

bodytextisherebodytextisherebodytextisherebodytextishere.
bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.
bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.
bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.
bodytext is here.bodytext is here.bodytext is here.

bodytextisherebodytextisherebodytextisherebodytextishere.
bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.
bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.
bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.
bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.

bodytextisherebodytextisherebodytextisherebodytextishere.
bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.
bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.
bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.
bodytextis here.bodytextis here.

bodytextisherebodytextisherebodytextisherebodytextishere.
bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.
bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.
bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.bodytextis here.
bodytextis here.bodytextis here.

차 례

프로그.....	1
지난 35년간 출판의 월드프린트의 역할.....	4
현 출판 제작의 병목.....	8
그러면 해결 할 수 있는 방법은?.....	14
디자인 코딩.....	17
디자인코딩 아카데미.....	20

35년전 출판계에는 대 변혁이 일어났다. .

매킨토시 컴퓨터에 DTP 전자 출판이라는 기술이 보급 되기 시작하면서 국내는 물론 전세계적 으로 출판방식의 획기적인 변화가 일어났다. 출판 밀집지역 충무로 일대에서는 약 3,000



여기는 사진 설명 입니다.

여 제판 전문 업소가 문을 닫고 동시에 수천개의 출판 업소가 생겨 났다.

각종 디자인 기획사, 신문사 무가지, 잡지사 참고서 제작사 등등이 새로이 생겨 났다.

약 35년 이 지난 오늘 까지도 그당시와 비슷한 방식으로 출판물을 제작 하고 있다. 그러나 그동안 출판업계에는 많은 변화가 있었다. 인터넷 모바일 등등 새로운 매체들이 등장하면서 종이 위주의 미디어는 점점 경쟁력을 잃고 있다;

특히 35년 된 제작 방식으로 새로운 매체에 적응하지 못하고 점점 경쟁력을 잃어 가고 있다.

가장 커다란병목은 전문가들만이 출판물을 제작 할수 있다는 점 이다.

즉 편집프로그램을 제공하는 회사와 이를 사용해서 출판물을 제작 하는 두개의 집단만이 출판물을 제작 할 수 있고 나머지 일반인들은 비교적 비싼 가격으로 인쇄물을 제작 할 수 밖에 없다. 과거에는 출판물만이 유일하 메체 이기때문에 선택의 여지가 없었지만 지금은 다양 매체들과 경쟁을 해야 하는 상황이여서 점점 일반인 들로 부터 가격저인 면에서 소외 되어 가고 있다.



여기는 사진 설명 입니다.



지난 35년간 출판의 월드프린트의 역할. 7

무엇이 현 출판물 제작의 병목 인가.

현 편집 공정이 불필요하게 복잡하고 어렵다. 이를 자동화 할 필요가 절실하다. 현 편집 공정은 대부분 디자인 공정이라기 보다는 반복적인 단순 작업이라고 보아야 할 것 같다. 그러나 이러한 작업을 하는데에도 전문인력을 필요로 한다는 점이다. 매번 편집 작업이 필요할 때마다 상당한 비용이 지출되어야 한다.

현 편집 자동화 상태

이러한 고비용상황을 해결하고자 편집을 자동화하는 방식이

템플렛을 선택하고 이에 대용물을 입력해서 자동으로 편집물을 제작하는 형태이다. 국내 명함천국, 성원 등등 합판 인쇄해외 Canva 최근 시가 40조 원 평가에 투자유치 받은 회사

무었이 문제인가?

그러면 무었때문에 자동화를 못하고 있는가?

제안 해결책

편집을 원하는 데로 쉽게 만들 수 있는 솔루션이 필요하다. 전문 디자인너들이 멋지게 만들어 놓은 출판물을 선택해서 거기에 포함된 내용물만 나의 것으로 바꾸어서 다시 나의 것으로 쉽게 만들수 있는 솔루션이 필요하다. 인쇄물과 인터넷 사이트를 동시에 제작 할수 있는 솔루션이 필요하다. ## 디자인 코딩

위와 같은 솔루션이 개발되고 있다. 신문제작용은 이미 개발되어 지난 5년간 실지 제작 테스팅 공정을 마친 상태이고 업계에는 소설책 편집 솔루션이 개발 막바지 단계에 와 있다. 출판물 별로 솔루션을 개발하고 있다. 소설, 수필집, 시집, 아동동화 별로 각각 다른 성격을 가지고 있다. 소설책의 경우는 챕터(Chapter)별 롤 구분이 되어 있는 반면 수필집이나 시집의 경우는 파트(Part)별로 나누어 진 다음 이속에 또 챕터(Chapter)별 파드별로 구성이 된다.

여기는 중간제목입니다. 여기서부터 본문 디시 시작 합니다.

파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다.

여기는 중간제목입니다. 여기서부터 본문 디시 시작 합니다.

파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다.

여기는 중간제목입니다. 여기서부터 본문 다시 시작 합니다.

입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격
파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다.

해결책은 디자인 코팅 방식이다.

요즘 IAC(Infrastructure As Code)라는 신조어가 생겼다. 이는

생성하는 것을 말한다. 수십 수백대의 클라우드에 각종 프로그램을 설치하고 네트워크 데이터베이스 등을 설치하기 위해서 과거에는 전문 전산인력이 필요했다. 그러나 이러한 공정을 프로그램(Code)로 자동화 함으로서 매번 반복되는 복잡한 작업을 프로그램을 실행해서 단순화 하려는 시도이다.

이러한 기법을 편집에도 도입하자은 것이다. 디자인의 부분을 프로그램(Code)로 구현하고 원한는 부분을 Copy & Paste 로 일반인도 쉽게 편집을 할 수 있도록 하자는 것이다.

편집물을 객체지향(Object Oriented Programming) 방식으로 구현한다.

우리가 익숙한 전자출판 프로그램에는 툴박스라는 기능이 제공된다. 이것을 사용해서 박스 선, 동그라미, 텍스트박스 등을 생성 할 수 있다. 그리고 이를 이용해서 좀더 복잡한 모양들을 만들고 이들을 조합 해서 하나의 페이지를 편집한다. 그리고 애써 만들어 놓은 부분을 다시 재활용 하기 위해 라이브러리라는 곳에 저장 했다가 다시 재활용 한다. 이러한 라이브러리를 많아 보유한 디자인너는 고수로 인정 받는다. 축척된 라이브러리를 사용해서 신속하게 반복되는 편집물을 작업할 수 있기 때문이다.

편집물 별로 디자인 고수들이 만들어서 사용하는 라이브러리들을 프로그램으로 구현해서 자동편집용으로 하로용하다.

이러한 툴들을 좀더 세분화 해서 바탕텍스트박스, 제목박스, 그림조합, 표, 박스기사, 사진설명 등을 각각의 객체(Class)로

내용물에 따라서 각각의 주어진 부분을 편집물을 생성한다.
그리고 페이지라는 객체가 이들을 각각의 위치에 배치 한다.
다시 도큐먼트라는 객체가 이를 페이지를 합성해서 하나의
문서로(Chapter)로 생성한다.

편집 자동화 구현 방식
기준방식

디자인 코딩. 1

기존에 사용하던 템플렛 방식과는 다른 방식이다. 기존의 템플렛 방식으로는 내용물이 템플렛과 다를 경우 템플렛을 사용할 수 없는 겨우가 종종 발생한다. 예를 들면 디자인 템플렛에는 사진 박스가 하나로 디자인 되어 있으나 내용물에는 사진이 두개인 경우 만들어 놓은 디자인을 사용할 수 없게 된다. 그래서 이를 대비하기 위해서는 무수한 경우를 고려해서 많은 템플렛을 준비 해야만 한다. 이러한 사례가 온라인상에 명함, 현수막, 포토북 등 비교적 단순한 편집물일 경우는 가능하나, 디자인의 경우와 수가 많은 광고물이나 신문 편집, 잡지 편집의 경우 디자인 경우(조합) 수가 기하 급수적으로 늘어 나기 때문에 디자인너가 수동으로 작업을 해오고 있는 상황이다.

디자인 코딩 방식

자동 편집을 구현하는 기본적인 방식은 내용물(content)과 디자인(layout) 부분을 따로 제작 하고 이를 자동으로 합성하는 방식이다. 이때 디자인을 구성하는 요소들을 코딩방식 을로 저장한다. 그리고 적용될 내용물과 프로그램적으로 처리한다. 즉 요소들을 생성, 배치, 크기 조절 등을 하고 이를 PDF 파일로 생성한다. ### 마크업 파일 형태로된 내용물

이때 내용물을 작성하는 방식에도 규칙이 필요하다. 내용물의 부분마다 이것이 어떤부분 인지 표시를 해주어야 한다. 단락 시작 부분에 # ## #### ##### 등으로 레벨을 표시 해 준다. 예를 들면 # 여기는 제목 이라는 부분은 제목으로 처리하고 ## 여기는 부제목 으로 처리한다. 제목부분을 처리할 때는 미리 정해진 제목 스타일 이 적용된다. 제목 스타일에는 서체, 서체

크기, 서체색, 정렬방식, 자간 등등의 정보를 사용하다.

이런 방식을 사용하면 인쇄물(PDF)과 인터넷용(html) 파일을
한개의 내용물로 여러 매체에 사용될 편집물을 동시에 제작 할
수 있다.

교육내용

교육 과정1 1. 소설책만들기/시집/에이집 아동동화책

졸업앨범 만들기 잡지 만들기 신문 만들기 명부 만들기

전자카타록 만들기

주간 6회 교육 10 만원 오전 (9-12) 오후(1-4) 저녁 (6-9) 1일
2시간 월수금 화목토 20명 x 3 x 2 = 월 120명 240 x 5 = 1200

여기는 중간제목입니다. 여기서부터 본문 다시 시작 합니다.

여기는 중간제목입니다. 여기서부터 본문 디시 시작 합니다.

파일 본문 입니다. 원격 파일 본문 입니다.

여기는 중간제목입니다. 여기서부터 본문 다시 시작 합니다.

파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다.

여기는 중간제목입니다. 여기서부터 본문 다시 시작 합니다.

입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다.

여기는 중간제목입니다. 여기서부터 본문 다시 시작합니다.

원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다.

원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다.

원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다.

원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다. 원격 파일 본문입니다.