 규정 등의 문안들이 hidden page로 되어 있다가 Pop up되어 나타난다.



(그림 5)

영상매뉴얼의 내용 페이지. 각 페이지의 상단에는 좌측에 Exit 버튼이 위치하고 우측의 버튼들은 목차, 처음페이지, 앞페이지, 다음페이지, 마지막페이지로 가는 기능 버튼들로 구성되어 있다.



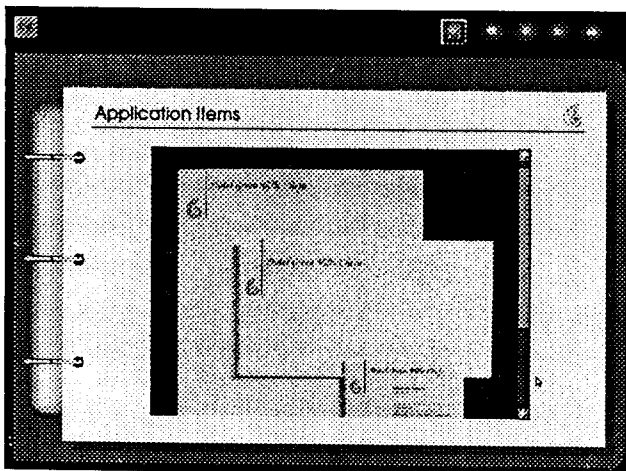
(그림 6)

각 페이지에는 화면구성을 단순화시키기 위해 필요에 따라 보조적인 설명을 위한 그림들은 Pop up 처리한다. 이런 경우 별도의 버튼을 만들지 않고 해당 문자를 클릭하면 가능할 수 있도록 한다. 화면 우측의 문자영역의 공간이 모자라는 경우 하단에 스크롤바를 설치해서 마우스 조작을 통해 스크롤해서 볼 수 있도록 한다.



(그림 7)

그림영역의 공간이 모자라면 좌측이나 하단에 스크롤바를 설치해서 마우스 조작으로 스크롤해서 볼 수 있도록 한다. 기존 매뉴얼에서 화면구성이 복잡하던 것을 영상매뉴얼에서는 스크롤바를 사용해서 쉽고 단순한 화면을 구성할 수 있다.



(그림 8)

영상매뉴얼에서는 그림영역을 사진이나 동영상과 같은 다양한 형식으로 구성할 수 있다. 사진 비례가 수직형인 경우 좌측에 스크롤바를 설치해서 스크롤하면 사진의 하단 부분이 Sliding되어 올라온다. 스크롤바는 사용자에게 간단한 조작을 요구함으로써 흥미와 시선을 집중시켜주는 효과가 있다.

참고문헌

- 임현모: 컴퓨터와 한글의 만남, 정보문화사, 1992.
- Corel Draw Co.: Corel Draw! 5 Manual Vol 1-2, Corel Draw Co., Ltd. 1994.
- (주)한글과 컴퓨터: 한글 2.5 매뉴얼, (주)한글과 컴퓨터, 1994.
- ココマス 委員會 / 中西元男 Basic Elements and Their Systems A1 - 7, Institute of Business Administration G Management Publications Department.
- ココマス 委員會 / 中西元男 Basic Elements and Their Systems B1-7, Institute of Business Administration G Management Publications Department.
- ココマス 委員會 / 中西元男: Developing Basic Design Systems C1 -2, Institute of Business Administration G Management Publications Department.
- Edward M. Gottschall: Typographic Communications Today, The MIT Press. 104-119.
- 株式會社 宣傳會議 出版部: The CI(Mazda Corporation Identification System), 株式會社 宣傳會議, 68-70.
- 視覺デザイン研究所 編: CI計劃とマ-ワ, ロコ(Design Handbook Series), 視覺デザイン研究所, 38-39.
- 中西元男: DECOMAS(Design Coordination as A Management Strategy) 理論編, 文香閣, 114-115, 129.
- 企劃/黒田區,編輯/CI 編輯委員會: CIか 組織を 變える, 朗文堂 76-77.
- 정보문화센터: 컴퓨터그래픽 [정보문화센터 교재 ICC-CGC-01-91-1], 정보문화센터.
- 이재신: Multimedia TOOLBOOK -CDRom 타이틀 만들기-, 정보소프트.
- Steve Rimmer: Multimedia (Programming for Windows), Windcrest, 1994.