

Using Text in Your Interface

목 차

- Using Text Wisely
- Type Anatomy
 - Serif versus Sans-Serif
 - Ascenders and Lowercase
 - Uppercase and Lowercase
 - Points and Picas
 - File Size and DPI
 - Kerning
 - Scaling Fonts
- Font Choice
 - Theme Fonts
 - Multiple Fonts
- Multiple Fonts
- Know Your Fonts
- Icons in Fonts
- Font Effects



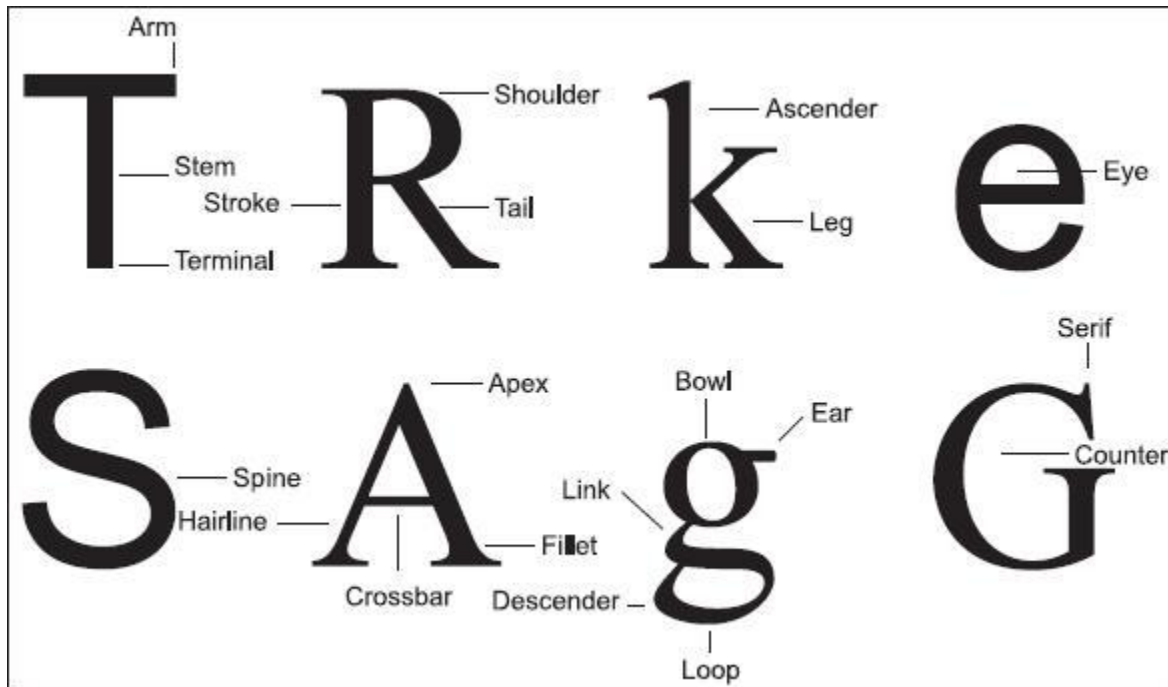
Using Text Wisely

- **주구절절한 텍스트를 읽기 좋아하는 사람은 없다**
 - **텍스트는 절대적으로 필요할 때만 사용할 것**
- **글이 너무 작거나 흐릿하다면 유저는 무시하고 넘어갈 것이다**
- **텍스트는 단지 배경에 디자인 요소로써 사용 될 때도 있다**
 - **배경 텍스트의 목적은 분위기인 것이다.**



Type Anatomy - 분석

- 폰트에 대한 이야기글 이해할 수 있을 만큼의 용어를 알아야 한다
- 타이핑의 구조를 이해하는 것은 폰트 수정에 효과적으로 도와줄 것이다.



Serif versus Sans-Serif

- Serif 는 우리말로 장식선 이라 한다.
- Serif 가 있는 폰트는 보기 쉽다.
- Serif 의 예
 - ABCDEFG - Times New Roman
- Sans-Serif 의 예
 - ABCDEFG – Arial



Ascenders and Lowercase

- 올라가 있는 것과 내려가 있는 것.
- 만약 18픽셀을 쓰고 싶었다면 윗부분과 아랫부분을 포함한 공간까지 생각해 두어야 한다.



Uppercase and Lowercase

- 대문자와 소문자가 섞여 있는 것이 우리 눈에는 쉽게 인식이 된다.
- 강조하고 싶은 글귀가 있을 때에만 ALL 대문자를 써라
- 예를 들어
 - Some fonts only have uppercase letters.
 - SOME FONTS ONLY HAVE UPPERCASE LETTERS.
- 같은 문장임에도 대문자는 읽기 힘들다.



Points and Picas

- 점과 파이크는 측정의 도구이다.
- Point는 현실적이고 물리적인 거리를 센티미터나 인치와 같이 측정한다.
- Pica는 12포인트로 큰 문자를 측정하는 도구로만 사용된다.
- Point와 pixel도 서로 다르지만 이미지의 사이즈를 알게 해 주는 단위라는 점에서 같이 쓰인다.



File Size and DPI

- 파일을 만들 때 이미지의 픽셀 치수를 잘 보아야 한다.
 - TV기준 640 X 480
 - 컴퓨터기준 매우 다양함
- 많은 픽셀 수는 디테일 해 지지만 파일 용량이 커진다.
- 640 X 480에서
 - 72DPI와 72Pixel이 있을 때, 72Pixel이 더 디테일하다.



Kerning

- 커닝이란 ? 보기 좋게 하기 위해서 글자 간격을 좁히는 것

Spacing



- 게임 엔진에서는 글씨를 더 알기 쉽게 맞춘다.
- 글씨를 크게 쓸 것 이라면 약간의 커닝이 필요할 것이다.



Scaling Fonts

- 균등하지 못한 글자체는 읽기 힘들다.

안녕하세요

안녕하세요

- 폭이 좁은 폰트가 더 읽기 쉬움을 알 수 있다.
- 뚱뚱한 폰트 비율의 사용은 조심해야 한다.



Font Choice

- 글꼴을 선택하는 것은 중대한 결정이다.
 - 인터넷 상에는 수천 가지의 글꼴이 있는데 쓸모 있는 것을 구하기란 쉽지 않다.
- 글꼴 패키지를 구매한다면 멋진 글꼴을 얻을 수 있을 것이다.
 - 예를 들어 Adobe에는 다양한 글꼴로 다른 효과를 낼 수 있다

HY강M

HY견고딕

HY견명조

HY궁서

HY궁서B

HY그래픽

HY그래픽M

HY나무B

HY나무L

Gill Sans Ultra Bold Condensed

Gloucester NT Extra Condensed

Goudy Old Style

GOUDY STOUT

Haettenschweiler

Impact

Imprint MT Shadow

Latha

Lucida Console



Theme Fonts

- 디자이너는 주제 글꼴을 사용함으로 실수를 범한다.
- 게임에 사용되는 글꼴은 문체기준 Arial이 흔하다.

HARD TO READ FONTS

Hard To Read Fonts

Hard To Read Fonts

Hard To Read Fonts

알아보기 힘든 주제 글꼴



Multiple Fonts & Know Your Fonts

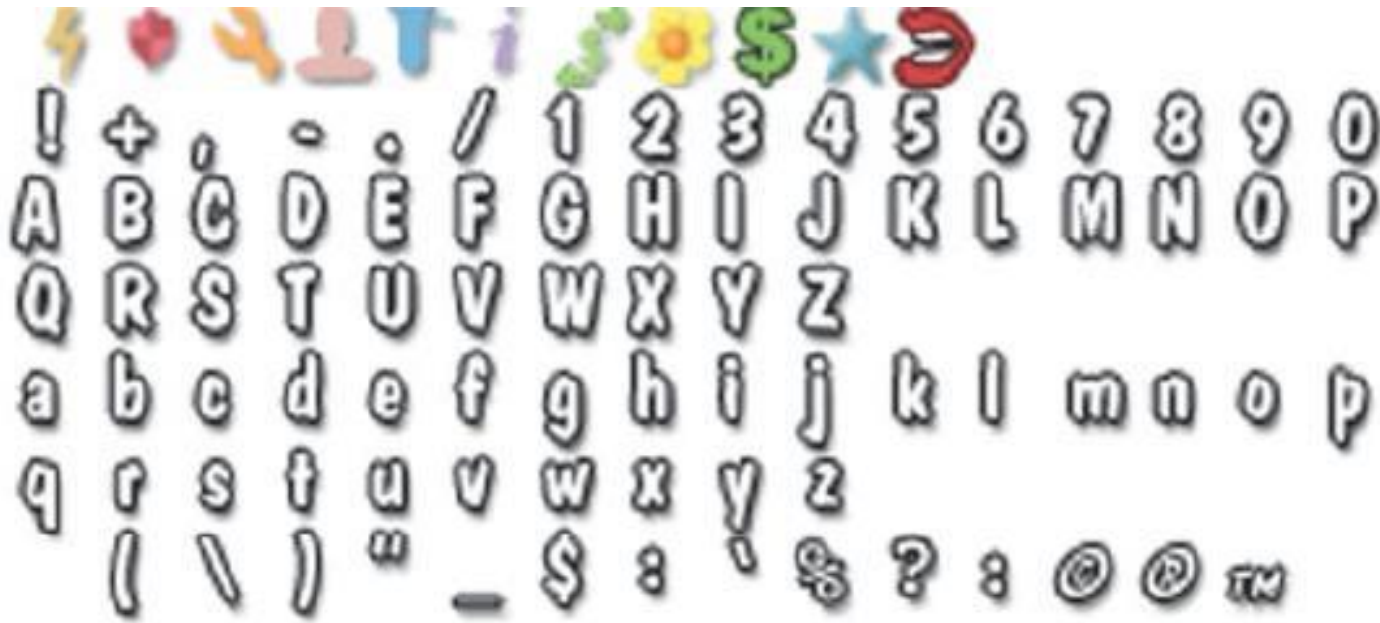
- 두 가지의 글꼴을 사용하고자 했을 때 , 어울려야 한다.
 - 한가지 글꼴은 게임의 개성이 담긴 글꼴이어야 하고
 - 또 한가지 글꼴은 보기 편한 Arial 이면 충분하다.
- 글꼴의 이름을 알고 있는 것과 없는 것은 차이가 있다.
 - 예를 들어 예술감독이 엘레강스 풍을 원한다면 그에 맞는 글꼴을 바로 생각해 낼 수 있어야 한다.





Icons in Fonts

- 글꼴에 감정을 담는 것을 일컫는다.
- 이런 형식의 폰트는 많은 게임 엔진에 추가 될 것이다.



Font Effects

- 문자는 읽기 쉬움이 목표이다
- 프로그래머는 다양한 색상의 폰트를 사용하려 할 수 있다.
 - 만약 화소가 충분하고 그림자 기능을 추가할 수 있다면
 - 그리고 이로써 폰트의 가치가 떨어지지 않게 해야한다.

