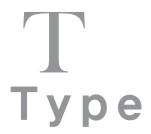


_Font Type

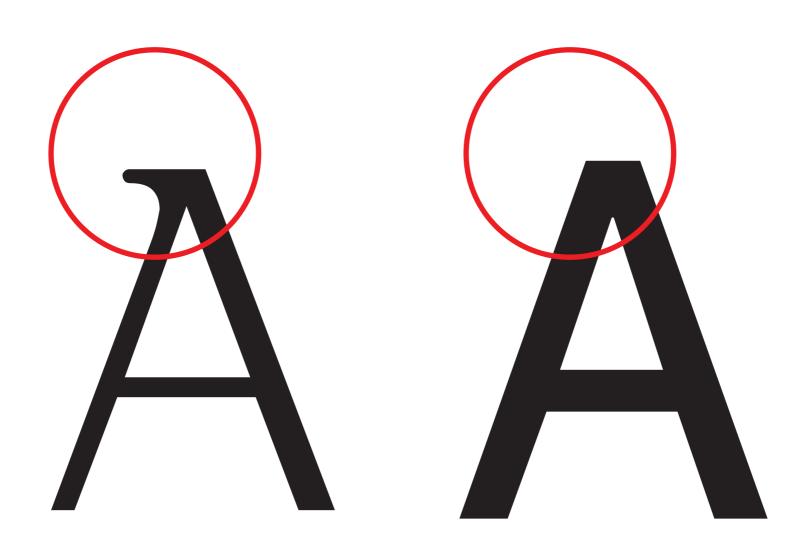
_Gride

_Layouty

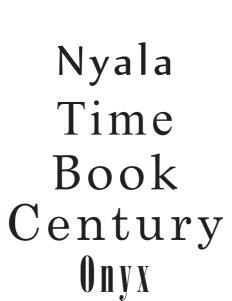


abcdefghijklmnopqristuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRISTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqristuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRISTUVWXYZ









Myriad
Helvetica
Impact
Arial
Gill sans

Old Style

Transitional

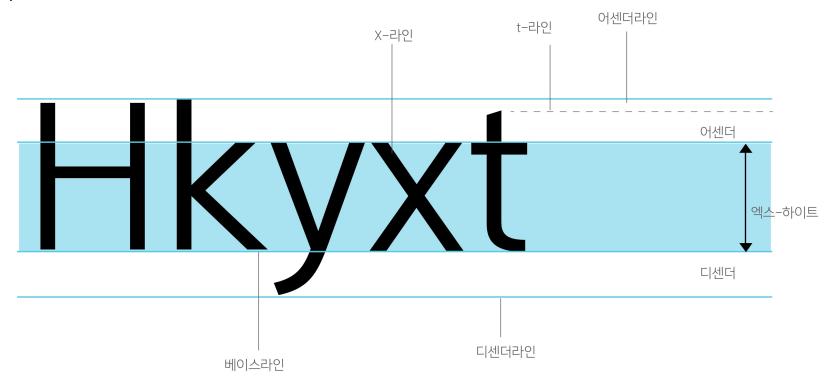
Modern

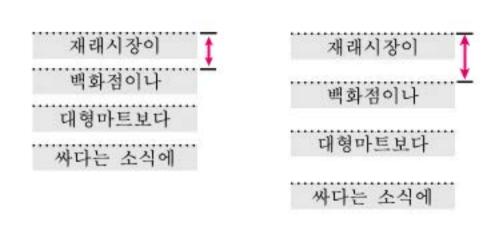
Egyption

San serif

Display

알파벳의 기본구조





한글글꼴용어사전

글자 사이

[letter spacing]



글자 사이

글자와 글자 사이의 간격을 말하며, 글자 사이 띄우기(inter character spacing)라고도 한다. 글자 사이는 낱말 사이, 글줄 사이 등과 함께 글자 부리기에서 가장 중요한 요소의 하나이다. 특히 한글의 경우, 세로짜기용 한글꼴을 가로로 짤 경우 가로 글줄 흐름의 균형이 무너지므로, 글자 사이의 양쪽, 위아래의 공간 적용에 대한 비례 적용 등은 판면의 표정 변화와 가독성에 큰 영향을 끼친다. 전통적인 금속 활자에서는 공목(quad)을 끼

워 넣어 만들었으나, 컴퓨터 조판에서는 유닛(unit)을 크게, 적게 함으로써 조정하게 되었다.

글자 사이는 타이포그래피의 회색 효과(effect of gray)와 본문의 촉각적 질감과 톤을 결정하며, 적정한 글자 사이를 유지해야 가독성이 높아 진다. 글자 사이의 간격은 글자의 몸통(body)을 기준으로 하는 경우가 많은데, 특별한 경우가 아니라면 글자 사이는 0으로 설정하지만 서체의 성질이나 조판상의 판단에 따라 글자 사이를 넓히거나 좁히기도 한다. 시각적으로 글자 사이를 고르게 만들기 위해 특정한 글자의 조합에서 글자 사이를 조정하는 것을 커닝이라고 부른다.

단어와 단어사이는 행간보다 절대로 넓어서는 안됩니다.

단어와 단어사이는 행간보다 절대로 넓어서는 안됩니다. a

8

a

┃아주 좁은

좁은

보통

2

2

I넓은

|아주 넓은

장평 100% 장평 200%』 장평 50%

邓扬"路里

지만-25% **한글그램무**터

자간 0%: 한글과컴퓨터

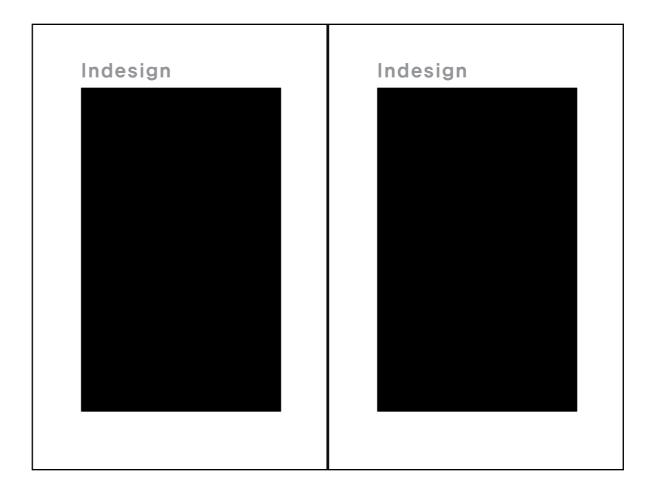
자간 25%: 한글과컴퓨터

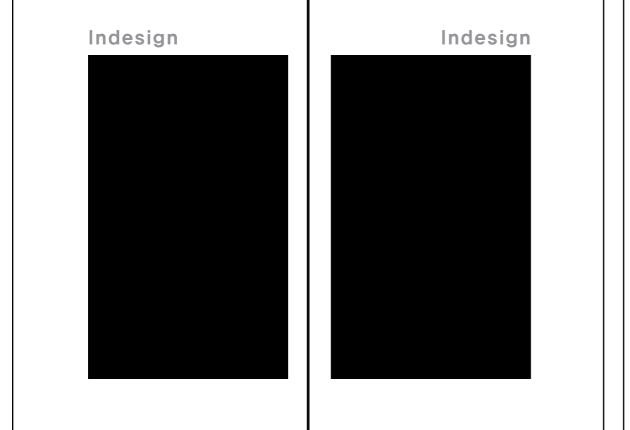
자 간 50%: 한 글 과 컴 퓨 터

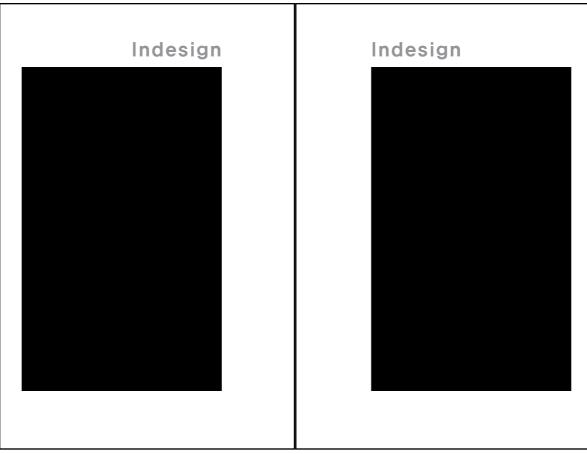
선활자 Vector 점활자 bitmap

Grid _Block _Column

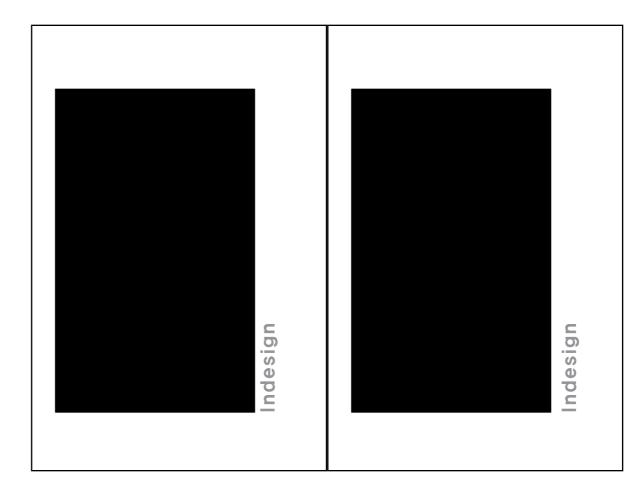
Grid _Block

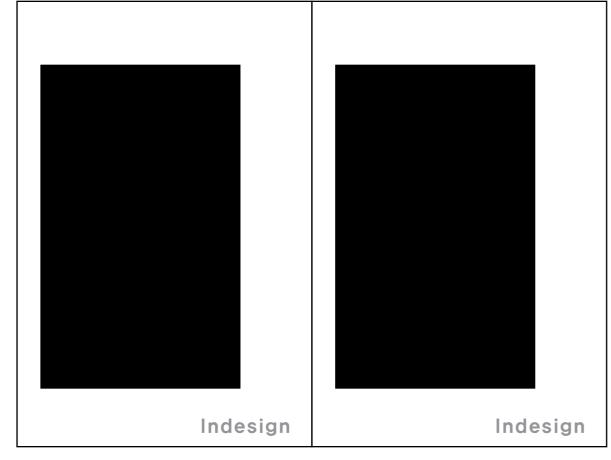


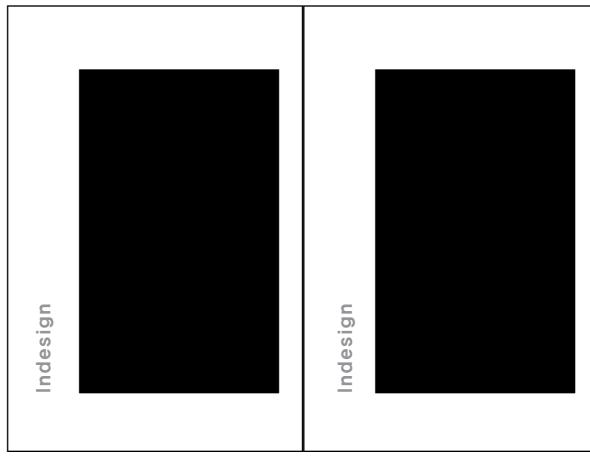


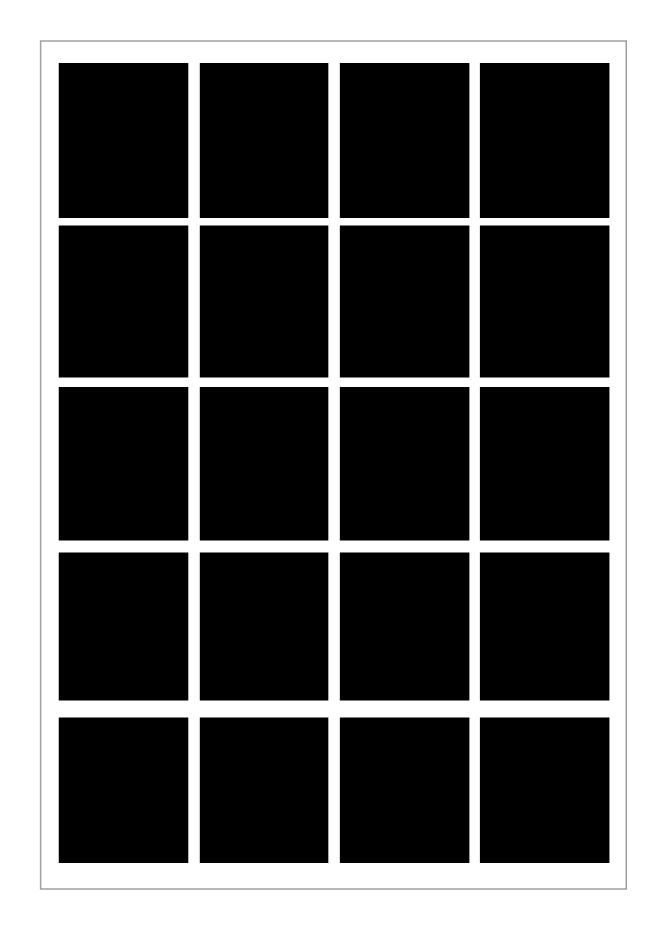


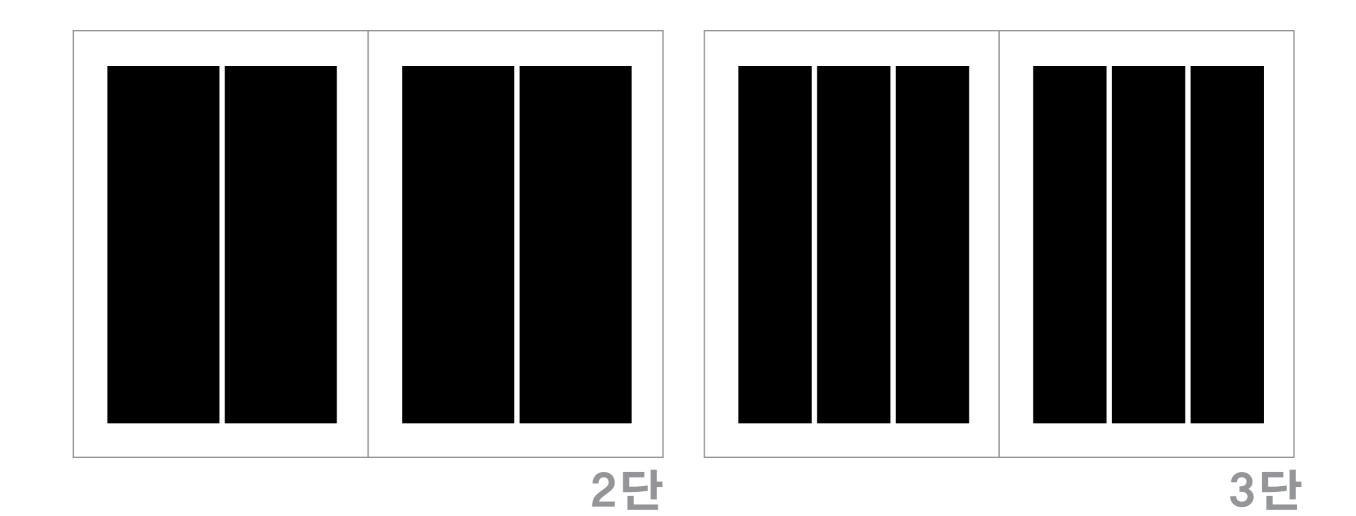
Grid _Block

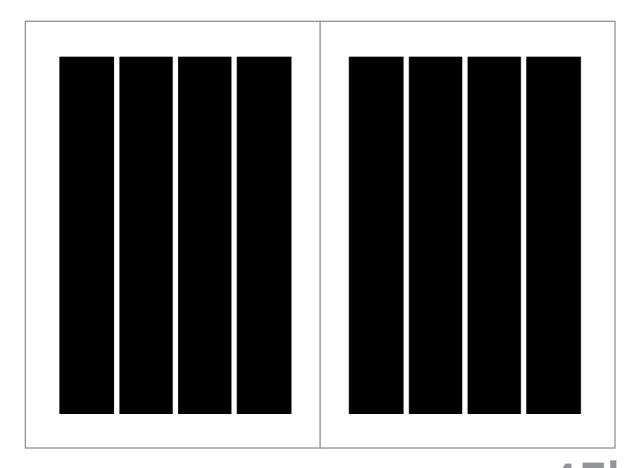


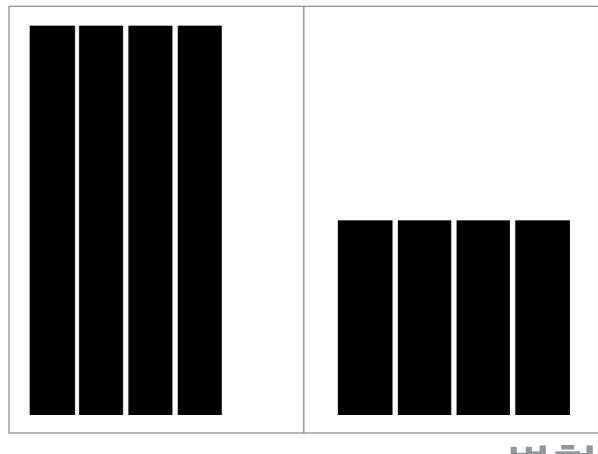






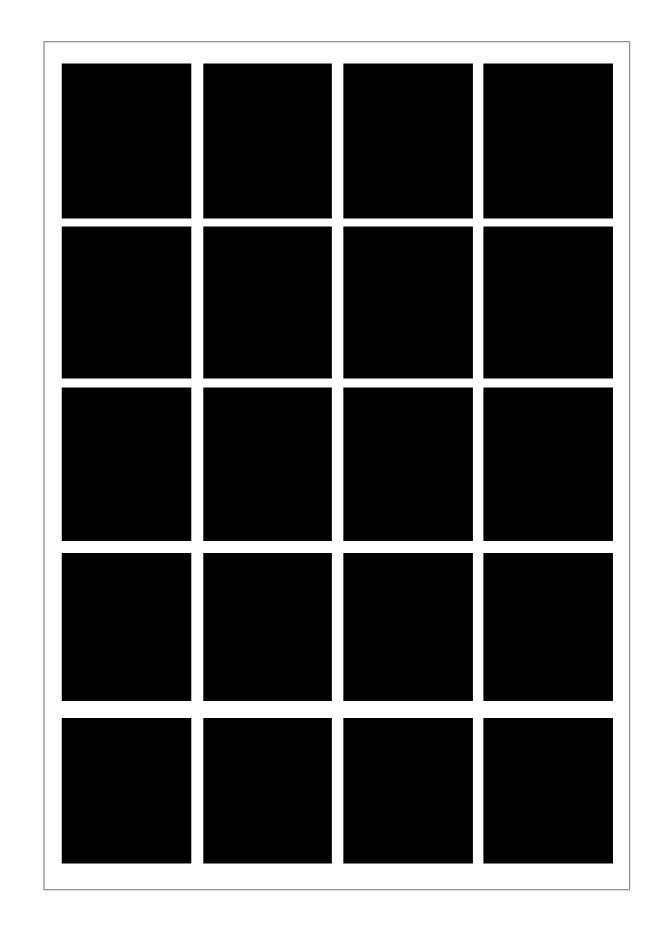


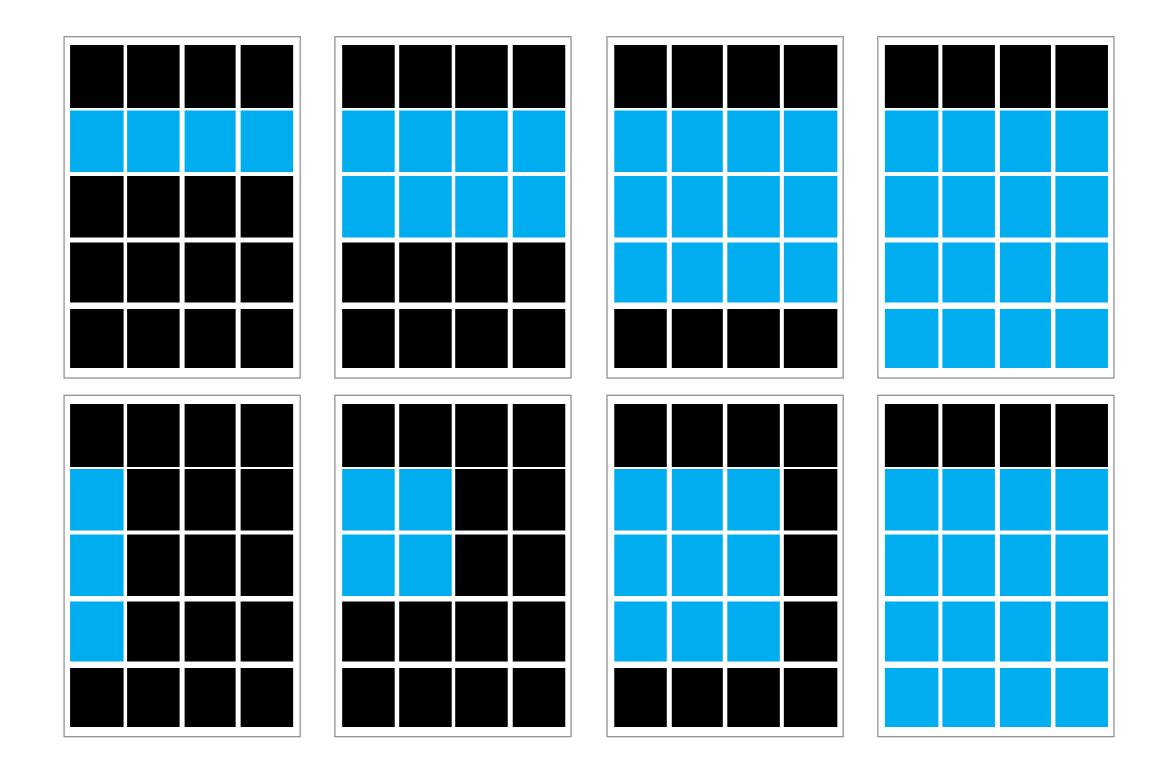




4단

변형







세계 시장 선도하는 국내 디지털 패션 기술 바로 보고 즐기는 패션의 시대가 도래한다!







태인면도 강합한 봉부오선 웹 것"



PHINO, BUT, NO INVESTMENT STOP, AND ADDRESS OF COMPACT

FOR DISPONING DOCT THE FIELD BY ... SIX ME \$17080 SING DOG TAKE SO ... MISS OUR WHILE SO NOT \$4440 CO. 스에서 열었다. 설 에 NB 사이는 없이는 그래에 전 전 있다. 그 중 사용대학교 교육에 교수의 있는 다는 전 시장 경제 최고는 무슨 등 상에는 비롯을 들 한 순대를 시에 요매스스(CAUCAC, DOC, Doc) : 하신답의 약 제시되는 다시점을 되는데 이용에 그는 요한 한다. 이용사 대학을 위한하게 제시되었다. A WE RIS DIEST NUMBER ARRANGE WAY THE BO YOU THREE TOURS ON B # other new pality described to THE RESIDENCE RECEIPT CONFESS COMES THE ELECTION HE WIT THE BRINK COO MAD THE बरायक प्रधास- वद्यांताल नगर कार्क ग



HERCH ON DID PROPERTY SERVICES OF DID THE FIRST BROKEN SO. THE SERVICE OF THE STREET HERCH THE COURT 40 U090 3553, NR4 8906 U090 XXX \$700 NE - A 6000 94 8566 399 XX 65/20 016 300 A 90

D. 9800 930 Y BOX 6800 BRODE SECOND STORM STATE CB06 SECOND SECOND VIOLE GO TO PRODUCE T SIGN OF BRIEF ARE NOT ASSESSED UNDER A NOTICE

TO DESIGN OF MINE SERVICE PROPERTY OF THE PROP FIDELIT SAME YEAR ON HE SE FR ANDRAG AND NE RESERVO DECEMBER POR POR POR DEPONDE DE DE DESCRIPTOR DE DEPONDE DE DESCRIPTOR DE D SO TOWN YOU FREE WHITE BY THE COLD SEN BERSELL O THE ME DISCUSSION BOX OO SE, 054 500 A RESPONDED FOR THE RESPONDED OF STREET, SECTION AND ASSESSMENT.

SUSSE TRANSPORT COORDINATED TO PROSESSES IN 44 40000 9400 0000 3000 3000 NO 000 9344

A TAKE DESIGN PAR FORM SELEC INCOME TITE AND THE ARREST CASE CASES SHEED TO SELECT SELECTION AND ARREST AT THE ARREST AND ARREST ARREST AND ARREST ARREST AND ARREST SIZER BUREAU, SANT MUSE WHE CARL BOSE 4 V. AND USE OF BUEAUTHER THE COLUMN STATE OF IS UNDOOD TO THE REPORT OF THE PARTY OF THE 48 - SSHIT 6080 9900 9900 20 7496 060005 H 35 H 3 7060 5 V 20 H 06 73 SSHIT 2807 605 XXX O DRAW TO ALL OF THE PROPERTY OF THE PROPE ASSOCIATION OF THE PROPERTY OF SHARE HER MODERN FOR THE STREET THE AS THE BUTTON TENTRALLY DA LINE WISHING BY . THEY FOR ARRIVE ADDRESS AND A STATE OF THE PARTY AN # FOR BOARD COLORES OD SECOND DOCUMENT A FOR BOARD DECIMAL COLORS OF DEBOARD DECIMAL COLORS OF DEBOARD DOCUMENTS O HAN BROKERN GESON SESSONADO DESCRIPTOR DE SERVICIO SE SE REPORTO DESCRIPTOR DE SE A KICK ODE DE N. CIANA KAGAKAT CODA IO FINA NA . AS MINISTRA DE INICO, KARANA NY 488 (IDIA 1019) C. Mark 485 5100 30 1001111 (2010) 20011 700 20011 700 20011 700 10011 846 648 1141 10 10011 2 00100111 2 00100 200 10011 2 0010 2 001



지물에 될대할 주는 혹한 반성입니다. 아이란 그랑 도반에 어떤 작업을 하기도 한121, 안 물의 현등 지압을 하는 이느 시합에 30대 제작을 되어 하는 설명을 내려야 되는 간대로, 이 순간들이 제 작품을 OF ORDER HIS SHOULD, MANUS 204 30 이는 현록되면도 적합을 끝내지를 당한거 때문이 소. 제가 해결이 되는 나쁜 때문입니다.

문한 시간에 없다는 것인 및 말습니다. 작업 중에 개인되면 아이디자들을 개발할 거리를 가지고 제 신나에? 반대 그렇지 않다면 30 취임을 받았으로

이야 중 다한 것 같아요. 배우는 계인적인 아이다 위품을 제품합니다. 그는 제공가 되다면 배우 다 는 빨리 작업을 하기도 하구요. 최근에는 10시업 등 기에 만남으로 합니다. 하지만 이 시간들이 아 S SAMPLE SHARD BY PC (S) If different ADD SIDE SOCI. BEING 에 하라니?에 웃구서 힘을 제네되고, ID 이제약 機 智典 形形 双规模检查符 臺灣和江 學發的 压得

에지가 중앙이고 만든다는 사람이 관심이 눈길을 그는 어떻게 사용합니다. 이렇게 어떻게 반에하시



이 있는데 할 에서가 되도록 노이합니다. 아디지아 : 광광네합니다. 발면소를 가지고 지지만한 느낌을 피하도록 노마 한 독점한 영화들을 보더니적으로 인식합니다. 저 보스 는 다양한 이수일 원회를 경험할 수 있도록 주전한 물은 단비병을 할 수 있게 되주셔서 감사합니다. 및 니다. 핵이당, 에 이름의 기반은 당고 있어야 한다 다. 현대의 다당나 역사적 에온, 장면의 무무율물 Difference for the last security

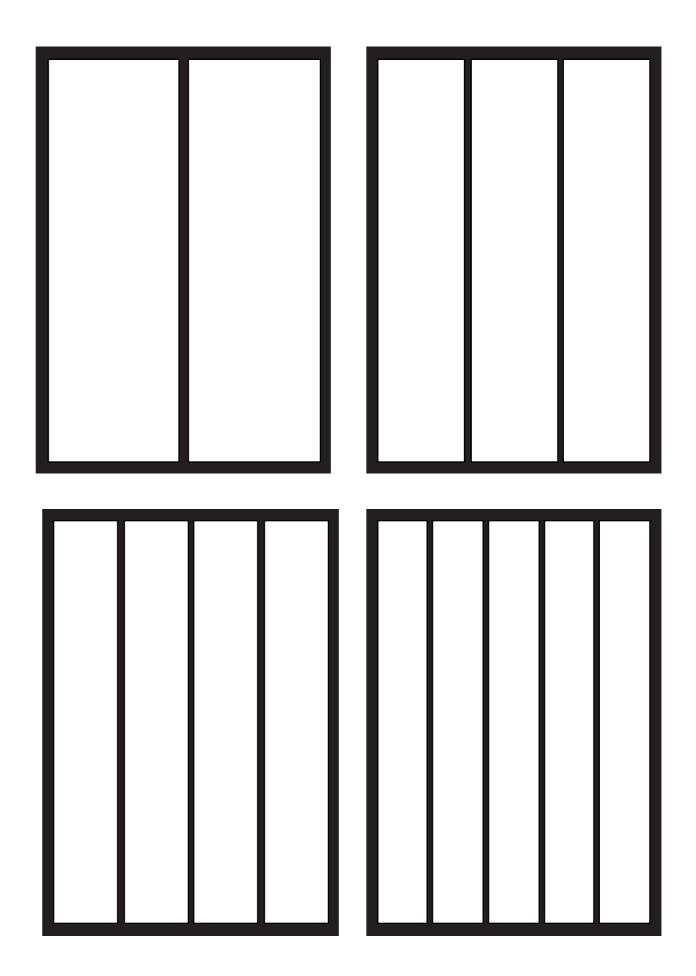
세명은 아이디어를 넘었게 내가 위에 당신이 여겨 시간에 되는 일반이 합습시하기 반약 30 GRL스트 가 되지 않았다면 무합을 하고 개선들이요?

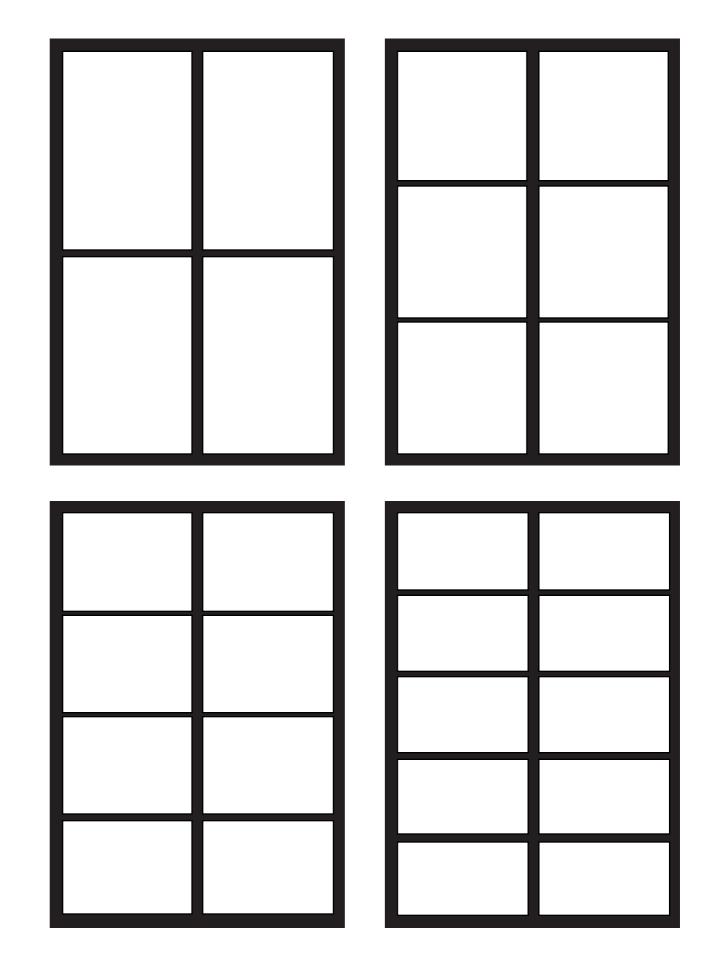
면서 설립하구요. 핵로는 지국에 계단적인 선택이 나라 지는 해우 표용하고, 기회가 주어할 때마다 간 고입습니다. 서실 설명하기 점점이오. 공급하게 작 고, 40년 이건에 경험을 이용하고 보고 있다. 한 번 에서에 하여 환경증을 합니다. 한구성 에우나 등이 할아나고 있다고 있어서요 [건집] 그렇다는 보면 경우 40분 아이디어가 생건을 따니고 처음을 지나지나, 참석을 증가나, 독자 시간을 중 있습니다. 역당과 문무기는 4차 정상 유명하게 된 이 당한는 작품이 나이전을 중 역 이번 역간을 곧 가기 위에 고대에 나이거나 이번 활동을 주주 실물 부는 합중입니다. 매우는 다른 당중을 참고하는 당실 합니다. 제가 최종 이렇게 다한 아이지를 가는 합니다. 예업에 강한들이 당감과 제 자신에게 함께 지고 있지 않을 때에도 및 문문 에로 예약을 하꾸기 을 받아 날아주는 "이분 바라 wat babot"과 같 도 합니다. 하기만 항상 2~3개의 도하면 못 바꿨을 - 본 역할을 하고, 다음의 지원들을 위한 중기들을

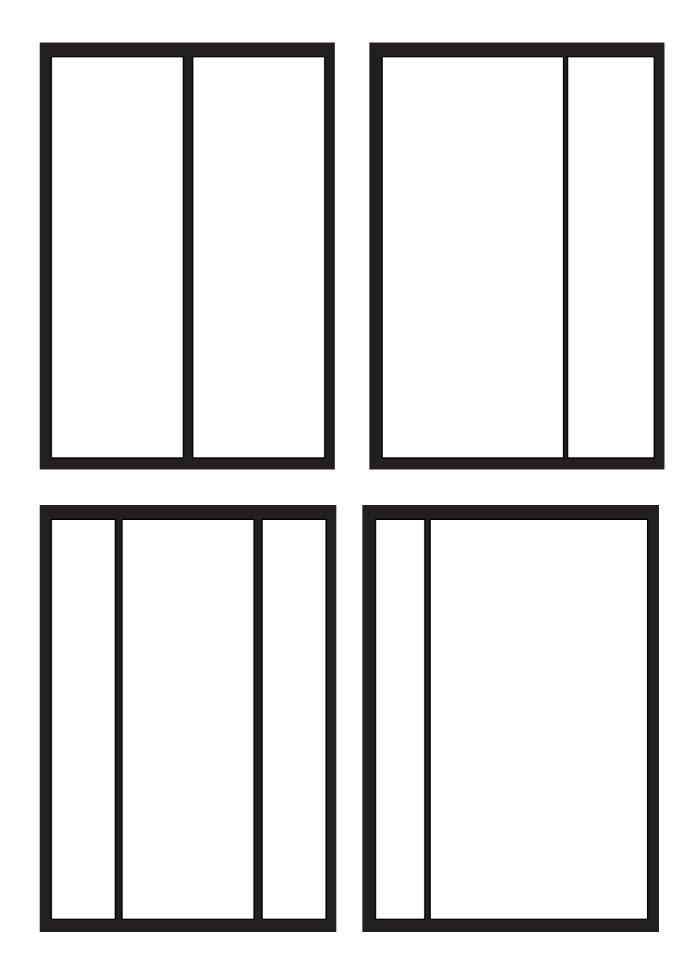
BLID, GWEIG BIRGO FR ANN WERE OF THEIR COOKS ALTH PART DANSING, AND

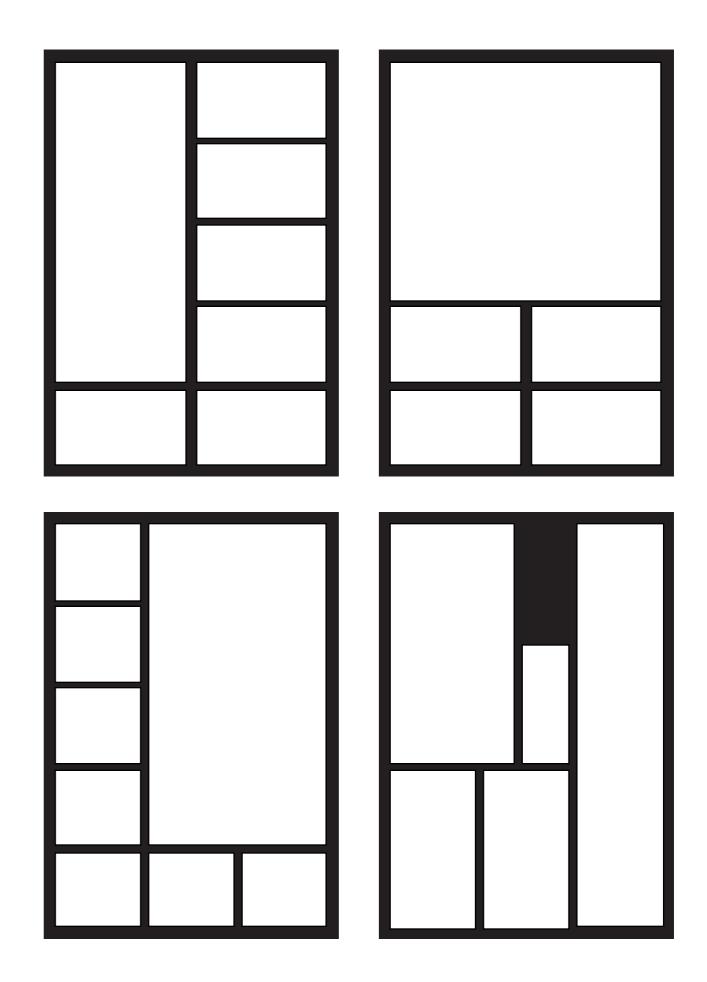
CAILOS ORTIGA







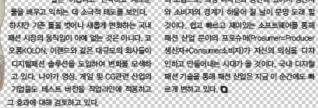




Contents World

한편, 미디어 엔터테인먼트 시장에서도 버추얼 패션에 많 은 관심을 갖는다. CLO의 경우 웨타디지털, LM, 유비소프 트, 블리자드, EA와 같은 세계적인 VFX 스튜디오 및 게임 회사 둘 중 상위 5~10위안에 드는 업체들이 제품에 관심을 보였고, 비공식적으로 라이선스 계약을 진행하기도 하였다.

그에 비해, 의류와 IT, 물리학과 계산공학, 재 료공학, 컴퓨터 그래픽스 기술들이 결합 한 디지털 패션 기술을 받아들이는 국 내 시장의 장벽은 아직까지는 높다. 마케팅에서 말하는 소위 1위 기업의 선도효과가 패션업계에 영확하게 드 러나지 않기에 타 기업들 역시 새로운 시스템 도입에 주춤하다. 국내 기업의 초기 설치비용 등 투자를 위한 자금력 부족도 다 지털 패션 소프트웨어 업체가 국내 시장 진출에 어려움을 겪는 또 다른 요인이 ... 자라면 이 소프트웨어들을 이용하여 한 시간 내외 국내 업체는 새로운 변화로 인해 ... 단한 옷을 만들어 낼 수 있다.



빠르게 재미있게, 그리고 사실적으로 표현하기'다. 사실적으로 표현하는 기술력만큼은 이미 세계 최고 수준이다. 해외 전시회에서 만난 세계 최고 물리엔 진 제작 기업인 하복HAVOC이 감탄하고 돌아갔을 정도다. 기술력을 바탕으로 한 국내 디지털 패션 소 패션어워드Digital Fashion Award 2012가 막 프트웨어는 컴퓨터와 거리가 먼 의상 디자이너들 도 손쉽게 배우고 익힐 수 있으며, 컴퓨 터 작업에 익숙한 CG 작업자들은

별도의 가이드 없이 바로바로 웨어에 관심이 있는 일반 사용





다. 글로벌 패션 기업과 비교했을 때, - 로 쉽고 빠르며 재미있게 지신을 닮은 아버타와 간

생기는 투자비용을 감당할 지금 이러한 변화는 마치 미디어 엔터테인먼트 산업에 력도 부족하고 기존 의류제작 - 서 디지털 카메라 도입으로 필름카메라 시장이 하 시스템의 관행으로 인해 새 " 락하고, 유튜브 채널과 같은 소설 미디어의 도입으 로우 소프트웨어를 도입하 - 로 영상 제작자와 소비자(또는 수용재)간의 경계가 여 사용하는데 수동적이다. ... 허물어지는 것과 비슷한 의미의 형태를 띤다. 디지 기업과 마찬가지로 디자이 물 패션 소프트웨어로 패션 산업에도 이와 같은 변 너나 패턴사들 역시 막연히 화가 생겨날 것으로 예측할 수 있다. 유저 인터페 컴퓨터 소프트웨어를 다루는 이스가 뛰어나고 즉각적으로 반응하는 소프트웨어 일은 어렵다고 인식하고 새로운 의 보급으로 의상 디자인과 생산에 있어서 생산자 물을 배우고 익히는 데 소극적 태도를 보인다. ... 와 소비자의 경계가 허물어 잘 날이 분명 도래 할 디지털패션 솔루션을 도입하여 변화를 모색하 ... 인하고 만들어내는 시대가 올 것이다. 국내 디지털 고 있다. 나이가 영상, 게임 및 CG관련 산업의 - 패션 기술을 통해 패션 산업은 지금 이 순간에도 확

국내의 디지털 패션 솔루션의 해심 키워드는 '쉽게 Digital Clothing Certer www.dgtacothing.org 🏫

- CLO Virtual Fashion | www.cb.co.kr
 - FXGear | www.bigear.net 🏤

※ 디지털 패션을 알리기 위해 시작한 디지털 을 내렸다. 올 해를 시작으로 디자이너와 3D 작업자 외에도 누구든 작품을 공모할 수 있다. "정말 다양한 분들이 다양한 소프트웨어를 사용 해 작품을 출품했습니다. 심사 과정은 놀라움의 통을 사용할 수 있다. 소프트 연속이에요"라며 심사 관계자가 소감을 밝혔다. - 다음호에 계속 -

Show, Entertainment, Shopping을 한 번에

하루가 얼다 하고 새로운 디자인과 기능을 가진 상품들이 쏟아져 나온다. 소비자 선택의 폭이 넓어지면서 상품의 효용가치, 즉 기능만을 어떨하는 마케팅은 죽었다. 2005년을 기점으로 감성 마케팅, 문화 마케팅 이라는 개념이 생겨나며 기업들은 상품에 폭발함, 즐거움, 새로운 경험을 부여해 소비자의 감성을 채우고 가치를 높여주는 데 초점을 맞추기 시작했다. 이런 마케팅 전략이 구매로 이어진다는 분석이 뒷받침 되면 서다. 때선 역시 유행과 변화에 인감한 산업으로 럭셔리 브랜드, 로드샵, 중저가 브랜드에서 계절별로 다

> 양한 상품을 만든다. 패션업계 종사자들은 시즌마 다 소비자의 취향을 분석해 유행을 이끌고 의류 판 매를 위해 노력한다. "패션은 변화에 민감한 산업 입니다. 늘 새로운 것을 원하죠. 소비자에게 새로운 방법으로 브랜드를 어띨하고자 하는 욕구와 함께 디지털 패션에 대한 관심도 높이졌어요." CLO 부 정혁 대표의 설명이다.

디지털 기술을 이용해 새로운 방법으로 패션을 선 보인 것은 2006년 알렉산더 매퀸Alexander Macqueen의 패션쇼였다. 매퀸은 자신의 의상을 입 은 케이트 모스Kate Moss의 모습을 360°로 촬영 발표로 이 하는 온라인 패션 아카이브를 만들었다. 2010 - 션은 의상을 선보이는 새로운 수단으로 자리 잡았 용한 런웨이 패션쇼를, 랄프 로렌Raiph Lauren은 로 적극 활용하고 있다.



CLO 무정학 대표



해 영상을 제작했다. 그런 다음 무대에서 빛을 통 E-commerce 10주년 기념 론칭행사에서 4D 멀티 해 연기처럼 나타났다 사라지는 케이트 모스의 홈 마디어 쇼를 잇달아 선보였고, 2011 뉴욕패션위크 로그램을 내보냈고 이 쇼를 본 관객의 반응은 폭 New York Fashion Week에도 디지털 패션의 열 발적이었다. 그 뒤, 발렌티노는 처음으로 30 가 등이 계속되며, 많은 디자이너들이 디지털 방식의 상 패션 공가용 만들어 자신의 장품은 다스플레 <u>런웨이 소를</u> 통해 장품은 어떻해다. 이제 다지털 패 년, 베버리Burberry는 프로젝션과 홀로그램을 황 으며, 디자이너들도 자신들의 작품의 표현 수단으

FXGear에서 개발한 소프트웨어 FXAvalari는 2D 사진 이미지 한 장으로 쉽고 간편하게 3D 아바타를 생성한다. 3D 아바타 기술은 인터넷 쇼핑몰, 애플리 케이션 제작과 관련해 수요가 높아지고 있다. 사용지는 자신의 얼굴을 한 아바타의 눈, 코, 입, 가슴, 허리, 형 사이즈를 조절한 뒤, 원하는 옷을 입하고 포 즈를 지정해 움직이는 애니메이션을 만든다. 마우스를 움직이면 다양한 각도에서 3D 아버타를 볼 수 있다.







2. 사진 파일을 불러온 뒤 조절점이 잘 잡혔는지 확인한다.





3. 산체 사이즈를 조절한다.

