

칼라 팔레트 인터페이스개선에 관한 연구

Studies on the betterment of color palettes interface

최영옥

동해대학교 시각디자인학과

Choi, Young-ok

Dept. of Visual Design, DHU

• Key words: color, palettes, interface

1. 서론

본 연구는 디자이너의 대부분이 포토샵과 일러스트레이션의 소프트웨어를 기본으로 작업함에 있어서, 소프트웨어들은 수년간 지속적으로 발전하고 버전이 높아져 갈수록 새로운 작업편리성이 제공되면서도, 칼라 팔레트 인터페이스 부분은 개발 당시와 별 변화 없이 지속되고 있는 상황이다.

이는 색채가 갖고 있는 특성과 컴퓨터가 갖고 있는 특성 등이 어떤 한 분야에서가 아닌 물리적 측면, 화학적 측면, 심리적 측면, 공학적 측면, 디자인적 측면 등이 모두 고려되어야 하며 각각의 분야에서 함께 개선점을 찾아 가야 하기 때문에 그 어려움이 있을 것이다. 따라서 본 연구에서는 디자인 측면에서 사용자 중심으로 색채이론 활용과 배색과 조화이론 및 감성적, 감각적으로 색을 선택하는 현 디자인 작업에 보다 편리한 환경을 제공하기 위한 선행연구로서 현 칼라팔레트 현황과 문제점을 발견하는데 그 목적이 있다.

2. 인터페이스 디자인의 개념

사전적으로의 인터페이스(interface)는 “경계면” “공유/접촉영역” “접촉방식”의 의미를 가지고 있다. 즉 “인터페이스란 어떤 사물의 접촉 (the contact surface of a thing)”을 말한다. 또한 시스템적인 관점에서는 ‘ 인터페이스란 두 시스템이 만나는 경계면을 뜻하는 것으로서 한 시스템적인 출력(output)은 곧 다른 또 하나의 시스템이 입력(input)되고 또한 역으로의 관계를 갖는 것’이라고 할 수 있다.

인터페이스는 사용자가 컴퓨터프로그램과 접촉하는 영역으로 이는 시각적 차원의 접촉으로 그래픽적 차이(형태, 색채, 크기, 위치, 질감, 지향성, 변이 또는 변환)를 통해 체계화 된다.¹⁾ 사용자는 시스템상의 내부구조나 연결망의 변화 등에 상관없이 GUI가 제공하는 데로 편리하게 정보전달을 하고 컴퓨터시스템을 받아들이고 사용하게 되는 것이다. 인터페이스 디자인 프로세스는 4개의 다른 각도에서 볼 수 있다.²⁾

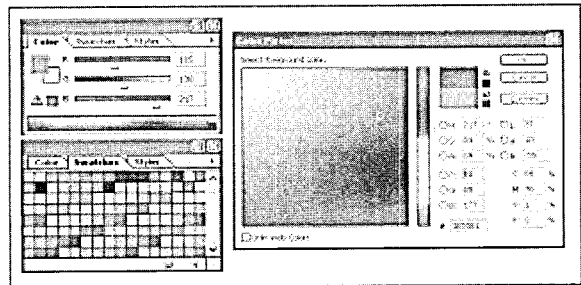
1. 문제해결 과정으로서의 디자인
 2. 창조적인 과정으로서의 디자인
 3. 요구충족 과정으로서의 디자인
 4. 인간활동 과정으로서의 디자인
3. 어도비 소프트웨어의 칼라팔레트 분석

현재 일러스트레이터와 포토샵의 인터페이스는 조작과 표현

이 서로 간에 일관성을 갖도록 설계되어 있다. 구체적인 사항에 관하여는 각 프로그램의 추구하는 목적이 다름으로 틀린 부분이 존재하지만 전반적인 레이아웃이나 공통된 메뉴의 설정과 표현 등의 기본법칙은 공통성을 추구하는 방향으로 디자인 되어 있다.

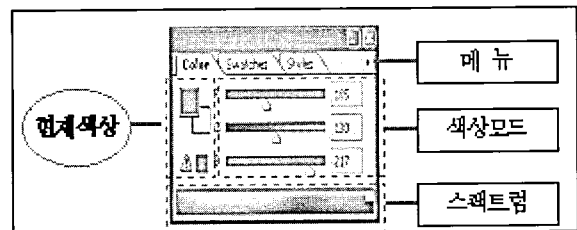
3-1. 포토샵과 일러스트레이션 칼라팔레트의 차이

팔레트의 표면에서 드러나는 차이점은 크게 두 가지를 들 수 있다. 첫째 소프트웨어의 사용목적에 따라 색체계의 종류의 수가 차이가 난다. Lab색체계는 프로그램의 활용목적이 넓은 포토샵에서는 사용되어지나 4도 출력을 주목적으로 하는 일러스트레이터에서는 사용되어지지 않는다.



[그림1] 포토샵 칼라 팔레트 인터페이스

둘째 색을 지정하는 대상의 개념이 다르다. 포토샵은 전면색과 배경색의 개념을 사용하지만 일러스트는 오브젝트의 면색과 선색을 사용한다. 일단 사용자가 작업에 처음 색상을 부여하게 될 때 사용자는 다음 구성과 같은 칼라 팔레트를 통하여 색에 대한 의사를 표현하게 된다.



[그림 2] 칼라 팔레트의 명칭

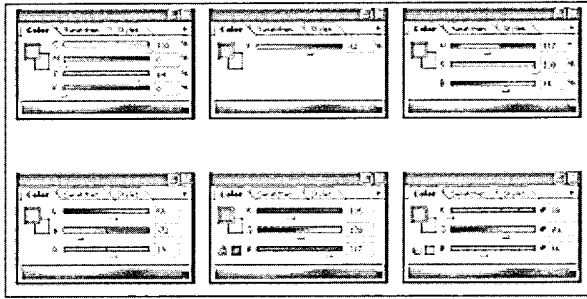
3-2. 슬라이더와 스펙트럼

슬라이더는 해당 색체계의 속성을 개별적으로 조정할 수 있는 기능을 제공하는데 수치기입도 가능하다. 그러나 HSB외의 소프트웨어에서 제공하는 색체계는 혼색계에 속하여 지각적인

1) Bertin, Jacques, Semiology of Graphics, Maddison : University of Wisconsin Press 1983 (first French edition 1967)

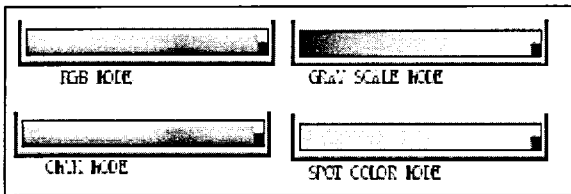
2) Knut Holt. "The Nature of Design Process, in Mark Oakleyed. Design Management: A Handbook If Issues and Methods". Oxford:Blcakwell Referencess, 1999. p 205

색의 조정을 원할이 하기 어렵다는 단점을 갖고 있다. 색상모드는 RGB, CMYK 등... 수치기입을 할 수 있는 빈칸이 마련되어 있어 정교한 색상의 선택이 가능하도록 되어있다.



[그림 3] 각 색상모드별 컬러 슬라이더의 변화

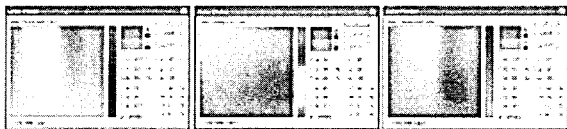
스펙트럼의 표색은 전체 색상을 명칭계열과 암칭계열로서 표시하고 있는데 이는 해당 색체계의 색입체의 표면에 드러나는 색으로서 세부적인 색의 조정은 속성 슬라이더를 조정하여 다시 얻어야 한다.



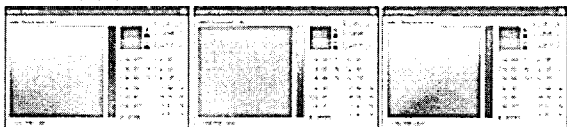
[그림 4] 각 모드별 칼라픽커의 변화

3-3. 칼라 픽커

컬러픽커는 컬러팔레트를 통해 조정이 충분치 않을 경우 직관적이고 더욱 세부적인 옵션들을 통해 색을 검토할 수 있는 인터페이스이다. 컬러픽커는 대부분 각각의 3속성에 의해 배치되고 있다.



RGB 칼라픽커



CMYK 칼라픽커



Lab 칼라픽커

[그림 5] 색체계의 속성별 수치축 지정에 따른 평면좌표의 색상변화

이러한 구조는 일부 색체계 즉 CMYK의 경우 속성이 4종류라 평면 좌표상 표현이 불가능 하고 HSB는 원뿔형 색좌표를 정육면체의 좌표로 매핑 하여 일반인의 이해가 어려우며 Lab의 경우 색이 있어도 그 속성의 이해가 쉽지 않다.

4. 포토샵과 일러스트레이션 사용프로세스

두 프로그램간의 색의 사용과정에 관한 설계와 조정 인터페이스는 기본적으로 동일한데 사용자의 기호에 따른 차이는 얼마든지 존재할 수 있으나 기본적인 사용프로세스는 아래 표1)와 같다.

[표1] 어도비의 칼라 팔레트 색상프로세스

인터페이스	세부조작	목적
칼라팔레트	1 픽커 조정	대략 비슷한 색상의 지정
	2 색체계선택	조정이 용이한 색체계 선택
	3 슬라이더 조정	속성 값의 세부조정
색상 표시창	4 칼라픽커 호출	조정이 용이치 않을시 더블클릭
칼라픽커	5 색체계 선택	조정이 용이한 색체계 선택
	6 수치 축 선택	3속성중 1가지를 수치축으로 선택
	7 좌표조정	평면좌표상의색을 직관적으로선택
	8 승인클릭	선택 승인버튼 클릭

현재 색을 구체적으로 조정할 수 있는 어도비의 칼라 팔레트는 아래 표2)와 같이 2종류로서 그 외 스위치 등의 팔레트는 지정되어 있는 색을 불러내고 현재 색을 확인할 수 있는 기능들을 가지고 있다.

[표2] 칼라팔레트와 칼라픽커의 장점과 단점

칼라팔레트와 픽커의 인터페이스 장점과 단점		
칼라 팔레트	장점	1. 신속한 조정 2. 속성 수치명확 3. 작은 조정면적
	단점	1. 혼색 색체계 속성의 인식곤란성 2. 수치중심의 조정 3.보완수단의 불충분 (스펙트럼,색상표시창) 4. 소극적인 게젯표시
컬러 픽커	장점	1. 색체계별 직관적 색좌표 제공 2. 직관적인 선택가능
	단점	1. 혼색 색체계 색좌표의 난해함 2. 여러 단계의 절차 3. 소극적인 게젯 표시

5. 결론

위에서 살펴 본 것처럼 색체의 이론적인 배경을 실무에서 사용하기 위하여서는 그를 표현해줄 수 있는 칼라인터페이스가 제공되어야 한다. 그러나 현재 어도비사의 칼라인터페이스에서는 그동안 발전되어 CS까지 발전되었음에도 배색이론이나, 색 체계를 적용할 수 있는 인터페이스 제공이 아직도 미흡한 상황이다. 이에 본 연구는 현재 어도비의 칼라 팔레트에 대한 인터페이스를 분석하고 현황을 파악하여 차후의 선행연구로서 활용하고자 한 것이며, 이에 관련된 여러 분야에서 함께 공동 연구과제로서 심도 있게 연구되어야 할 것이다.